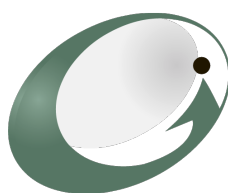
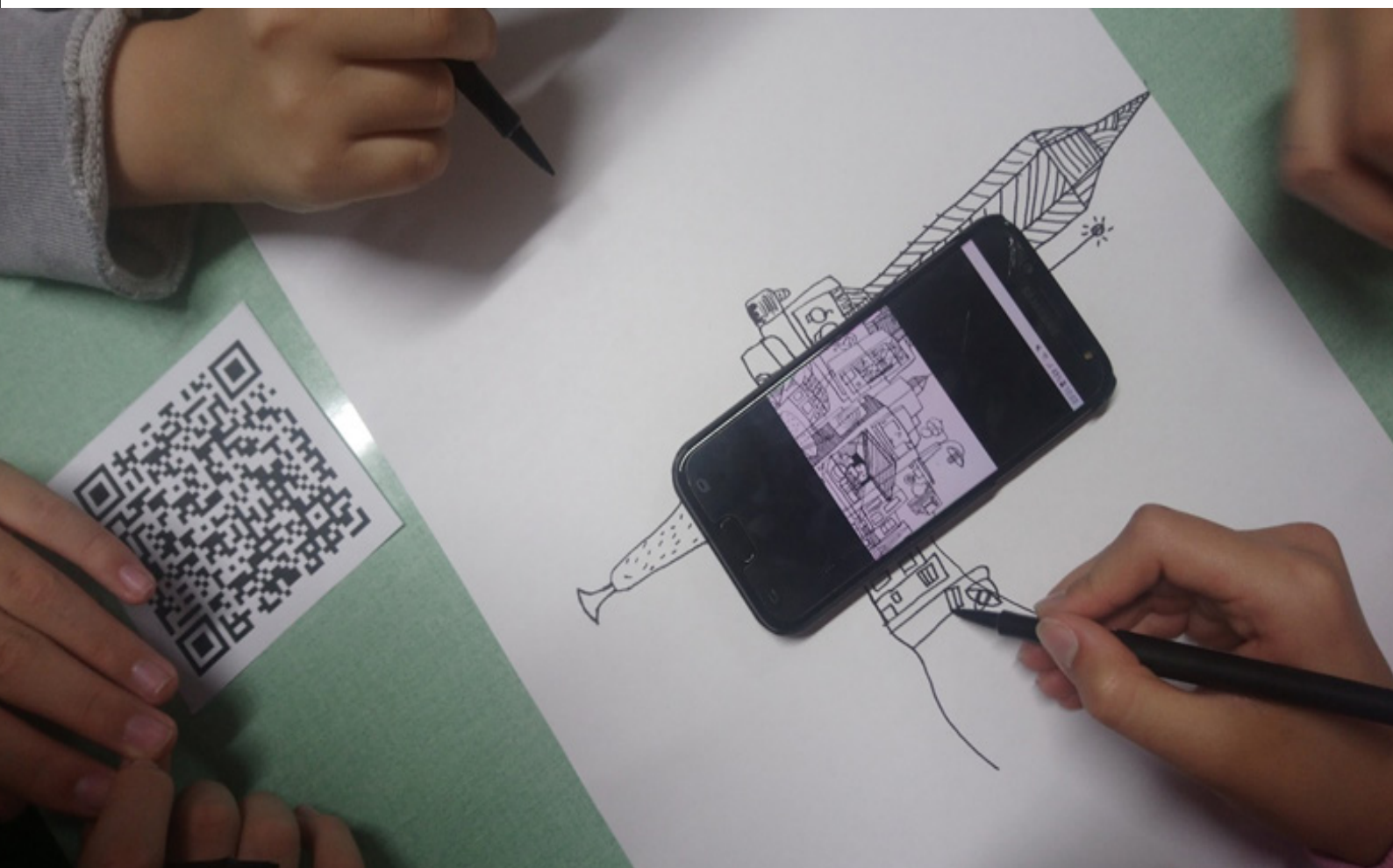


SKAITMENINĖ ATELJĖ – NAUJOVĖ FORMALIAJAME UGDYME



**EDUKACINIAI
PROJEKTAI**

TURINYS

6	I DALIS PIRMAS SKYRIUS ROJEKTAS „APP YOUR SCHOOL” Apie „App Your School” Skaitmeninė ateljė – pradėkime nuo apibrėžimo Kaip galima sukurti ir realizuoti skaitmeninę ateljė? „App your school“ – nuo vartojimo iki išradimo Technologijos mokykloje
15	ANTRAS SKYRIUS MOKYMASIS IŠ GEROSIOS PATIRTIES PAVYZDŽIŲ Mokymasis iš gerosios patirties pavyzdžių Gerosios praktikos pavyzdžių apžvalga Partnerių pasirinktų gerosios praktikos pavyzdžių pagrindiniai aspektai XXI a. Kompetencijų vystymas Gerosios patirties pavyzdžiai Lietuvoje
25	TREČIAS SKYRIUS MEDIJOS IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS LIETUVOS ŠVIETIMO SISTEMOJE Įžanga Kas yra medijų ir informacinis raštingumas? Kodėl medijų ir informacinis raštingumas ypač svarbus mokiniams? Kodėl medijų ir informacinis raštingumas svarbus mokykloje? Medijų raštingumas ir bendrosios ugdymo programos Integravimo galimybės
32	KETVIRTAS SKYRIUS AKTYVUS PILIETIŠKUMAS, PILIETINIS ĮSITRAUKIMAS / DALYVAVIMAS Integravimo galimybės Mokinių kompetencijos ir pilietinis dalyvavimas Mokytojų ir ekspertų vertinimo klausimynų analizė Kokius įgūdžius naudojo studentai? Kokių rezultatų pasiekė skaitmeninės ateljė? Kaip skaitmeninės ateljė pasiekė šių rezultatų? Išvada

40	PENKTAS SKYRIUS MOKYTOJAI, TECHNOLOGIJOS IR MOKYMASIS
	Kaip mokytojai gali integruoti technologijas į mokymą? Mokymo pasitelkus technologijas iššūkiai Kokie yra mokymosi bendradarbiaujant metodai?
44	ŠEŠTAS SKYRIUS SKAITMENINĖ ATELJĖ IŠ MOKYTOJO POZICIJOS
	Kodėl reiktų išbandyti atelję? Kaip pradėti? Praktiniai patarimai Mano patirtis apie skaitmeninę atelję – mokytojų atsiliepimai
49	II DALIS SEPTINTAS SKYRIUS SKAITMENINĖS ATELJĖ
	Įžanga Medijų švietimas Nuo įgūdžių, įgytų už mokyklos ribų, iki kompetencijų Mokinių motyvacija (mokinių, kurie ketina mesti mokslus) Pilietinis dalyvavimas Menas ir pedagoginės inovacijos
53	AŠTUNTAS SKYRIUS 15 SKAITMENINIŲ ATELJĖ
	SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 1: MIESTO DIZAINERIAI SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 2: IŠŠIFRUOTOS EMOCIJOS SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 3: MISIJA (NE)ĮMANOMA? SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 4: DRAUGIŠKAS APLINKAI MIESTAS SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 5: BENDRADARBIAVIMAS TARP KARTŲ / DIENA MUZIEJUJE SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 6: MINECRAFT: TARPDISCIPLININIAI BLOKAI SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 7: AUTOPORTRETAS IR IDENTITETAS SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 8: GARSO ISTORIJOS SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 9: TIESA AR DRĄSA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 10: INFOGRAFIKAI SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 11: QR ISTORIJOS SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 12: SAVĖS IEŠKOJIMAS TINKLE SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 13: SPALVŲ IDENTIFIKAVIMAS: KRAŠTOVAIZDŽIO SPALVOS IR GARSAI SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 14: ŠEIMOS PRISIMINIMŲ DĖŽĖ SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 15: STORYBIRD.COM INTERDISCIPLINIŠKAM ANGLŲ KALBOS MOKYMU

120	III DALIS DEVINTAS SKYRIUS SKAITMENINĖS ATELJĖ PARUOŠIMAS
	Patarimai rengiant skaitmeninę atelję Skaitmeninės atelję šablono pavyzdys Prisiminkite! Manifestas tiems, kurie susiduria su technologijomis ir mokymusi Dešimt patarimų, kurie padės sukurti geriausią galimą rezultatą Nuo vartojimo iki išradimo Pagrindiniai bruožai
137	PRIEDAI
	Priedas Nr. 1. „Ko tu apie mane nežinai?“ Priedas Nr. 2. Veiklos vertinimo forma Priedas Nr. 3. Veiklos vertinimo formos pildymo pavyzdys
141	BIOGRAFIJOS

PROJEKTAS „APP YOUR SCHOOL“

APIE “APP YOUR SCHOOL”

Projektą „App your school“, kurį finansuoja Europos Komisija pagal „Erasmus Plus“ programą, siekiama rasti naujų būdų, kaip tobulinti, įtraukti skaitmenines kompetencijas mokyklose, išbandant ir įgyvendinant naujoves šioje srityje. Projekto partnerystė, kurią sudarė 8 švietimo, medijų organizacijų konsorciškai su vidurinėmis mokyklomis Italijoje, Portugalijoje, Graikijoje, Lenkijoje, Čekijoje, Lietuvoje, Suomijoje ir Turkijoje, bendradarbiavo šia svarbia tema. Partneriai stengėsi sukurti sudėtingas didaktines situacijas, kurios mestų iššūkį ir mokytojams, ir mokiniams, atsižvelgiant į jų individualius poreikius ir lūkesčius, bei įvertinti vienu ir kitų medijų raštingumo kompetencijas. Studentų technologiniai įgūdžiai ir „medijų kultūra“ (Genevieve Jacquinot) nukreipiami tam, kad būtų galima įsivaizduoti naujas viešąsias paslaugas piliečiams ir rasti naujus būdus, kaip kurti žinias ir kultūrą, pavyzdžiui, projektus, skirtus realybės transformavimui, ir skatinti vietos bendruomenių pokyčius. Taigi, dėmesys sutelkiamas į gebėjimą „naudoti įgūdžius ir technologijas kasdieniame gyvenime: skaitmeninis raštingumas apima galimybę sėkmingai įgyvendinti skaitmeninius veiksmus, susietus su gyvenimo situacijomis“ (Mapping digital Competence: towards a Conceptual Understanding; Kirsti Ala-Mutka, European Commission Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies, p. 29).

Projekto **tikslas** – įgyvendinti naujas metodikas, kurios skatina studentų, mokyklų ir bendruomenių dialogą, skatinant, kad mokykla taptų vieta įsivaizduoti, mąstyti ir „išbandyti ateitį“. Italijoje įgyvendinamos ir Europoje išplėtos aktyvios Alberto Manzi ir Bruno Munari metodikos yra labai vertinamos Italijoje dėl jų sėkmingo pritaikymo švietimo srityje. Alberto Manzi buvo mokytojas ir pedagogas, turintis didelę patirtį naudojant televiziją ir kitas medijas skatinant raštingumą, dirbant su jaunais sulaikytaisiais Aristide Gabelli sulaikymo įstaigoje Romoje ir su nepalankioje padėtyje esančiais mokiniais visoje Italijoje. Bruno Munari – dizaineris, atradęs naują požiūrį į vaikų skaitmeninę atelę. Abu metodai kartu gali pakeisti mokymo modelius mokyklose, jie yra labiau susiję su dabartinėmis technologinėmis galimybėmis ir leidžia mokykloms būti sėkmingesnėms. Metodikos pateikia naujus būdus dirbti tiek mokiniams, tiek mokytojams. Šios naujos metodikos palengvina mokinio gebėjimų vertinimą, skatina jo kūrybinį potencialą, kuris dažnai lieka už mokyklos ribų, taip pat kartu su strategijos „Europa 2020“ tikslais siekia įtraukti ir tuos mokinius, kuriems kyla didžiausia rizika nebaigti mokyklos, remia mokyklas kovojant su ankstyvu mokinių išėjimu iš mokyklos.

SKAITMENINĖ ATELJĖ – PRADĖKIME NUO APIBRĖŽIMO

„App Your School“ projekto partneriai pradėjo formuoti skaitmeninės ateljė apibrėžimą pradėdami nuo Italijos nacionalinio skaitmeninio mokyklos plano (PNSD - Action # 7, p. 50):

„Inovatyvios erdvės, kur galima plėtoti ir ieškoti sąlyčio taškų tarp rankinių įgūdžių, meistriškumo, kūrybiškumo ir technologijų. Šiuo požiūriu technologijos turi svarbų, bet ne išskirtinį vaidmenį: jos yra kaip „skaitmeninis sluoksnis“, kuriame susitinka vaizduotė ir veikimas, derinant tradicijas ir diegiamas naujoves, atgaivinant ir reformuojant įprastas praktikas. Švietimo scenarijai, kuriuose yra įtraukta robotika, švietimas apie elektroniką, loginis ir skaičiavimo mąstymas, rankiniai ir skaitmeniniai artefaktai, rimti žaidimai ir istorijų pasakojimai ras vietą erdvėse, kur siekiama sukurti įvairiapusį mokymąsi.“³

Italijos nacionalinis skaitmeninis mokyklų planas buvo mūsų eksperimentų pagrindas.

Mūsų skaitmeninių ateljė tyrimai prasidėjo nuo žodyno:

Ką reiškia „**skaitmeninis**“?

Iš lotynų k. digitalis, kilusio iš digītus ‘pirštas’ • prieš 1575.

įspaudai; perkusija; tyrinėjimas; numeravimas

Iš anglų k. skaitmeninis, kilęs iš digit (iš lotynų k. digītus ‘pirštas’) ‘vienaženklis skaičius (numeravimo sistemos)’ • prieš 1963.

Elektronikos ir kompiuterijos srityje, priešingai nei analoginėje, jis nurodo įrangą ir prietaisus, kurie tvarko kiekius skaitine forma, t. y. jų reikšmes paverčiant patogią numeracijos sistemą (paprastai dvejetainę sistemą arba iš jos gautą sistemą), arba kitaip skaitine sistema; jame taip pat nurodomi kiekiai, kuriuos tvarko šie įrenginiai.

Ką reiškia „**ateljė**“?

Iš senosios prancūzų k. atelier ‘statybvietė’ • prieš 1843.

atelier „atėljė“ s.m., prancūzų k. [iš senosios prancūzų k. atelier, kilęs iš astelle „medžio drožlė“, kuris savo ruožtu yra iš vėlyvosios lotynų kalbos astella, dim. iš astūla variantas assūla „drožlė; medinė lenta“]. Amatininkų darbo vieta; taip pat studijavimas, dirbtuvės, visų pirma menininkai: dailininkai, skulptoriai, restauratoriai; o naudojant plačiau - fotografinis.

Šis žodynas jau pateikia tam tikrą požiūrį į skaitmeninę ateljė, pavyzdžiui:

Statybos aikštelė: tai tobula vieta, kur viskas vyksta, vaizdas. Darbas turi tikslą ir nustatytą laiką, tačiau mes veikiame sujungdami dizainą ir realybę. Taip pat yra tolerancija painiavai, klaidoms. Esant reikalui, yra vietos taisymams. Yra bendradarbiavimas.

Darbo vieta: darbo vietoje yra tikslai, kuriuos reikia pasiekti, ir realios užduotys, terminai, vaidmenų pasiskirstymas, įgūdžiai. Taip pat yra darbas, kurį reikia užbaigti namuose. Yra koordinavimas (pastangų sinchronizavimas ir dalijimasis ištekliais), bendradarbiavimas (siekiant bendro tikslo) ir bendras kūrimas (kartu sukuriant naują rezultatą).

Amatininkas: meno kūrimas rankomis. Tai protingas ir sumanus rankų darbas. Tai yra sąlytis su medžiaga. Rankų darbštumo ir įgūdžių dėka projektas tampa realybe. Tai analoginis pasaulis, kuris nėra priešingas skaitmeniniam. Jie nebėra priešingi, o vienas kitą papildo.

Įspaudai: tai ženklo palikimas apie buvimą, tai yra savęs ir abstrakcijos reprezentacija tuo pačiu metu naudojant ženklą/simbolį/kodą. Tačiau tai taip pat yra žinojimas, ką daryti susidūrus su netikėtumais: ekspromtas, improvizacija neturint laiko pasiruošti. Tai yra naujos situacijos, kai turime naudoti tai, ką žinome ir ką galime padaryti, kad susiorientuotume naujoje situacijoje ar užduotyje.

Perkusija: tai gestas, kuris sukuria efektą. Tarp italų kalbos veiksmažodžio „percuotere“ reikšmių yra viena, kuri apibūdina tai, ką norėtume įvykdyti skaitmeninėje ateljė: išprovokuoti stiprią emociją, stiprų sutrikimą, intensyvią jausmą, staigmeną, stebuklą.

Tyrinėjimas: stebėjimas yra esminis ir turi būti atidus ir tikslus; tai yra kruopštus ieškojimas, siekiant atlikti tyrimus ir stebėjimus, tai yra kruopšti žvalgyba, atverianti duris atradimams, naujos informacijos įgijimui, paliekant neapibrėžtas ribas, kurias nustatys tik tyrinėjimas. Tai erdvė, kurioje gali susitikti analitinis ir poetinis mąstymas: ne tik atidus stebėjimas, kad suprastume, bet ir įsivaizdavimas, kad suvoktume.

Numeracija: tai grafinis skaitmeninės sistemos vaizdavimas, galimybė suteikti tvarką tam, kas buvo atrasta ir patirta: katalogo, parodos, žemėlapių pavidalu... Tai yra esminis skaitmeninio ateljė etapas. Studentas registruoja savo atradimus, stebi savo nueitą kelią, „skaičiuoja“ atrinktus, rastus, suprastus variantus...

KAIP GALIMA SUKURTI IR REALIZUOTI SKAITMENINĘ ATELJĖ?

Skaitmeninės ateljė forma projekte „App Your School“ yra svarbi ir strateginė naujovė. Skaitmeninėje ateljė turi būti susidūrimas tarp:

Analoginis/skaitmeninis: analoginis yra puiki galimybė sulėtinti skaitmeninį lygmenį ir leisti vaikui turėti naują, prasmingą patirtį, į kurią jis gali pasineri.

Nenaudingas/naudingas: „nenaudingiems“ mes siūlome erdvę, kurioje jie įgyja reikšmės.

Kūrimas/išardymas: būtinybė naudoti kūną ir rankas, kad įsivaizduotume, pateiktume klausimus, hipotezes ir jas patikrintume.

Individualus/kolektyvinis: nuolatinis dialogas tarp aš ir mes, tarp asmeninės ir kolektyvinės atsakomybės.

Poetinė/analitinė: poetinis ir analitinis požiūris gali leisti atlikti išsamesnę analizę, taip pat kruopščiau analizę, kuri yra atvira naujiems ir nenuspėjamiems pasaulio vaizdams.

Meninė/mokslinė: šios kalbos ir įrankiai, kurie vėliau taps disciplinomis, vaikams yra susiję tarpusavyje, kad suteiktų patirtį, kuri veda į atradimą ir stebuklą.

Toliau, vadovaujantis Italijos NSP gairėmis, galime pabrėžti kai kurias pagrindines sąvokas, kurios yra būtinos norint suprasti skaitmeninėje ateljė taikomą metodologinį pagrindą.

„Švietimas skaitmeniniame amžiuje neturėtų būti sutelktas į technologijas, o į naujus švietimo sąveikos modelius, kurie jas naudoja“.

Pradėjome nuo prielaidos, kad reikia dar kartą perskaityti apie Alberto Manzi ir Bruno Munari pedagoginius, dizaino, meninius ir technologinius metodus, kurie padėtų geriau suprasti, ką ir kaip daryti. Tada galėsime išbandyti naujus dalykus, pradėdami nuo „senų klausimų“, nes privalumas yra dirbti toje srityje, kuri mokytojams bus pažįstama ir juos paskatins veikti. Pradėjome ne nuo technologijų, o nuo mokymo. Pradėjome nuo fakto,

kad mokiniai mielai praleidžia laiką savarankiškai atlasdami naujus programinės įrangos ar programėlių pritaikymo būdus arba jiems užtenka trumpų mokomųjų vaizdo įrašų suprasti naują technologiją, programą (pavyzdžiui, apie žaidimą „Minecraft“), tad mokytoji nereikia tapti užsiėmimo techniku ar kiekvienos naujos pasiūlytos technologijos ekspertu. Prašome mokytojo būti smalsiu naujoms technologijoms, entuziastingai ieškoti įkvėpimo, kad būtų lengviau atlikti asmeninius tyrimus; paprašėme mokinių, kad jie savo norą naršyti po programėles panaudotų skaitmeninėje ateljė. Žinoma, ne visi į tai įsitraukia, tačiau klasėje visada buvo kažkas, kam patiko sužinoti, kaip veikia vieni ar kiti dalykai, ir kuris buvo mentoriumi kitiems, kuriam patiko būti naudinga klasėje, ekspertu, kuris išsprendžia sudėtingiausius klausimus.

„Šioje paradigmoje mokiniai turi būti gerai susipažinę su skaitmenine aplinka ir įrankiais, tačiau jie taip pat turi būti gamintojai, kūrėjai, dizaineriai“.

Skaitmeninės ateljė centre yra kūrybinis mąstymas ir vaizduotė. Šie dalykai padeda tyrinėjimui, leidžia įjungti kritinį mąstymą. Norint tai padaryti, turiu galvoti, turiu žinoti. Norime, kad mokiniai būtų:

- **dizaineriai:** kaip suaugusieji, pirmiausia turime dirbti pagal metodą, neriboti klausimų ir procedūrų, kaip dažnai nutinka, bet padėti mokiniams ir mokytojams rasti savo kelią, nurodant tik kai kuriuos būtinus veiksmus;
- **kūrėjai:** išradinėti yra sudėtinga, o vaizduotė yra būtina. Kūrybiškumas, fantazija ir vaizduotė vaidina esminį vaidmenį ateljė ir nėra nesuderinami su matematine/mokslinė mintimi. Prognozuojant ir įsivaizduojant, kas gali atsirasti, vizualiai ištiriant variantus ir reiškinius, galima rinkti žinias ir informaciją, kurių pagalba gali būti sukurta kažkas naujo. Galime rasti atsakymus į mokslinius klausimus skirtingai naudojant technologiją: kaip mes galime ištirti jūros dugną? Kaip galime matyti, ką mato gyvūnai? Manzi mano, kad kūrybiškumas yra sugebėjimas pripažinti ir įveikti konkrečias problemas: „tai reiškia padėti žmogui

apsiginti nuo tinginystės, kuri gali kilti dėl vis tobulesnių mašinų naudojimo, nepriprasti prie gyvenimo, visada valdyti savo kritinius pojūčius“.⁸

- **gamintojai:** erdvė, skirta atlikti dalykus realiai, yra esminė, tiesiog imituoti „padarykime tai“ nepakanka. Galutinio produkto gavimas suteikia mokiniui ir klasei pasitenkinimą, pažymi, kad tikslas pasiektas ir kad galima padaryti dar geriau, taip pat turėtų suteikti teigiamą požiūrį. Taip pat negali būti atskirtas procesas ir produktas: jei padeda daug rankų ir daug dirbama, galima pagaminti daug produktų. Tai gali būti vizualūs katalogai, kuriuose atsispindi grafinis eksperimentavimas, plakatai, kurie parodo, kas buvo išmokta, mokinieji vaizdo įrašai, kurie padeda klasėms geriau dirbti.

„Ir mokytojai, ypač kalbant apie skaitmeninius įgūdžius, turės sukurti tinkamas sąlygas, kad galėtų palengvintiėjimą novatoriškais didaktiniais keliais, ir remtis turiniu, kuris yra labiau žinomas mokiniams“.

Mokytojas yra kūrėjas ir tyrėjas: jis žino, kaip suderinti motyvaciją ir kaip valdyti klasę ateljė metu. Paprastai klasė būna tyli ir susikaupusi, bet kartu vyrauja ir chaosas, nes kiekvienas gauna galimybę pasirinkti medžiagą ir eksperimentuoti su idėjomis, vadovaudamasis tam tikrais rėmais, kuriuos nustatė kartu su mokytoju. Ir tada mokytojas yra visiškai savo vaidmenyje, žinoma, jam gali trūkti keleto techninių įgūdžių, pavyzdžiui, kaip naudoti „Aurasma“, tačiau jam gali neduoti ramybės klausimas, iš kur atsiranda noras papildyti tikrovę? O ką reiškia „papildyti“, ar priešingai, „atimti“? Kiek būdų žmonija atrado tam padaryti? Koks skirtumas tarp papildytos ir virtualios realybės? Galėtume įžvelgti, kad „pasakojimo fikcija yra archajiška virtualios realybės technologija, kuri specializuojasi žmogaus problemų modeliavime“, galime pasinaudoti istorijose „imituota“ patirtimi. Tuomet skaitmeninė ateljė tampa įrankiu ištirti pasaulį, pasinaudojant turima technologija. Svarbiausią vaidmenį atlieka kūrybiškumas ir smalsumas (pirmiausia mokytojo), o ne techniniai įgūdžiai.

„Mokyklos skaitmeninės infrastruktūros stiprinimas naudojant lengvus, tvarius ir įtraukiančius sprendimus“

„Užsiėmimai turi būti suvokiami kaip naujovių ir kūrybiškumo vieta, o ne vien tik technologijų visuma“

Iki šiol išbandytos skaitmeninės ateljė buvo „lengvo technologinio lygio“: pavyzdžiui, tik planšetinis kompiuteris, prijungtas prie interaktyviosios lentos. Mums atrodė įdomiau sukurti veiklą, kuri sujungtų analogiją ir skaitmeniškumą, kur galėtume atlikti meninį ir techninį darbą. Štai kodėl nereikėjo per daug įrangos. Mokiniai galėjo naudotis savo mobiliuoju telefonu ar planšetiniu kompiuteriu kolektyvinėje kūrybinėje kelionėje: tai leidžia mokytojams, kurie nenori susidurti su sunkiomis techninėmis problemomis, praleisti daugiau laiko tyrinėjant.

„Užsiėmimų mokyklose pavertimas žinių ir praktinės patirties įgavimo vieta, iškeliant naujoves į pirmąją vietą“.

Kalbėjimas apie inovacijas visada yra sudėtingas. Kas yra nauja ir kam? Jerome Bruner primena, kad „mokyklų sistema suteikia didelę reikšmę mokymuisi to, kas jau žinoma, bet per mažai tam, kas nežinoma“. Bet kaip išmokyti mokinį atradimo technikos?

„APP YOUR SCHOOL“ – NUO VARTOJIMO IKI IŠRADIMO

- 1) Perėjimas nuo technologijų vartojimo / „mokslinių tyrimų atlikimas“ su technologijomis / naujų dalykų ir naujų technologijų išradimas.
- 2) Entuziazmas / vartojimas / supratimas, kaip tai veikia / instrukcijos
- 3) Mokytojo įsikišimas / atsiriboti nuo stereotipų ir banalybių ir klausti mokinių klausimų / naudojimas / dizaino tema / vadovaujamų eksperimentų atsiradimas
- 4) Praktinė veikla / vadovaujamasis eksperimentavimas / išradinėjimas / galimybė sukurti asmeninį išradimą, sukurti kažką naujo.

Todėl „nauja“ nėra „nauja“ absoliučiaja prasme, bet nauja besimokančiajam. Mokytojo asmeninis tyrimas yra esminis dalykas: mūsų idėjos kilo iš skaitmeninio meno, mokslo subjektų, iš šiuolaikinio meno parodų ir istorinių / literatūros objektų. Pagrindinis dalykas yra mokytojo smalsumas, vaizduotė integruoti savo patirtį. Skaitmeninė atelė pirmiausia kuriama kūrybingo mokytojo mintyse, tokio, kuris nebijo pasakyti savo mokiniams: „aš nežinau, kaip tai padaryti, išsiaiškinkime kartu“, „jei mes tai padarysime neteisingai, pabandysime dar kartą, įsidėmėkime, užsirašykime visas klaidas“.

Pasitikėjimas mokiniais gali būti vienas iš būdų dirbti, taip pat padėtų turėti atsarginį planą ir veiklos sustabdymą kritiniu atveju, tačiau kadangi įtraukiamos technologijos, galime tikėtis jų smalsumo:

„Mokykla turėtų grįžti prie patikėjimo mokiniams: malonumo ieškoti to, kas nežinoma, atradimo laukimo ir darbo, naršymo, galimybės pamatyti, kad tai, ką nori išsiaiškinti, tampa realybe“.

„Technologija yra įgalinanti, tačiau ji nėra išskirtinė: tai lyg tam tikras „skaitmeninis sluoksnis“, kur susijungia vaizduotė ir atlikimas, derinamos tradicijos ir ateitis, diegiant naujoves į nusistovėjusią praktiką“.

Būdvardis „įgalinantis“ yra esminis: sugebėti, suteikti galimybę įgyti įgūdžių arba tapti kompetentingu, jaustis tinkamu, išradingu. Tai gali kilti dėl nuolatinio susidūrimo tarp to, ką žinai ir ko nežinai, tarp to, kad žinai, kaip padaryti ir ko dar negali padaryti. Į šį savęs tobulinimą, kurio labiausiai trokšta mokiniai kaip iššūki sau, mokykla įtraukia visus mokinius.

Žinojimas, kaip mesti įtikinamą iššūkį, kaip tai, pavyzdžiui, daroma gerame vaizdo žaidime: „bandykite dar kartą“, „geras žaidimas“.

„Perėjimas nuo „transmisysvaus“ prie aktyvaus mokymo“

Skaitmeninėse atelėse ir net ankstesniuose Alberto Manzi mokymuose tradicinė paskaita neegzistavo. Klausimai buvo skirti vesti klasės tyrimams; vaikų patirtis buvo naudojama, kad būtų galima gauti pakankamą tyrimų duomenų kiekį; buvo veikama per nuolatinį bendravimą, kalbėjimą, įsivaizdavimą, darymą ir ardymą, tad klasė atrasdavo pasaulį. Šios disciplinos buvo priemonės, kurios buvo reikalingos tam padaryti, o ne užbaigti. Šis požiūris suformavo skaitmeninę atelę: klausimas paskatino kiekvieną darbo etapą, suaktyvino mokinių žinias ir patirtį. Technologija leido mums suteikti darbui formą ir matomumą; tai buvo stebėjimo priemonė ir priemonė, kurią reikėjo stebėti.

„Matyti mokyklą kaip švietimo sąsają, atvirą aplinkai, tiek mokykloje, tiek už jos ribų“

Žvilgsnis į supančią aplinką buvo būtina gairė, kurią pateikėme skaitmeninėse atelėse: QR kodo kūrimas viešajai bibliotekai, vietinės parodos organizavimas, instaliacijos paruošimas, plakatų gaminimas siekiant įtraukti kitus mokinius, ne tik klasės draugus, įtraukimas į aplinkos ar istorinio paveldo apsaugą; susipažinimas su apylinkėmis ir išėjimas į jas – tai buvo keletas strategijų, kurios buvo įgyvendintos siekiant, kad mokiniai jaustųsi savo vietos bendruomenės dalimi.

Mokykla atkūrė savo, kaip vietos kultūrinio subjekto, vaidmenį, kuris padedant kitoms institucijoms, „puoselėja ir tuo pat metu atgaivina vaizduotę, kad augdami mokiniai galėtų tirti tai, kas nauja, užuot tiesiog pripratę prie to, kas yra, ir kad tiek dabar, tiek ateityje žinotų, kaip daryti nepriklausomus „protingus“ pasirinkimus didžiuliame kultūrinių galimybių pasaulyje, kuriame jie atsidurs už mokyklos ribų.“

„Užtikrinti, kad skaitmeniniame amžiuje mokykla taptų galingiausiu naujovių ir pokyčių faktoriumi šalyje“.

TECHNOLOGIJOS MOKYKLOJE

Tai išlieka problema. Kartos mokytojų, „priverstų“ integruoti įrankius, kurie jiems nepatinka arba kurie jų nedomina, vargu ar gali sukurti mokymus, kurie išbandytų mokinių įgūdžius ir entuziazmą.

Žinoma, negalime apie šią situaciją kalbėti apibendrintai: yra vidurinių mokyklų mokytojų, kurie jau integravo technologijas mokyklos kasdieniniame gyvenime dėka asmeninio mokymosi, keitimosi su kolegomis praktika ir savo asmeninio susidomėjimo.

Siekiant palengvinti visų studentų prieigą prie technologijų, turime rasti būdą, kaip mokytojus priartinti prie metodų ir projektų, kurie gali atverti kelią jų susidomėjimui. Ne mokytojai turi pereiti prie technologijų (atrodo, kad tai nebuvo labai veiksminga, bent jau iš dalies), o technologijos turi rasti būdą, kaip patraukti mokytojus.

Norėjome pamatyti, ką galėtume sužinoti apie technologijų naudojimą veikdami kitaip, kūrybiškai, kaip sukurti įrankius, kurie padėtų mokiniams tirti pasaulį ir išreikšti save, patirti poetiškumą, nuostabumą, nepaprastumą.

Žinojome, kad jei veikdami kūrybiškai kažką aptiksim, net ir mokytojai mielai sutiks tai tyrinėti, nes mokykla yra puiki vieta atrasti pasaulį ir save – technologija yra tiesiogiai susijusi su gyvenimu.

„Kurti nuostabius nedidelius pasaulius kasdieniniam naudojimui“, kylančius iš „technologinio nepasitenkinimo“: net prieš kurdami turime suteikti erdvę mokytojams ir pedagogų vaizduotei ir kūrybiškumui, kad galėtume mesti iššūkį vartotojiškam technologijų naudojimui ir įsivaizduoti kitokį gyvenimą dėka disciplinos, jos griežtumo, naujų realybės supratimo lygių.

„App your school“ projekte atlikti eksperimentai atskleidė tokius poreikius:

- tirti galimybes: reikia visada būti atviriems daugeliui galimų veikimo ir mąstymo būdų, kad kiekvienas būtų skatinamas skirti tai, ką gali geriausia; kad būtų galima atrasti daugelį dalykų ir būtų išvengta paprastinimo ar ribojimo žinant tik vieną aspektą; įsitikinti, kad galima ir pageidautina keisti savo nuomonę, kai ji susiduria su geresne;

- įterpti žaidimus ir humorą: žaidimas – rimtas dalykas, žadinantis visus mūsų jausmus ir dėmesį bei išlaikantis juos iki pabaigos; savęs motyvacija, gimusi iš malonumo kažką daryti, galinti išlikti ilgą laiką;
- spręsti kūrimo problemas: „turėtų būti išsaugotas ne objektas, bet būdas, kūrimo metodas, modifikuojama patirtis, pasirengimas vėl kažką padaryti“;
- sutvarkyti realybės tinkamą technologijos padeda disciplinoms mokyklose aplinkos turtingumą, įvairovę ir tinkamą paversti tvarka, kuri gali sustiprinti mokinių įgūdžius, kūrybiškumą ir vaizduotę. Norėjome, kad mokiniai taptų naujų naudojimo būdų ir technologinių projektų kūrėjais, naudodamiesi savo smalsumu technologijoms, bei tam tikru mastu permąstytų mokyklos pobūdį. Mokykla savo ruožtu privalo mokyti vaikus atidžiai žiūrėti, ugdyti skepticizmą, kelti klausimus apie įpročius, laužyti stereotipus, suprasti, bet taip pat ir įveikti taisykles.

Technologija kaip išraiškinga, konceptuali priemonė, galinti apversti semantiką studentų ir mokytojų rankose, kurie tiek grupėje, tiek individualiai atiduoda viską, ką turi geriausia, kad galėtų sukurti kažką funkcionalaus ir naudingo bendruomenei, net jei tai tik naujos ar išplėtos žinios. „Padėkite kitiems dalyvauti kūrybinėje veikloje, skleisti informacijos kūrimo metodus ir technikas, skleisti visų visiems padarytą mokymąsi. Kiekvienas turi ką pasakyti, skatinti individualų kūrybiškumą, skatinti kolektyvinį augimą“.

- Ši terpė yra vienoda visiems: viską keičia kūrybinė patirtis, kurią mokiniai turi mokyklos dėka, vietos, kur technologijos ne tik egzistuoja, bet yra tiriamos, atveriamos, naudojamos, jomis „manipuliuojama“ nutolstant nuo įprastumo ir paprastumo, atveriant kūrybiškas ir ekspresyvias galimybes visiems mokiniams.

Bruno Munari eksperimentavo su kopijavimo aparatu, tipografiniais ekranais, skaidriniais, rašomosiomis mašinėlėmis, filmais ir fotografija. Jo meninė karjera gali paskatinti naujus mokytojus ir mokinius, kurie ji mato kaip puikų pavyzdį kuriant išsiskiriantį ir kūrybišką požiūrį.

Savo 1952 m. „Mechanizavimo

manifeste“ Munari kviečia menininkus (mes darome tą patį kviesdami mokytojus) „susipažinti su mašinomis ir jas išderinti, kad jos dirbtų netaisyklingai“, paverčiant mašiną/technologiją „į gestą, kad yra unikalus, antiekonominis, meninis, sukurti naują poetinę, magišką, meninę visuomenę“.

Beppe Finessi, architektė ir profesorė iš Politecnico di Milano, mums pasakoja:

„... kaip tada „Xerox“ parduotuvėje Milane, šešiasdešimtojo dešimtmečio pradžioje: „Prašau, pone M. Munari, nejudinkite originalo, kitaip kopija bus bloga“. Būtent. Stai kaip draudimas tampa norma. Įrenginys, sukurtas atkurti neribotą skaičių originalo kopijų, vietoj to gali gaminti originalus, kurie skiriasi vienas nuo kito. [...] Visa tai gali vykti tiesiog pažeidžiant taisyklę. Originali kserografija, tobulas oksimoronas.“

„Munari nusitaiko į visus draudimus, susijusius su kopijavimo aparato naudojimu: nurodymai nejudinti originalo arba laikyti dangtį atidarytą, padėti daiktus ant „plokštės“, atlikdamas sistemingą instrukcijos „išdavystę“.

Ko niekada nereiktų daryti? Kokios yra kopijavimo aparato ribos? O planšetinio kompiuterio? O išmaniojo telefono? Ir jei šios technologijos gali suklysti? Būtina išbandyti įrenginių ribas, jų

MOKYMASIS IŠ GEROSIOS PATIRTIES PAVYZDŽIŲ

GEROSIOS PRAKTIKOS PAVYZDŽIŲ APŽVALGA

Projekto metu kiekvienas iš 8 partnerių surado ir ištyrė 5 gerosios patirties IKT taikymo pavyzdžius švietimo ir kultūros sektoriuje. Tai buvo padaryta tam, kad būtų galima įsivaizduoti, kur būtų galima taikyti siūlomą naują – skaitmeninę atelę ir projekte naudojamas metodologijas.

Siekdami jus įkvėpti, šiame vadove norėjome paminėti geriausias praktikas ir jas įgyvendinančias organizacijas. Interviu atlikta pasitelkus klausimyną. Interviu galima rasti projekto svetainėje: <https://www.appyourschool.eu/category/activities/national-toolkits/>. Čia taip pat galima rasti įdomių aspektų, susijusių su partnerių išskirtomis gerosiomis praktikomis: <https://www.appyourschool.eu/european-manual/>.

40 gerosios patirties praktikų buvo palygintos remiantis šiais aspektais: inovacijos, tobulinamos medijų ir skaitmeninės kompetencijos, dėmesys kitų šiuolaikinių kompetencijų ugdymui, ryšys su aktyviu pilietiškumu, mokytojo vaidmuo, naudojamos programos, kiti įrankiai ir požiūris į technologijas. Šie aspektai buvo laikomi svarbiais kuriant skaitmeninę atelę ir ją adaptuojant nacionaliniu lygmeniu aštuoniose Europos šalyse.

Pirmiausia reikėtų paminėti, kad, remiantis gerosios patirties pavyzdžiais 8 Europos šalyse, užduotys ir projektai yra pagrįsti realių gyvenimo situacijų ir problemų sprendimu (praktine patirtimi). Tad jaučiama vertė to, kas daroma, atliekama; veikla yra prasminga bei pritaikoma kasdieniame gyvenime. Pagrindinis dėmesys skiriamas projektui, o ne konkrečiam mokomajam dalykui, todėl daug temų yra susijusios tarpusavyje (tarpdiscipliniškumas).

Daugelyje mokyklų visoje Europoje naudojamos moderniausios technologijos (žinoma, tai priklauso nuo šalies konteksto, vietovės, kurioje yra mokykla ir pan.). Užsiėmimuose dėmesys skiriamas ne pačiai technologijai (dabar nesunku rasti informacijos, kaip naudotis programa ar programėle), bet naujoviškiems, kūrybingiems ir įvairiems jų panaudojimo būdams, sujungiant analogines ir skaitmenines priemones, kad būtų sukurta kažkas visiškai naujo ir leistų pažvelgti iš kitos perspektyvos.

Tačiau kai kuriose mokyklose pagrindinis dėmesys vis dar skiriamas tam, kad mokiniai išmokytų naudotis skirtingomis IT priemonėmis, kad jos būtų įtrauktos į mokymosi procesą, kad patys mokytojai išmokytų naudotis IT priemonėmis. Tai greičiausiai paaiškina skirtingos švietimo sistemos.

Pažymėtina, kad naujovės, susijusios su šiuolaikinėmis technologijomis, ateina į kaimo ar mažiau išsivysčiusių teritorijų mokyklas (pvz., Lietuvoje, Portugalijoje, Turkijoje).

Kitas svarbus aspektas, kurį reikia paminėti, yra bendradarbiavimas su vietos bendruomenėmis – dirbama su bendruomene ir bendruomenei, siekiant sukurti tam naudingą išradimą (pvz., mažinti neįgalųjų problemas, spręsti atliekų rūšiavimo ir perdirbimo problemą ir pan.). Taip pat atkreipiamas dėmesys į verslumo gebėjimų ugdymą nuo ankstyvo amžiaus. Užsiėmimų dalyviai skatinami kurti verslą, rasti naujų technologinių sprendimų ir pan.

Kitas svarbus aspektas, kurį reikia paminėti, yra tas, jog daugelyje šalių robotika jau yra laikoma neatsiejama mūsų gyvenimo dalimi – kai kurie projektai, užsiėmimai sutelkia dėmesį į jų kūrimą, programavimą (pvz., Lietuvoje), o kitose šalyse (pvz., Italijoje) robotika naudojama esamų mokymo institucijų sistemoje ir integruojama į skirtingus mokyklos dalykus.

Išanalizavus kiekvienos projekto šalies gerosios patirties pavyzdžius atskirai, šie aspektai patraukė mūsų dėmesį:

PARTNERIŲ PASIRINKTŲ GEROSIOS PRAKTIKOS PAVYZDŽIŲ PAGRINDINIAI ASPEKTAI

LIETUVOS PARTNERIŲ PASIRINKTUOSE GEROSIOS PRAKTIKOS PAVYZDŽIUOSE GALIMA PASTEBĖTI TAI, KAD DĖL STEAM SRITIES SPECIALISTŲ TRŪKUMO DAUG DĖMESIO SKIRIAMA GAMTOS MOKSLŲ, TECHNOLOGIJŲ, INŽINERIJOS, MENO IR MATEMATIKOS ĮGŪDŽIŲ LAVINIMUI.

LENKIJOSE PARTNERIŲ PASIRINKTOS GEROSIOS PATIRTIES PRAKTIKOS PAVYZDŽIUOSE DAUGIAU DĖMESIO SKIRIA KULTŪRINĖMS INICIATYVOMS, PASITELKIANČIAS ĮVAIRIAS IT PRIEMONES IR NEPALANKIOJE PADĖTYJE ESANČIŲ ŽMONIŲ ĮTRAUKTĮ.

GRAIKIJOJE KAIP GEROSIOS PRAKTIKOS PAVYZDYS BUVO PASIRINKTAS PROJEKTAS, KURIAME MOKYMOSI PROCESSE NAUDOJAMI SOCIALINIAI TINKLAI, TAIP PAT KOVA SU PATYČIOMIS – VIENA IŠ AKTUALIAUSIŲ PROBLEMŲ DAUGUMOJE EUROPOS MOKYKLŲ.

PASIRINKTI ITALIJOS GEROSIOS PRAKTIKOS PAVYZDŽIAI DAUGIAUSIA DĖMESIO SKIRIA ŽINIŲ IR PATIRTIES, SUSIJUSIŲ SU KULTŪROS PAVELDO PERDAVIMU, KEITIMUSI TARP BENDRAAMŽIŲ, KITOKĮ ĮVAIRIŲ MEDIJŲ PANAUDOJIMĄ, KURIS PADEDA PAAUGLIAMS TOBULINTI KRITIŠKĄ MĄSTYMĄ IR KITAIP VERTINTI KASDIENIUS OBJEKTUS IR ĮPRASTAS PRAKTIKAS, SKATINTI KŪRYBIŠKĄ IR AKTYVŲ DALYVAVIMĄ.

TURKIJOJE GEROSIOS PRAKTIKOS PAVYZDŽIAI MOKYMOSI PROCESSE SKATINA IKT NAUDOJIMĄ, PRISIDEDA PRIE MOKINIŲ SOCIALINIŲ ASPEKTŲ GERINIMO, MOKINIŲ, MOKYTOJŲ IR TĖVŲ MOKYMOSI UŽ MOKYKLOS RIBŲ.

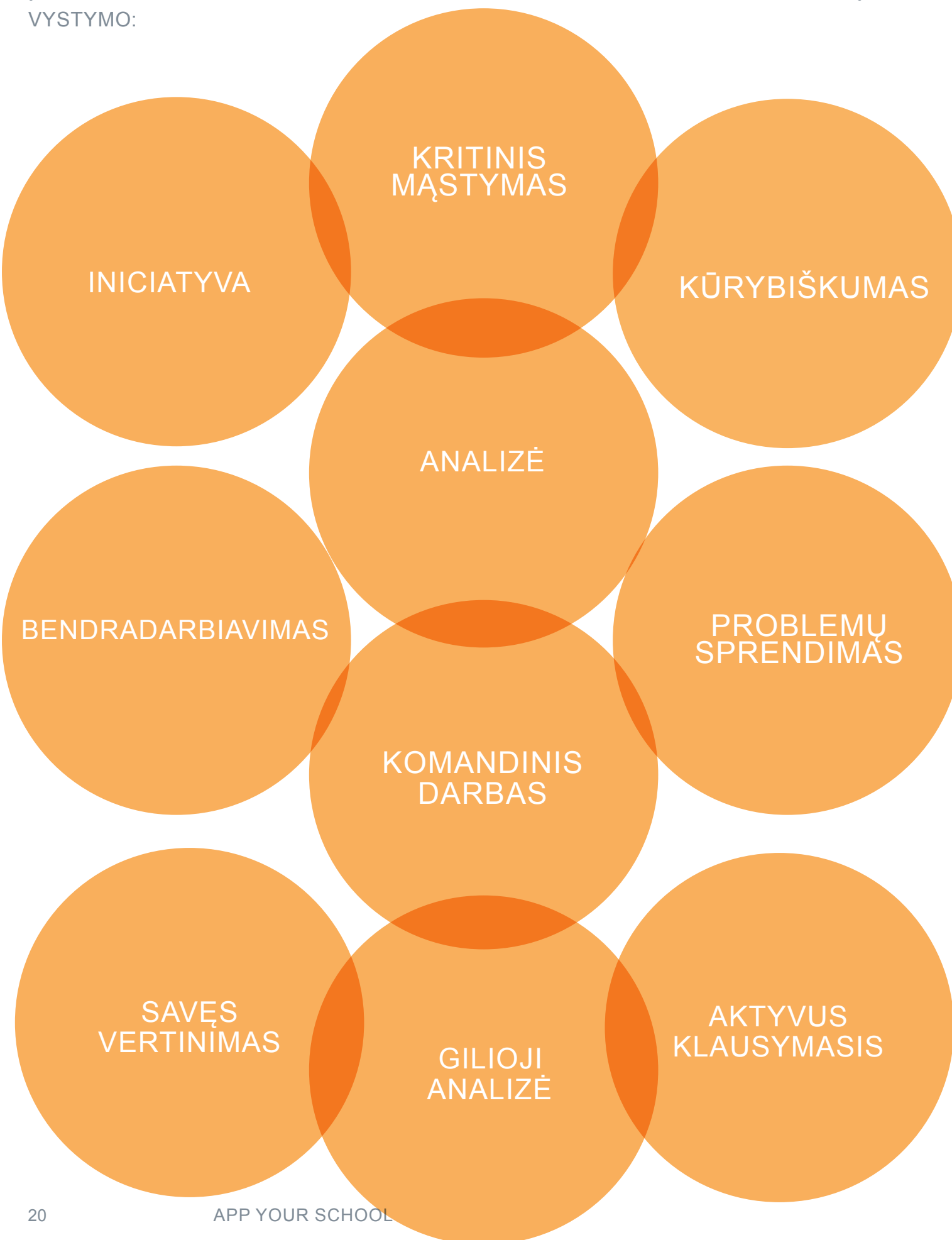
ČEKIJOS PARTNERIŲ PASIRINKTUOSE GEROSIOS PRAKTIKOS PAVYZDŽIUOSE DOMINUOJA MENINĖ VEIKLA, NES PER JĄ GALIMA TOBULINTI SOCIALINĮ INTELEKTĄ, ČIA TAIP PAT YRA PALIEKAMA ERDVĖS SAVIRAIŠKAI, MOKINIŲ NUOMONEI. EGZISTUOJA IR NEPALANKIOJE PADĖTYJE ESANČIŲ GRUPIŲ INTEGRACIJOS TEMA.

PORTUGALIJOJE DAUG DĖMESIO SKIRIAMA MOKYKLOS NEBAIGIMO MAŽINIMUI NAUDOJANT IKT IR NAUJUS MOKYMOSI METODUS (PAVYZDŽIUI, NAUDOJANT TELEVIZIJĄ IR TAIP ĮTRAUKIANT TĖVUS Į VAIKŲ UGDYMO PROCESĄ).

SUOMIJOJE ŠIUOLAIKINĖS TECHNOLOGIJOS YRA ĮTERPIAMOS Į MOKYMOSI PROCESĄ, ČIA TAIP PAT TOBULINAMAS AUKŠTESNIO LYGIO SKAITMENINIS RAŠTINGUMAS (TAČIAU SVARBU PAMINĖTI, JOG PARTNERIŲ PASIRINKTŲ GEROSIOS PATIRTIES PAVYZDŽIŲ UŽSIĖMIMŲ DALYVIAI YRA VYRESNIO AMŽIAUS (STUDENTAI), NEI TIE, SU KURIAIS BUVO DIRBAMA PROJEKTE).

XXI A. KOMPETENCIJŲ VYSTYMAS

ĮVAIRŪS PROJEKTAI, UŽSIĖMIMAI, ATELJĖ PRISIDEDA PRIE XXI A. KOMPETENCIJŲ VYSTIMO:



Šiuolaikinės problemos taip pat yra dėmesio centre – saugus ir pagarbus elgesys internete, netikrų naujienų atpažinimas, šaltinių tikrinimas, mokyklų problemų (patyčių ir emocijų raiškos) sprendimai.

Tobulinamų skaitmeninių, medijų kompetencijų spektras yra labai platus. Jis aprėpia programavimą, kodavimą, interneto svetainių kūrimą, logotipų, vaizdo, garso, nuotraukų redagavimo įrankius, saugų elgesį internete, robotų kūrimą ir pan. Šis IKT technologijų spektras atskleidžia, jog skaitmeninė / medijų kompetencija yra labai plati: nuo naujausių programų ir įrankių iki eksperimentų su išmaniuoju telefonu ir planšetiniais kompiuteriais sukuriant kažką visiškai unikalaus.

Populiariausios programos ir programėlės, naudojamos atrinktose gerosiose praktikose 8 Europos šalyse (čia pateikiama tik jų dalis): „Arduino“, „Raspberry“, „HTC VIVE“, „Kahoot“, „Aurasma“, 3D spausdintuvai, 3D akiniai, planšetiniai kompiuteriai, išmanieji telefonai ir kt. Tiesa, kai kuriose mokyklose išmanieji telefonai yra draudžiami.

„Žaidybinimas“ paminėtas kaip nauja, veiksminga mokymo priemonė. Mokymosi proceso „žaidybinimas“ gali būti raktas į sėkmę didinant studentų motyvaciją.

Mokytojo vaidmuo pakitęs – ji dabar yra mentorius, partneris, įkvėpėjas, proceso vadovas ar aktyviai iš mokinių besimokantis asmuo. Mokytojai rengia veiklas arba mokiniams paskiria atlikti kokią nors užduotį (pvz., savarankišką darbą); pateikia pavyzdžių ar įkvėpimo šaltinį, leidžia eksperimentuoti ir palieka erdvės saviraiškai. Mokytojo vaidmuo nebėra statiškas. Mokytojas taip pat skatina mokymąsi iš bendraamžių. Mokytojai leidžia klysti, nes klaidos yra svarbi mokymosi proceso dalis.

Taip pat svarbu paminėti, kad mokymosi procesas vyksta visur – tik jis yra perkeliamas į skirtingas erdves (aikštes, muziejus, miesto gatves, virtualiąją realybę, televiziją, socialinius tinklus ir kt.). Skatinant naują mąstymą, daugelyje dalyvaujančių šalių (lenkų, portugalų mokyklose) gali būti pastebėtas mokymo proceso paradigmos pokytis.

Aukščiau aprašyti elementai puikiai atitinka, papildo „skaitmeninės ateljė“ sąvoką, kurioje mokymosi patirtis prasideda nuo IKT turinio, tada daroma

manualinė užduotis su pasirinktais įrankiais ir medžiagomis, ir su dalyviais pradedami individualūs ir kolektyviniai tyrimai. Moksleiviai yra raginami pasitelkti savo ne mokykloje įgytus įgūdžius sprendžiant problemas naujais būdais, t. y. iš „tyrinėtojo“ pozicijos, kuri skatina savarankiškumą ir darbą grupėje. Skaitmeninė ateljė orientuojasi į kūrybišką naujų medijų ir programėlių naudojimą, skatina kūrybišką ir novatorišką požiūrį tiek į pačias medijas, tiek į gebėjimą sėkmingai pasitelkti technologijas įvairiose gyvenimo situacijose.

Kai kurie partnerių atrinkti gerosios praktikos pavyzdžiai gali įkvėpti tiek mokytojus, tiek neformalaus ugdymo organizatorius, muziejus ir meno galerijas. Pavyzdžiui, **Italijoje**, viename muziejuje, mokiniai patys pasigamina iš kartono kartoninius muziejaus „gidus“ (programuojamus „arduino“ pagalba), kurie vedžioja juos prie meno kūrinių (daugiau apie tai - <https://www.appyourschool.eu/bugbits-and-soundscapes/>).

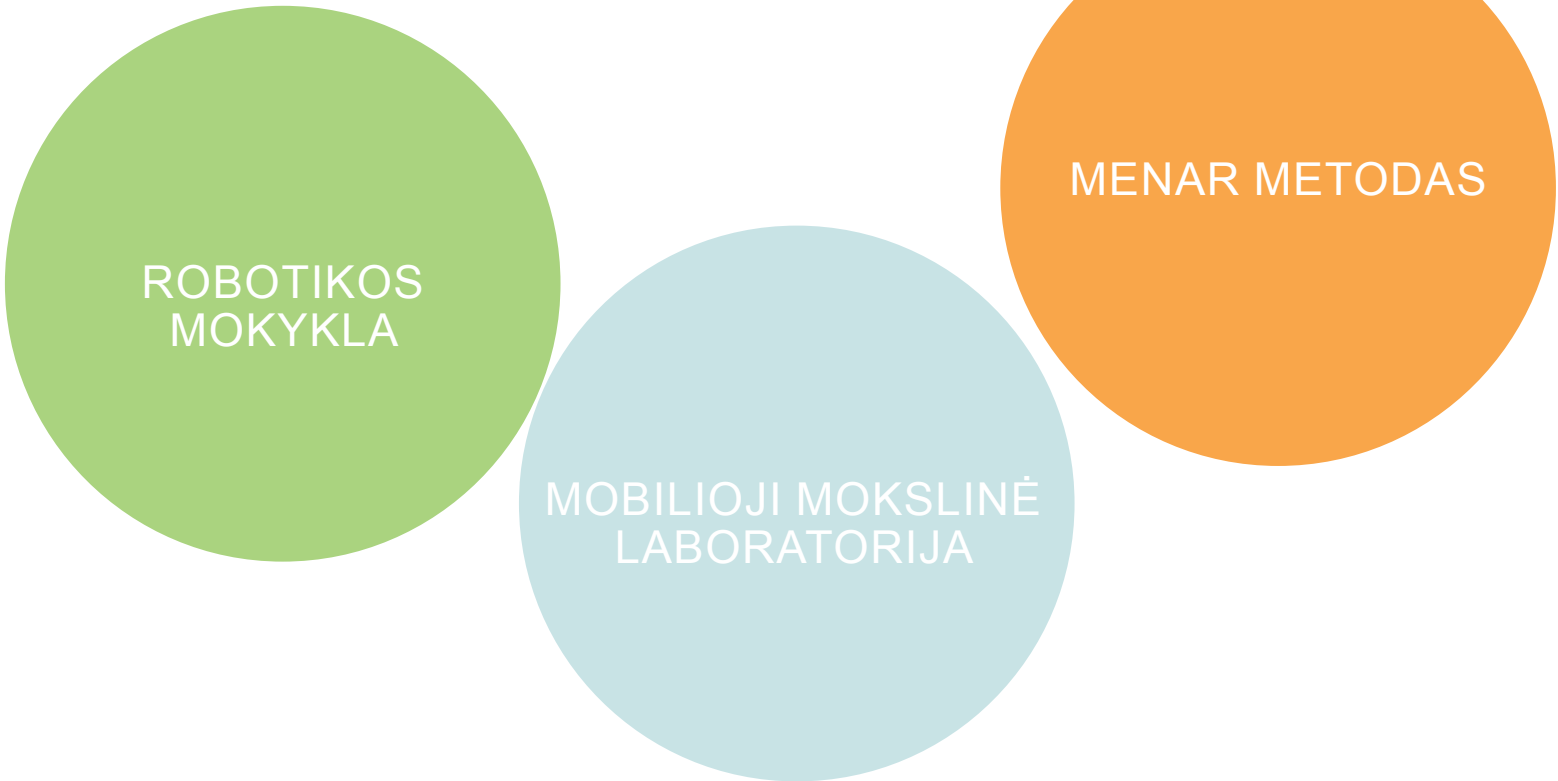
Kitoje galerijoje **Čekijoje** vaikai įtraukiami į įžymaus fotografo Sam Show nuotraukų atkūrimą, stilizavimą. Gaunamas naujas, įkvepiantis rezultatas (<https://www.appyourschool.eu/photographic-stylization-sam-shaws-photographs/>). Ekspozicijų dalyviai tampa tiek aktoriais, tiek fotografais.

Graikijoje į mokymosi procesą įtraukiami socialiniai tinklai, kad mokiniai taptų aktyvūs mokymosi proceso dalyviai. Socialiniame tinkle „Logo in Education: A Community of Practice and Learning“ sukurama bendruomenė, kurioje vyksta pokalbiai dominančia tema, keliama mokymosi medžiaga, nuorodos, pasiūlymai, užduotys ir pan. Tokio bendro mokymosi nauda yra ir kitokia – mokomasi gero elgesio internete, siekiama užkirsti kelią patyčioms ir išvengti atskirties, mokymosi medžiaga pasiekama iš bet kur ir pan. Daugiau apie tai - <https://www.appyourschool.eu/logo-education-community-practice-learning/>

Visą išsamią analizę pagal šalis galima rasti pagrindiniame projekto produkte „European Manual“ projekto svetainėje www.appyourschool.eu.

Kitame puslapyje pateikiame Lietuvoje atrinktų gerosios patirties pavyzdžių būdingiausius bruožus, naudojamas inovacijas ir ugdomas kompetencijas.

GEROSIOS PATIRTIES PAVYZDŽIAI LIETUVOJE



BENDRI ASPEKTAI

1. Mokiniai mokosi gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, meno ir matematikos (STEAM mokymo programa), čia taip pat įgaunamos realaus pasaulio žinios, kurių reikalauja šiandieninė pasaulio visuomenė;
2. Tikras mokymasis vyksta tada, kai mokiniai mokosi per praktiką ir eksperimentus;
3. Reikšmingo darbo ir organizuoto laisvalaikio veiklų derinimas yra veiksmingas ir įdomus mokymosi būdas;
4. Tikimasi, kad po seminarų dalyviai sukurs tam tikrą žmonėms naudingą išradimą, produktą arba ateityje pradėtų verslą ar sėkmingą karjerą;
5. Individualus požiūris, leidžiantis studentams siekti pažangos savo tempu.

INOVATYVŪS ASPEKTAI

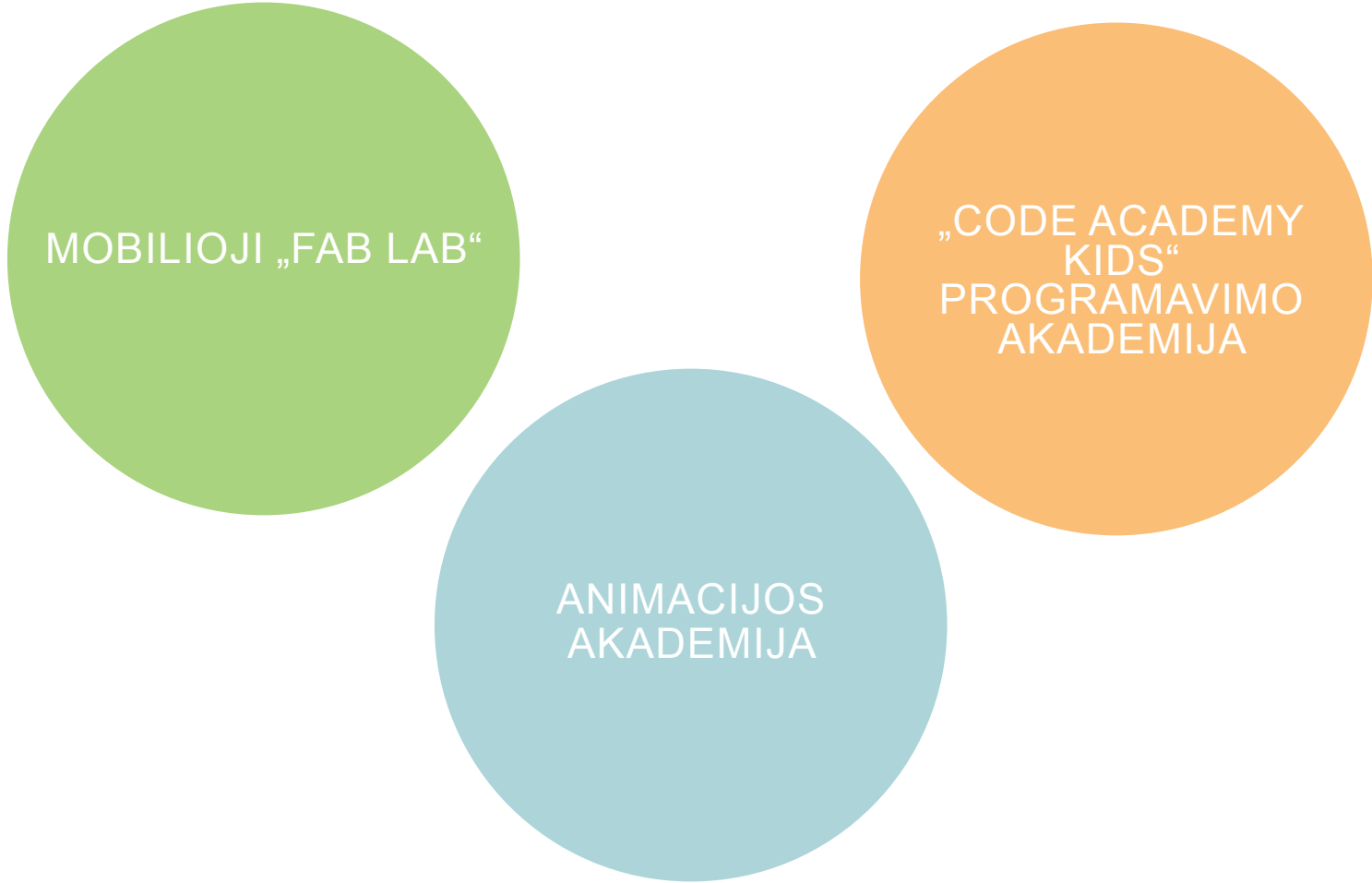
1. Robotų pritaikymas kasdieniame gyvenime;
2. Dėmesys STEAM mokymo dalykams;
3. Vaikų atliekamas įsivertinimas;
4. Teigiamos saviugdą skatinimas;
5. Dėmesys sutelkiamas į pasirinkto projekto kūrimą, o ne į tam tikrą temą.

TOBULINAMOS IT / IKT / MEDIJŲ / SKAITMENINĖS KOMPETENCIJOS

1. Gebėjimas kūrybiškai naudotis kompiuterinės grafikos apdorojimo programomis;
2. Mokymasis programuoti įdomiu būdu;
3. Skaitmeninės animacijos programų naudojimas;
4. Mokymai atviro kodo platformose;
5. 3D spausdinimas;
6. Svetainės, logotipo, kompiuterinių žaidimų ar mobiliųjų programų kūrimas;
7. Gebėjimas įvesti skaitmeninę informaciją į kompiuterį įvairiais formatais;
8. Gebėjimas naudoti kompiuterio įvesties ir išvesties įrenginius;

KITOS TOBULINAMOS KOMPETENCIJOS

1. Vaizduotė;
2. Kūrybiškumas;
3. Loginis ir analitinis mąstymas;
4. Problemų sprendimas;
5. Verslumas;
6. Komandinis darbas;
7. Pastabumas detalėms, struktūrizuotas problemų sprendimas;
8. Įvairių dalykų žinių apjungimas;
9. Gebėjimas išbandyti „visuotines tiesas“;
10. Veiksmingas idėjų ir minčių perdavimas.



RYŠYS SU AKTYVIU PILIETIŠKUMU

1. Neįgaliams žmonėms iškilusių iššūkių mažinimas pasitelkiant technologines priemones (pvz., padėti akliems pajusti tikrovę atspausdintų 3D modelių pagalba);
2. Kūrybiškas elektroninių prietaisų perdirbimas (pvz., Vibrobotų, skulptūrų, judančių vabalų kūrimas);
3. Technologijų pritaikymas kaimo vietovėse (mažose kaimo bibliotekose);
4. Pasirinktos temos ir gauti rezultatai yra naudingi visai bendruomenei (sprendžiant kai kurias aktualias problemas mieste / regione / mokykloje);
5. STEAM dalykų skatinimas, siekiant ateityje palengvinti žmonių gyvenimą.
6. Trumpų filmų/video, susijusių su socialine atsakomybe, kūrimas.

MOKYTOJO VAIDMUO

1. Individualus studentų darbas (bet mokytojas visada gali padėti);
2. Mokytojas yra mokymosi erdvės organizatorius, vedantis mokinius per šį procesą;
3. Bandymas neriboti vaikų fantazijos;
4. Naujų dalykų išradimo skatinimas;
5. Atskleisti mokinių talentus, pasitelkiant technologijas.

NAUDOJAMOS PROGRAMOS, ĮRENGINIAI

1. 3D printer
2. LEGO Mindstorms;
3. Arduino
4. Android mobilieji telefonai
5. Rasberry PI
6. Intel Galileo
7. Solidworks
8. Google Cardboard; Glasses@
9. HTC VIVE VR
10. iPad
11. Maya.

POŽIŪRIS Į TECHNOLOGIJAS

1. Mokiniai mokosi gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, meno ir matematikos (STEAM dalykai) ; čia taip pat įgaunamos realaus pasaulio žinios, kurių reikalauja šiandieninė pasaulio visuomenė;
2. Tikras mokymasis vyksta tada, kai mokiniai mokosi per praktiką ir savo padarytus sprendimus;
3. Verslumo gebėjimų skatinimas pasitelkiant technologijas;
4. Tikimasi, kad dalyviai sukurs tam tikrą, žmonėms naudingą išradimą, produktą;
5. Naujų technologinių sprendimų radimas.

MEDIJOS IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS LIETUVOS ŠVIETIMO SISTEMOJE

BUGBITS &
SOUNDSCAPE

Italijos gerosios patirties pavyzdys

MART Museo d'Arte Moderna e
Contemporanea di Trento e Rovereto ir
Trento universitetas

AUTORIUS

Paimta iš metodinės medžiagos, skirtos pedagogams apie medijų ir informacinio raštingumo ugdymą, kurią parengė Ugdymo plėtotės centras, Švietimo ir mokslo ministerija, vykdydami projektą „Medijų ir informacinio raštingumo ugdymas“.

ĮŽANGA

Šiame skyriuje pateikiame pagrindinę informaciją apie tai, kas yra medijų ir informacinis raštingumas, kodėl jis svarbus mokiniams, jo integravimo Lietuvos mokyklose galimybes.

Ugdymo procese per mažai dėmesio skiriama Lietuvos ir pasaulio naujienų aptarimui, daugelis mokytojų pagrindinėmis mokymo priemonėmis vis dar laiko vadovėlius, kuriuose nėra panašaus pobūdžio užduočių, nes naujienos greitai sensta. Mokytojai gan aktyviai taiko įvairias skaitmeninės technologijas, tačiau medijų ir informacijos raštingumas susijęs ne tik su gebėjimu pasinaudoti pačiomis technologijomis, bet ir su daugybe kitų kompetencijų: su gebėjimu kryptingai ieškoti, pasirinkti vertingus šaltinius, juos analizuoti, lyginti tarpusavyje, interpretuoti turinį, nusakyti, kokį poveikį nuomonei ar savijautai jie daro, su atsakomybe, sąmoningumu skleidžiant savo kūrybą.

Norint įgalinti mokyklų bendruomenes padėti mokiniams būti kritiškais medijų turinio, informacijos vartotojais ir kūrėjais, bendradarbiaujant su Šiaurės ministrų tarybos biuru Lietuvoje buvo parengta 9–12 klasių medijų ir informacinio raštingumo ugdymo metodinė medžiaga.

Numatyta, kad iki 2020 m. medijų raštingumas atsiras visose mokyklose, integruojant jį į bendrojo ugdymo turinį. Kad būtų sustiprintos mokyklos šioje srityje, numatyta apmokyti bent 1000 mokytojų.

Jau yra mokytojų, sėkmingai integruojančių minėtą temą į pilietiškumo pagrindų ir lietuvių kalbos ar kitas pamokas, kai kuriose mokyklose yra netgi pasirenkamieji medijų ir informacinio raštingumo ugdymo moduliai, kurių metu mokiniai mokomi vertinti naujienas.

KAS YRA MEDIJŲ IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS?

Informacinis raštingumas – tai gebėjimai atrinkti, suprasti, vertinti, pritaikyti, kurti, saugoti ir pateikti informaciją analizuojant problemas ir priimant sprendimus. Informacinį raštingumą įvaldę žmonės geba kritiškai mąstyti, analizuoti informaciją ir panaudoti ją saviraiškai, savarankiškam mokymuisi, kūrybai, siekdami būti informuotais piliečiais ir profesionalais, dalyvauti visuomenės valdymo ir demokratinuose procesuose. Jie žino, kaip etiškai rinkti, panaudoti, tvarkyti, valdyti, sintetinti ir kurti informaciją bei duomenis. Tai įgalina žmones pasiekti asmeninių, socialinių, darbo ir švietimo tikslų (Pedagogies of Media and Information Literacies, UNESCO, 2012).

Informacinio raštingumo sąvoka apima platų spektrą įvairių žinių ir gebėjimų, kuriuos turintis informacijos vartotojas, žvelgdamas į visuomenės informavimo priemonių pranešimus, sugeba įvertinti ne tik technologijų panaudojimą, viešosios informacijos rengėjo kompetencijas, pranešime esančių šaltinių parinkimą, bet ir žiniasklaidos rinką – kaip žiniasklaidos sistemoje teka informacijos srautai, kas reguliuoja žiniasklaidos priemonių veiklą.

Informacinis raštingumas apima šiuos gebėjimus:

- Nustatyti, atpažinti informacijos poreikį: Ką noriu sužinoti? Kokią problemą bandau išspręsti?
- Nustatyti informacijos šaltinius: Ar remsiuosi internetu, knygomis, ar televizija? Ar naudosis pirminiais, antriniais ar tretiniais šaltiniais?
- Rasti ar pasiekti informaciją: Kur turėčiau ieškoti informacijos? Kas galėtų man padėti ją rasti?
- Analizuoti ir įvertinti informacijos kokybę: Iš kur žinau, kad ši informacija patikima?
- Tvarkyti, saugoti ar grupuoti informaciją: Kaip veiksmingai sutvarkyti informaciją iš kelių šaltinių?
- Naudoti informaciją etiškai, veiksmingai ir profesionaliai: Atsižvelgti į autorių teises ir jų apsaugą.
- Kurti ir skleisti naujas idėjas: Kaip pristatau informaciją? (Pedagogies of Media and Information Literacies, 2012).

Medijų raštingumas – tai analitinis požiūris į medijų aplinką (t. y. kritiškumas) ir drąsa išreikšti save medijose. Tai gebėjimai pasiekti, analizuoti ir vertinti vaizdus, garsus ir pranešimus, su kuriais susiduriame kasdien ir kurie yra svarbi šiuolaikinės kultūros dalis, taip pat kompetentingai komunikuoti medijų pasaulyje asmeniniais tikslais.

Medijų raštingumas apima šias kompetencijas: suvokti medijų vaidmenį ir funkcijas demokratinėje visuomenėje, suprasti sąlygas, kuriomis medijos gali atlikti savo funkcijas; kritiškai vertinti medijų turinį; bendradarbiauti su medijomis skleidžiant demokratiją ir išreiškiant save; turėti gebėjimų turiniui sukurti (ypač naudojant informacines technologijas).

Medijų raštingumas apima šiuos gebėjimus:

- Estetiniai ir kūrybiniai: gebėjimas suvokti, kurti ir interpretuoti medijų turinį. Šiuos gebėjimus mokiniai gali išsiugdyti patys kurdami medijų turinį.
- Bendravimo ir komunikavimo: gebėjimas bendrauti per medijas ir susitapatinti su skirtingais vaidmenimis jose. Mokiniai to mokosi bendradarbiaudami ir praktiškai veikdami. Bendravimo gebėjimai padeda mokytis išreikšti savo požiūrius ir nuostatas.
- Kritiško mąstymo ir analizės: gebėjimas suprasti ir savaip interpretuoti įvairių medijų turinį. Interpretuoti ir vertinti medijas ir jų turinį naudojantis skirtingomis analizės priemonėmis. Geriausia šiuos gebėjimus ugdyti tiriant.
- Saugaus naudojimosi: gebėjimas spręsti problemines situacijas ir išvengti nemalonių situacijų. Kalbant apie saugumą internete, svarbiausia gebėti apsaugoti savo privatumą ir išvengti kenksmingo turinio ir žalingų ryšių. (Pedagogies of Media and Information Literacies, 2012)

Medijų ir informacinis raštingumas – būtiniosios kompetencijos (žinios, gebėjimai ir nuostatos), įgalinančios piliečius efektyviai naudotis medijomis, žiniasklaida ir kitais informacijos šaltiniais (bibliotekomis, archyvais, muziejais), susijusios su kritinio mąstymo ir mokymosi visą gyvenimą gebėjimais, reikalingais socializacijai ir aktyviam gyvenimui pilietinėje visuomenėje.

Apibendrinant medijų ir informacinis raštingumas yra gebėjimas:

- suprasti medijų vaidmenį visuomenėje;
- rasti, analizuoti ir kritiškai vertinti informaciją;
- išreikšti save ir kurti turinį įvairiose medijose.

KODĖL MEDIJŲ IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS YPAČ SVARBUS MOKINIAMS?

Per įvairias medijas ir kitus informacijos kanalus mus pasiekia vis didesnė informacijos srautas, todėl gebėjimas rasti, suvokti ir kritiškai vertinti bei panaudoti informaciją yra vienas svarbiausių XXI amžiaus žmogaus gebėjimų. Vaikai ir jaunimas daugiausia susiduria su naujosiomis medijomis, tačiau dažniausiai jie stokoja gebėjimų savarankiškai ir kritiškai vertinti tai, kas juos pasiekia įvairiais informacijos kanalais. Tam reikalingi gebėjimai, vadinami medijų ir informaciniu raštingumu.

Mūsų socialinis, kultūrinis, ekonominis ir politinis gyvenimas nebeatsiejamas nuo informacinių ir komunikacinių technologijų. Tačiau norint jomis naudotis neužtenka vien savaime įgyjamų medijų raštingumo pagrindų. Siekiant, kad kiekvienas galėtų efektyviai pasiekti, kritiškai vertinti ir kurti informaciją – būti raštingas šioje srityje, – reikia išugdyti visuomenės gebėjimus naudotis informacija ir ją teikiančiomis technologijomis.

Vaikai ir jaunimas yra tarp tų žmonių, kurie daugiausia susiduria su medijomis ir nesunkiai išmoka jomis naudotis. Dažnai manoma, kad jaunimo įgūdžiai naudotis skaitmeninio pasaulio galimybėmis yra geresni nei mokytojų, tačiau būtent jie labiausiai stokoja gebėjimų vertinti tai, kas juos pasiekia įvairiais kanalais. Be to, ne visi vaikai turi vienodas galimybes įgyti medijų ir informacinio raštingumo pagrindus. Todėl mokyklos vaidmuo ugdant kritišką ir konstruktyvų požiūrį į medijas, savarankišką gebėjimą susidoroti su interneto ir kitų medijų iššūkiais yra be galo svarbus (Pedagogies of Media and Information Literacies, 2012, p. 13).

„Ar verta cituoti Vikipediją?“, „Ar plagijuoti vis dar blogai, nors dauguma tai daro?“, „Argi svarbu, kam priklauso internete rasta nuotrauka?“, „Kam galiu patikėti savo duomenis?“ – dabartiniai mokiniai susiduria su šiais ir kitais klausimais apie informacijos kilmę, patikimumą ir nuosavybę kiekviename žingsnyje.

Nuo mažens užaugę su internetu vaikai puikiai jaučiasi informacijos erdvėje, tačiau jiems reikalinga mokytojo pagalba tinkamiems klausimams kelti ir rasti į juos atsakymus. Mokytojai gali padėti mokiniams išmokti tinkamai elgtis su informacija ir išreikšti save per medijas.

Panaudojant medijas puoselėjama XXI a. pedagogika, kuriai būdingas „mokymasis veikiant“ ir besimokančiojo aktyvaus vaidmens pabrėžimas. Laikantis šio požiūrio ugdant medijų ir informacinį raštingumą, mokiniai turėtų būti skatinami tyrinėti aplinką, patys kurti pranešimus, dalyvauti diskusijose ir apmąstyti savo veiklą medijose, o mokytojai – juos aktyviai palaikyti (Pedagogies of Media and Information Literacies, p. 16–17).

UNESCO ir Šiaurės šalys laikosi nuostatos, kad medijų ir informacinis raštingumas padeda padidinti mokiniams interneto teikiamas galimybes ir sumažinti jo grėsmes. Vaikai ir paaugliai turėtų suprasti medijų ir kitų informacijos teikėjų funkcijas ir gebėti ieškoti, vertinti, naudoti ir kurti informacinius pranešimus asmeniniams, socialiniams, užimtumo ir mokymosi tikslams pasiekti (Pedagogies of Media and Information Literacies, p. 17).

KODĖL MEDIJŲ IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS SVARBUS MOKYKLOJE?

XXI amžiuje medijų įvairovė akivaizdžiai tapo reikšminga kasdienybės dalimi. Mokykla negali ignoruoti to, kas sudaro didesnę pagrindinių jos bendruomenės narių – mokinių – gyvenimo dalį. Sociologai, skirstydami visuomenę į kartas, vadina tas kartas apibendrinamaisiais pavadinimais ar tiesiog raidėmis. Gimusiųjų nuo pačios XX a. pabaigos iki mūsų dienų (publikuota 2014 m. (aut. past.)) jie priskiria vadinamajai Z kartai. Šiai kartai būdingas kitoks požiūris į mokymosi veiklą, tai veiklai atlikti skirtas priemonės nei kitiems švietimo įstaigų bendruomenių nariams – mokytojams, tėvams. Nesunku pastebėti, kad vyresnioji karta yra labiau įvairių technologijų kūrėjai, tobulintojai, o mokinių karta – labiau technologijų vartotojai. Be technologijų – medijų ir informacijos teikimo priemonių – ši karta dažniausiai nemato ir nesuvokia buitės, sunkiau mąsto. Informacijos srautas dabartinei mokinių kartai – natūrali jų aplinka. Šiuolaikiniai vaikai nuo pat gimimo auga kompiuterių, mobiliųjų telefonų ir kitų technologinių naujovių aplinkoje. Todėl ugdymo procese privalo atsižvelgti į tai, kad Z karta:

- pirmenybę atiduoda virtualiam bendravimui su aplinkiniu pasauliu;
 - pripratusi prie kitokių informacijos srautų;
 - nemato prasmės kaupti informacijos atmintyje, nes ją galima lengvai susirasti;
 - orientuota į informacijos perdirbimą mažomis porcijomis (pirmenybę atiduoda informacijai, kuri neviršija ekrano apimties);
 - pasižymi informacijos analizės ir sprendimų priėmimo paviršutiniškumu.
- Be abejo, šios savybės būdingos mokiniams visame pasaulyje. Tai reiškia, kad reikia ugdyti kritinį mąstymą kaip būtiną sąlygą kuo veiksmingiau naudotis medijų ir informacijos teikėjų sudaromomis galimybėmis. Reikia skatinti mokinius suprasti tokius svarbius kritinio mąstymo aspektus:
- kritinis mąstymas – tai nuo įvairių stereotipų, šališkumų nepriklausomas mąstymas;
 - informacija yra pradinis, o ne galutinis mąstymo taškas;
 - kritinis mąstymas prasideda nuo klausimų, į kuriuos norima ir siekiama atsakyti, nuo problemų, kurias reikia spręsti;
 - kritiškai mąstant remiamasi pagrįstais argumentais;
 - kritinis mąstymas yra ir socialinis mąstymas.

MEDIJŲ RAŠTINGUMAS IR BENDROSIOS UGDYMO PROGRAMOS

Medijų ir informacinis raštingumas Lietuvos mokyklose plėtojamas ne tik per projektinę veiklą. Jau pagrindinio ugdymo pakopos dalykų bendrosiose programose galima rasti daug MIR elementų. Šalia daugybės skaitmeninio ar kompiuterinio raštingumo elementų informacinių technologijų programoje, kitose programose (dorinio ugdymo, pilietiškumo pagrindų, lietuvių kalbos, ekonomikos ir kt.) yra pabrėžiamas kritinis informavimo priemonių vertinimas, medijų tekstų analizė, vartojimo kultūra ir kiti panašūs dalykai.

Dideliu laimėjimu reikėtų laikyti ir tai, kad šalia įprastos informacinių technologijų programos egzistuoja ir informacinių technologijų integruojamoji programa. Joje galima rasti daug MIR elementų. Šia programa siekiama, kad mokiniai:

- gebėtų saugiai, veiksmingai ir teisėtai taikyti IKT savarankiškai mokydami ir įvairių dalykų: ieškodami su šiais dalykais susijusios informacijos, ją apdorodami, taikydami, sklisdami;
- ugdytųsi IKT taikymo kasdienėje veikloje gebėjimus;
- ugdytųsi specialiuosius darbo su IKT gebėjimus;
- tobulintų informacinę veiklą ir mokymosi stilių.

Atskirų MIR elementų dabartinėse bendrojo ugdymo bendrosiose programose yra gana daug. Tačiau nuodugniau paanalizavus bendrųjų ugdymo programų turinį matyti, kad požiūris ugdant MIR (ypač – žiniasklaidinį) vis dar gynybinis. Neretai remiamasi tradicine samprata, kas priimtina, o kas – ne. Todėl ne vienas ekspertas yra įspėjęs, kad, jei bus bandoma nekreipti dėmesio į mokinių pomėgius, skonių ar net neigti juos, tai tokios programos neturės ateities.

INTEGRAVIMO GALIMYBĖS

Medijų ir informacinis raštingumas (MIR) gali būti įgyvendinamas integruojant į įvairius mokomuosius dalykus (lietuvių kalbą, pilietiškumo pagrindus, istoriją, geografiją, etiką, ekonomiką ir verslumą, informacines technologijas ir kt.), numatant atskirą pasirenkamąjį modulį, taip pat į neformalųjį ugdymą. 2014 m. buvo atlikta apklausa apie MIR ugdymą Lietuvos mokyklose. Atsakymai į klausimą „Kokiu būdu Jūsų mokykloje būtų tikslingiausia organizuoti MIR ugdymo veiklas?“ pasiskirstė taip:

- a) kaip atskirą modulį – 37%;
- b) kaip pasirinktinai į kitas disciplinas integruojamą programą – 36%;
- c) kaip užklasinę ar projektinę veiklą, atskirą kursą – 27% atsakymų.

SAM SHAW FOTOGRAFIJŲ FOTOGRAFINĖ STILIZACIJA

Čekijos georosios praktikos pavyzdys

Prahos miesto galerijos
Edukacijos skyrius

AKTYVUS
PILIETIŠKUMAS,
PILIE TINIS
ĮSITRAUKIMAS /
DALYVAVIMAS

MOKINIŲ KOMPETENCIJOS IR PILIETINIS DALYVAVIMAS

Aktyvus pilietiškumas, pilietinis mokinių, dalyvių įsitraukimas / dalyvavimas buvo vienas iš projekto tikslų. Tikime, kad naujas būdas mokyti pilietinio įsitraukimo ir pilietinių veiklų gali būti skaitmeninė atelė (SA). Skaitmeninėse atelėse pasitelkiamos Munari ir Manzi metodikos. Tai reiškia, kad įvairių įgūdžių mokoma daug ką supaprastinant. Taip pat naudojami grafiniai, vaizdo ir garso pristatymai, mobiliosios programėlės, gilinamasi į įvairių dalykų esmę. Anksčiau svarbiausi dalykai buvo mokomi grafiškai, naudojant popierių ir pieštukus, bet šiais laikais tai daug lengviau pasitelkus modernias technologijas. Kurdami skaitmenines atelėse partneriai turėjo apibūdinti, kaip jos prisidės aktyvaus pilietiškumo. Vieni partneriai su mokiniais kūrė naują paslaugą bibliotekai, kiti sprendė miesto taršos problemas, įtraukė šeimos narius ir socialinių įstaigų gyventojus. Taip nuspręsta prisidėti prie jaunų žmonių ugdymo atsakingais, aktyviais visuomenės nariais. Siame skyriuje pateikiamos partnerių įžvalgos, paremtos projekto rezultatais ir literatūros analize.

Literatūroje aktyvus pilietiškumas apibūdinamas šiais būdais:

- Jaunimui turi būti suteikiamos galimybės išaugti į aktyvius, atsakingus ir sumanius piliečius.
- Mokiniai turi būti mokomi funkcionuoti pliuralistinėje visuomenėje, kuri supranta žmonių įvairovę ir gerbia žmonių teises ir lygybę, paisydama demokratijos vertybių ir principų.
- Mokiniai turėtų suvokti bazinės visuomenės veikimo žinias, kad kaip piliečiai galėtų įsitraukti į visuomenę, todėl tikslinga skatinti mokinius tapti nepriklausomais visuomeniniais ir ekonominiais dalyviais.
- Dalyvavimo ir įsitraukimo įgūdžiai bei atsakingas požiūris į ateitį.

Kodėl jaunuoliai nori dalyvauti pilietinio įsitraukimo veiklose?

Žmonės dalyvauja pilietinėse veiklose, nes jie (galbūt nesąmoningai) tiki, kad tai jiems bus naudinga. Socialinės srities mokslininkai įvardijo penkias atramines egoistinės motyvacijos kategorijas: dėl savo karjeros, žinių įgijimo, asmeninio tobulėjimo, savivertės pagerinimo ir socialinio susirūpinimo.

Kaip mokykla gali skatinti pilietinį įsitraukimą ir aktyvų pilietiškumą?

- Lavinti pilietinį įsitraukimą ir pilietines veiklas mokykloje galima pasitelkus įprastą švietimą.
- Mokykla turėtų nuolat skatinti kiekvieno mokinio dalyvavimą. Mokyklinė aplinka tam suteikia saugią vietą, o įprastinis švietimas padeda pagrindus mokinių augimo į aktyvius piliečius, atsakingai naudojančius savo demokratines teises ir laisves, kompetencijoms.

Literatūra apie jaunimą, medijas, medijų raštingumą ir pilietinį aktyvumą yra dvejopa: jos gausu, bet kartu ir jaučiamas trūkumas todėl, kad teorijų daug, tačiau nėra empirinių rezultatų. Teoriniu požiūriu moksliniai, politiniai ir instituciniai diskursai rodo didelį skaitmeninių medijų potencialą kuriant demokratiškesnę, aktyvesnę ir labiau įsitraukiančią visuomenę.

Vis dėlto reikia būti atsargiems, kad nenukentėtume nuo technologinio determinizmo, nes yra mažai įrodymų, kad vien tik technologijos daro įtaką gyventojams, o ypač jaunimui ir jų pilietiniam gyvenimui (Papaioannou, 2013). Siekdamas išsiaiškinti ryšį tarp medijų ir įsitraukimo, Carpentier (2015) atskyrė dalyvavimą nuo informacijos gavimo ir sąveikos. Kadangi informacijos gavimas apibrėžiamas kaip medijų buvimas aplinkoje, o sąveika yra susijusi su socialiniais ir komunikaciniais santykiais, sukurtais per medijas, dalyvavimas siejasi su galia ir sprendimų priėmimu medijose ir jų pagalba. Trumpai tariant, Carpentier teigia, kad medijų pasiekiamumas ir sąveika yra dalyvavimo prielaidos, tad jos yra būtinos, tačiau nepakankamos.

Be to, skaitmeninės medijos yra laikomos alternatyviu būdu jauniems žmonėms įsitraukti į visuomenės gyvenimą. Pavyzdžiui, Bennett (2008) apibūdino, kaip jaunimo pilietinis įsitraukimas nuo tradicinio pilietiškumo modelio - pabrėžiančio dalyvavimą politinėse institucijose ir žinias apie vyriausybę ir politiką - pereina prie piliečio identiteto, pabrėžiant „savanorišką veiklą, dalyvavimą vietos ir interneto bendruomenėse, jaunimo filantropiją, socialinį aktyvumą, politinį vartotojiškumą ir gyvenimo būdo politiką“ (Papaioannou, 2013, p. 4). Šios naujos įsitraukimo formos, kurios labai priklauso nuo skaitmeninių medijų, rodo dalyvavimo ir savirealizacijos integraciją, kur pilietinis dalyvavimas ir tapatybės kūrimas vienas kitą papildo (Denouël, Granjon, & Aubert, 2014).

Iš šios perspektyvos „App Your School“ skaitmenines atelėse galima laikyti bandymu ne suteikti prieigą, prielaidą dalyvavimui, o aktualizuoti savo pilietinę tapatybę.

Kadangi skaitmeninės medijos paplitimas savaime neužtikrina visuotinio pilietinio dalyvavimo, medijų raštingumas gali būti naudingas išnaudojant skaitmeninės medijos potencialą ir paverčiant jį dalyvavimu. Medijų raštingumas istoriškai buvo apibrėžiamas kaip „piliečio gebėjimas gauti, analizuoti, pateikti informaciją konkrečiam tikslui“ (Aufderheide & Firestone, 1993, p. V). Šio apibrėžimo formuluoatė yra svarbi. Viena vertus, „gebėjimas“ rodo galimą medijų raštingumo dimensiją: apibrėžiama, ką asmenys gali daryti, o ne tai, ką jie daro. Koks gebėjimas? Prie to grįšime vėliau. Kita vertus, asmenys yra vadinami „piliečiais“, aiškiai susiejant medijų raštingumą ir pilietiškumą. Praplečiant šią idėją, Hobbs papildė klasikinį medijų raštingumo apibrėžimą, nurodydamas sąsają su socialine atsakomybe ir socialiniu veiksmu, pridėdamas du komponentus „gauti“, „analizuoti“ informaciją ir „kurti“:

„Apsvarstykite savo elgesį ir bendravimo įpročius taikydami socialinę atsakomybę ir etinius principus,

Imkitės socialinių veiksmų, dirbdami individualiai ir bendradarbiaudami ir dalindamiesi žiniomis, sprenddami problemas šeimoje, darbovietėje ir bendruomenėje ir prisidedami kaip visuomenės nariai“ (Hobbs, 2010, p. VII-VIII).

Iš šio apibrėžimo atrodo, kad medijų raštingumas kalba apie savarankišką pilietį. Jenkins ir kiti (2006) taip pat pabrėžė, kad reikia naujų raštingumo formų, kad būtų galima įgyvendinti dalyvavimo kultūrų pažadą ir padėti įveikti tris mūsų tinklo visuomenės iššūkius:

„Dalyvavimo atotrūkis — nevienoda prieiga prie galimybių, patirties, įgūdžių ir žinių, kurie padeda jaunimui pasirengti visapusiškam dalyvavimui rytojaus pasaulyje.

Skaidrumo problema — iššūkiai, su kuriais susiduria jaunimas, mokydamasis aiškiai matyti, kaip medijos formuoja pasaulio suvokimą.

Moralinis iššūkis — tradicinių profesinio rengimo ir socializacijos formų kitimas, kurie gali parengti jaunus žmones labai viešiesiems medijų kūrėjams ir bendruomenės dalyviams vaidmenims.“ (Jenkins et al., 2006, p. 3)

Palyginus su neseniai ir (per) greitai atsiradusia teorine aplinka, literatūra, kurioje pateikiami empiriniai rezultatai, patvirtinantys faktinį medijų raštingumo indėlį į pilietinį dalyvavimą, yra labai ribota. Esami rezultatai daugiausia susiję su kintamaisiais, kurie yra tarpiniai faktinio dalyvavimo matavimai: ketinimai ar elgesys. Pavyzdžiui, Hobbs ir kiti (2013) nustatė, kad savarankiškai išreikštas vidurinių mokyklų moksleivių ketinimas būti pilietiška aktyviems gali būti numanomas dėl jų išreikšto teigiamo požiūrio į naujienas, medijų raštingumo kompetencijas ir pasirengimo vaizdo įrašų gaminimui klasėje patirtį. Panašiai eksperimente su 400 vidurinių mokyklų moksleiviais Martens ir Hobbs išsiaiškino, kad dalyvavimas medijų raštingumo programoje buvo siejamas su informacijos paieškos motyvais, medijų žiniomis ir naujienų analizės įgūdžiais. Be to, informacijos ieškojimo motyvai, žinios apie medijas ir naujienų analizės įgūdžiai prisidėjo prie paauglių [savarankiškai išreikšto] ketinimo siekti pilietinio dalyvavimo“ (Martens & Hobbs, 2015, p. 120). Taip pat Kahen ir kiti iš apklausos, kurioje dalyvavo vidurinių mokyklų moksleiviai ir jauni absolventai, padarė išvadą, kad „[savarankiškai išreikštas] skaitmeninių medijų raštingumo ugdymas yra susijęs su padidėjusia [savarankiškai išreikšta] internetine politine veikla ir padidėjusiu [savarankiškai išreikštu] noru įvairioms perspektyvoms“ (Kahne, Lee, Feezell, 2012, p. 1). Galiausiai eksperimente, kuriame dalyvavo 239 universitetų studentai, Mihailidis (2008) nustatė, kad medijų raštingumo pamokoje dalyvaujantys studentai ne tik pagilino kritišką medijų supratimą, bet ir išsiugdė cinizmą ir negatyvumą apie medijų vaidmenį visuomenėje. Jis padarė išvadą, kad medijų raštingumo ugdymo programos turėtų ne tik mokyti kritinės medijų analizės, bet ir skatinti aktyvų pilietiškumą.

„App Your School“ siekia įgyvendinti šiuos tikslus, įdarbindamas mokinius ir siūlydamas jiems būdus, kaip remiantis savo skaitmeniniais įgūdžiais veikti savo bendruomenėje skirtingu mastu, nuo klasių iki išplėtos socialinės aplinkos.

MOKYTOJŲ IR EKSPERTŲ VERTINIMO KLAUSIMYNŲ ANALIZĖ

Likusi šio skyriaus dalis apžvelgia „App Your School“ projektą, remdamasi jame dalyvavusių mokytojų išpūdžiais. Buvo atlikta „Mokytojų ir ekspertų vertinimo klausimynų“ teminė turinio analizė, kurioje įtrauktos 43 užbaigtos skaitmeninės ateljė (SA). Vertinimo klausimynams koduoti buvo naudojamas QSR Nvivo 11 Pro — kokybinės duomenų analizės programinės įrangos paketas. Kadangi skaitmeninės ateljė buvo modeliuojamos ir įgyvendinamos įvairiais būdais, priklausomai nuo nacionalinio konteksto ir dalyvaujančių partnerių, analizėje išnagrinėtos pasikartojančios temos bei siekta registruoti mokytojų ir ekspertų vertinimo klausimynuose iškeltų problemų įvairovę.

Analizė pateikia atsakymus į šiuos tris klausimus: kokius įgūdžius studentai naudojo? Kokie buvo pagrindiniai rezultatai? Ir ar skaitmeninės ateljė sėkmingai (arba ne) prisidėjo prie šių rezultatų?

KOKIUS ĮGŪDŽIUS NAUDOJO STUDENTAI?

Idėja, kad jaunuoliai iš prigimties yra kompetentingi naudoti skaitmenines technologijas, buvo pagrindinis daugelio tyrimų objektas. Pavyzdžiui, kalbant apie naudojimąsi internetu, panašu, kad jie valdo operacinius įgūdžius (pavyzdžiui, interneto naršyklės veikimą), tačiau jauni žmonės atsilieka nuo vyresnio amžiaus kolegų informacijos įgūdžių (pvz., apibrėžiant savo informacinius poreikius, ieškant ir vertinant informaciją) ir strateginių įgūdžių požiūriu (t.y. priimant sprendimus ir imantis veiksmų tam, kad pasiektų tikslus skaitmeninių medijų pagalba) (van Dijk & van Deursen, 2014).

Šiuo atveju būtų naudinga atskirti kompetenciją ir įgūdžius. Įgūdžiai yra susiję su gebėjimais, susijusiais su paprastu išmoktų užduočių atlikimu situacijose, kurios yra panašios į tas, į kurias jie buvo įtraukti, o kompetencijos samprata (Scallon, 2004; Rey et al., 2012) nurodo asmens gebėjimą sąmoningai įsitraukti į atitinkamus veiksmus sudėtingose, naujoviškose ir nestereotipinėse situacijose, remiantis jo žiniomis, įgūdžiais ir požiūriu, taip pat turimais išoriniais ištekliais. Trumpai tariant, jei skaitmeninis medijų raštingumas yra kompetencija, o techninės studentų žinios gali būti apibūdinamos kaip įgūdžiai, jos nėra laikomos visaverčiais medijų raštingumo gebėjimais.

Ar skaitmeninėse ateljė dalyvavę mokiniai buvo kompetentingi? Sunku pasakyti neturint prieigos prie išsamių stebėjimo duomenų ar pažangių vertinimo priemonių. Tačiau grįžtamasis ryšys iš mokytojų leidžia nustatyti, kokiais įgūdžiais pasinaudojo mokiniai ir kaip skaitmeninės ateljė privertė juos bendrai panaudoti šiuos įgūdžius būdais, kurie skatino jų kritinio mąstymo ir kūrybingo medijų panaudojimo kompetencijas bei įvairias dalyvavimo formas.

Tiesą sakant, mokytojai pabrėžė, kad mokiniai pasinaudojo su skaitmeninių technologijų naudojimu susijusių techninių įgūdžių įvairove: nuo išmaniojo telefono ir planšetinio kompiuterio naudojimo nuotraukoms ir vaizdo įrašams redaguoti iki internetinių paieškų, vaizdo žaidimų ir kt. Tačiau keletas mokytojų nurodė, kad šie įgūdžiai buvo pagrindiniai ir kartais netolygiai pasiskirstę tarp grupių narių. Nepaisant to, daugumoje šalių, kuriose buvo išbandytos SA, mokytojai taip pat atkreipė dėmesį į savo mokinių gebėjimą ieškoti naujų priemonių ir išmokti jas naudoti savarankiškai ir taip plėsti savo įgūdžius. Mokytojai taip pat pastebėjo, kad mokiniai pasitelkė ne mokyklose įgytus gebėjimus, kurie viršijo su IKT susijusius įgūdžius ir įtraukė įvairias platesnes, bendresnes kompetencijas (pvz., bendradarbiavimą, problemų sprendimą, skaitymą, rašymą, oratorinius sugebėjimus ar meninius įgūdžius). Taigi atrodo, kad skaitmeninės ateljė leido mokiniams ne tik panaudoti savo įgūdžius, bet ir pademonstruoti juos savo klasės draugams.

KOKIŲ REZULTATŲ PASIEKĖ SKAITMENINĖS ATELJĖ?

Skaitmeninių ateljė rezultatus galima vertinti atsižvelgiant į besikeičiantį mokinių santykį su technologijomis, su savo aplinka, su mokykla ir su savimi.

Atrodo, kad skirtingos SA skirtingai paveikė mokinių santykį su technologijomis. Viena vertus, kai kurie mokytojai pabrėžė, kaip SA suteikė mokiniams galimybę išbandyti naujas programas ir įgyti žinių apie technologijas. Kita vertus, kiti mokytojai pabrėžė, kaip SA skatino skirtingus kūrybingus technologijų naudojimo būdus. Šis skirtumas atspindi įtampą tarp dviejų skaitmeninio raštingumo požiūrių:

- funkcinis požiūris, kuriuo tikimasi, kad asmenys laikysis technologinių naujovių ir naudos technologijas kaip būdą pasiekti savo tikslus;
- ir gilesnis požiūris, papildytas išradingumo poreikiu, tad tikimasi, kad asmenys taip pat bus kūrybingi ir kritiškai naudojant technologijas (Collard ir kt., 2017).

Būdai, kuriais SA paveikė mokinių santykį su aplinka, kurioje jie dažniausiai dalyvauja:

Pirma, SA leido studentams įgyti žinių apie savo aplinką, ar tai būtų jų natūrali aplinka (pvz., jų vietovės biologinė įvairovė SA „Ekologiškas miestas“ Lietuvoje), ar jų socialinė aplinka (pvz., SA „Piliečiai“ Lenkijoje), taip pat užmegzti santykius su jų miesto gyventojais arba plėtoti kartų bendradarbiavimo formas („Pamoka muziejuje“ Lietuvoje).

Antra, studentai prisidėjo prie savo socialinės aplinkos ir parodė darbus bendruomenei parodų arba interneto pagalba, ir tai, kaip pažymėjo vienas mokytojas, suteikė progą sužinoti, kad dalijimasis padeda įgyti naujų idėjų ir įžvalgų iš kitų.

Trečia, o gal ir svarbiausia, kelios SA pateikė mokiniams alternatyvų požiūrį į pasaulį, su kuriuo jie susiduria, pavyzdžiui, lyginant savo asmeninius kūrinius su kitais („Autoportretas ir tapatybė“ Čekijoje), naudojant medijas, kad sukurtų skirtingas perspektyvas į savo miestą („Miesto šriftai“ Lenkijoje), ieškant alternatyvių realybės suvokimo būdų („Skirtingos vizijos“ Čekijoje) arba apsvarstant alternatyvias vaizdų interpretacijas („Penki būdai“ Graikijoje). Tai yra svarbi medijų raštingumo raida, nes kiekvienas iš šių atvejų yra proga mokiniams tobulinti kritinį supratimą apie tai, kaip „medijos formuoja pasaulio suvokimą“ (Jenkins ir kt., 2006).

Kalbant apie mokinių santykį su mokykla, kai kurie mokytojai paminėjo, kad skaitmeninėse ateljė mokytojai nukreipė mokinius daryti tai, ko paprastai jie nedaro klasėse, o tai paskatino juos dalyvauti mokyklos užsiėmimuose. Galiausiai mokytojai atkreipė dėmesį į tai, kaip SA paveikė mokinio santykį su pačiu savimi, ir suteikė jiems galimybę išreikšti save ir patirti pasididžiavimą asmenine sėkme, bet taip pat suabejoti savo pačių įsitikinimais ir patyrinėti savo asmenybę.

KAIP SKAITMENINĖS ATELJĖ PASIEKĖ ŠIŲ REZULTATŲ?

Pagrindines SA (kaip pedagoginio proceso) savybes, kurias mokytojai paminėjo, galima suskirstyti į keturias klases.

Tarp šių savybių dažniausiai minima tai, kad mokiniai mėgavosi veikla ir ji juos motyvavo (tai paminėta visuose nacionaliniuose kontekstuose).

Antra, dauguma mokytojų pasidalijo įspūdžiais, kad SA skatino ir pabrėžė dalyvaujančių mokinių kūrybiškumą (nors iš vertinimo klausimynuose pateiktos informacijos nėra aišku, kaip mokytojai apibrėžia kūrybiškumą, nes tai sudėtinga sąvoka).

Trečia, mokytojai pabrėžė grupinio darbo svarbą SA. Kai kurie iš jų atkreipė dėmesį į tai, kaip šis kolektyvinis dinamiškumas gerai veikė kartu su tuo, kad SA reikalingi įgūdžiai buvo nevienodai pasiskirstę tarp mokinių, tad tai leido jiems padėti vieni kitiems, mokytis vieniems iš kitų. Kiti mokytojai pastebėjo, kaip grupinis darbas SA paskatino drovius mokinius atskleisti savo įgūdžius, kurie kitu atveju galėjo likti nepastebėti.

Ketvirta, mokytojai iš visų projekte dalyvavusių 8 Europos šalių akcentavo, kaip SA požiūris, orientuotas į mokinį, suteikė aktyvaus mokymosi galimybę, nors ir įvairiais būdais:

- Mokymasis darant buvo paminėtas kaip pagrindinis veiksnys SA sėkmei penkiuose iš aštuonių nacionalinių kontekstų.
- Būdas, kaip mokymasis buvo pritaikytas kiekvienam mokiniui, ir kiekvienas mokiny galėjo rinktis, mokytis savo tempu ir prisiimti atsakomybę už tai, ką ir kaip išmoko, buvo paminėtas trijuose nacionaliniuose kontekstuose.
- Trijuose skirtinguose nacionaliniuose kontekstuose buvo nurodyta, kad mokiniams buvo suteikta galimybė mokytis nebijant klysti, mokantis iš bandymų ir savo klaidų.

Galiausiai mokytojai nurodė, kaip susidūrimas su realiomis gyvenimo situacijomis už mokyklos sienų skatino autentišką mokymąsi ir atvėrė galimybę diskusijoms apie mokinius supančią aplinką, o tai yra puiki galimybė pakeisti santykį su minėta aplinka, kaip aptarta aukščiau.

Šis sąrašas gali sukelti įspūdį, kad SA veikė itin sėkmingai. Žinoma, kai kurie mokytojai taip pat atkreipė dėmesį į veiksnius, kurie veikė kaip kliūtys SA plėtrai. Pavyzdžiui, du partneriai (Lietuva ir Graikija) pranešė, kad mokiniai, bent jau iš pradžių, buvo suglumę, nes klasėje buvo taikomos neįprastos praktikos ir buvo nereikalaujama laikytis bendrų mokyklos taisyklių. Kitas partneris (Italija) nurodė, kad kai kurie mokiniai nematė medijų praktikos (pvz., vaizdo žaidimų) kaip vertingos kompetencijos, o šį požiūrį sustiprinti galėjo kai kurie mokytojai, nepritarę tokiems užsiėmimams, nes tai, anot jų, yra „tiesiog žaidimas“. Kitas partneris (Čekija) pastebėjo, kad studentų medijų kūriniai ne visada atitiko mokytojų lūkesčius dėl meninės kokybės.

IŠVADA

Mihailidis ir Thevenin (2013) aprašė, kaip medijų raštingumas galėtų skatinti pilietiškumą dalyvaujamojoje demokratijoje, skatinant atsirasti kūrėjus, komunikatorius, bei asmenis, dirbančius su socialiniais pokyčiais ir kritiškai mąstančius. Remiantis dalyvaujančių mokytojų atsiliepimais, SA parodė geriausius rezultatus, kai pasinaudojo mokinių įgūdžiais, įgytais ne mokykloje, ir leido jiems dalintis ir tobulinti tai, ką jie žinojo apie skaitmenines technologijas, leido išreikšti save viešojoje erdvėje ir bendrauti su savo bendruomene.

NUORODOS

Aufderheide, P., & Firestone, C. M. (1993). *Media Literacy: a Report of the National Leadership Conference on Media Literacy*. Washington D.C., U.S.A.: Aspen Institute, Communications and Society Program.

Bennett, W. L. (2008). *Changing Citizenship in the Digital Age*. In *Civic life online : learning how digital media can engage youth* (p. 1–24). Cambridge (MA): The MIT Press.

Carpentier, N. (2015). Differentiating between access, interaction and participation. *Conjunctions. Transdisciplinary Journal of Cultural Participation*, 2(2), 7-28.

Collard, A.-S., De Smedt, T., Dufrasne, M., Fastrez, P., Ligurgo, V., Patriarche, G., & Philippette, T. (2017). Digital media literacy in the workplace : a model combining compliance and inventivity. *Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1), 122-154.

Denouël, J., Granjon, F., & Aubert, A. (2014). *Médias numériques et participation : Entre engagement citoyen et production de soi*. Paris: Editions Mare et Martin.

Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action* (Communications and Society Program). Washington D.C., U.S.A.: The Aspen Institute. Consulté à l'adresse www.knightcomm.org/digital-and-media-literacy-a-plan-of-action/

Hobbs, R., Donnelly, K., Friesem, J., & Moen, M. (2013). Learning to engage: how positive attitudes about the news, media literacy, and video production contribute to adolescent civic engagement. *Educational Media International*, 50(4), 231-246. <https://doi.org/10.1080/09523987.2013.862364>

Jenkins, H., Purushotma, R., Clinton, K., Weigel, M., & Robison, A. J. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (White paper). The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Consulté à l'adresse http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF

Kahne, J., Lee, N.-J., & Feezell, J. T. (2012). Digital Media Literacy Education and Online Civic and Political Participation. *International Journal of Communication*, 6, 24.

Martens, H., & Hobbs, R. (2015). How Media Literacy Supports Civic Engagement in a Digital Age. *Atlantic Journal of Communication*, 23(2),

120-137. <https://doi.org/10.1080/15456870.2014.961636>

Mihailidis, P. (2008). *Beyond Cynicism: How Media Literacy Can Make Students More Engaged Citizens* (PhD Dissertation). University of Maryland, College Park, MD. Consulté à l'adresse <http://drum.lib.umd.edu/handle/1903/8301>

Mihailidis, P., & Thevenin, B. (2013). Media Literacy as a Core Competency for Engaged Citizenship in Participatory Democracy. *American Behavioral Scientist*, 57(11), 1611-1622. <https://doi.org/10.1177/0002764213489015>

Papaioannou, T. (2013). Media and civic engagement: The role of web 2.0 technologies in fostering youth participation. In D. Lemish (Ed.), *The Routledge international handbook of children, adolescents and media* (p. 451-458). London ; New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

van Dijk, J. A. G. M., & van Deursen, A. J. A. M. van. (2014). *Digital Skills: Unlocking the Information Society*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

KAIP MOKYTOJAI GALI INTEGRUOTI TECHNOLOGIJAS Į MOKYMĄ?

Nėra „geriausio būdo“ technologijoms integruoti į mokymo programą. Sėkminga technologijų integracija reikalauja, kad pedagogai rastų naujų būdų, padedančių geriau perprasti ir supaprastinti technologijas.

Mokytojai, dalyvavę mūsų skaitmeninėse ateljė, mano, kad integruoti technologijas į švietimą nėra sudėtinga. Tačiau tokia integracija įmanoma tik vykdant tam tikras mokymo programos dalis. Dalis pamokų turi būti teorinės, o integruoti technologijas į tokio pobūdžio pamokas nėra lengva.

MOKYMO PASITELKUS TECHNOLOGIJAS IŠŠŪKIAI

Kalbant iš praktinės pusės, svarbu paminėti, jog dauguma dabartinėje literatūroje nagrinėjamų technologijų yra naujesnės ir skaitmeninės bei pasižymi tam tikromis savybėmis, kurios apsunkina jų taikymą.

Daugumai tradicinių pedagoginių technologijų būdingas specifiškumas (rašymui skirtas pieštukas, o mikroskopas skirtas apžiūrėti mažiems objektams); stabilumas (pieštukai, švytuoklės ir kreidos lentos laikui bėgant nepakito); funkcijos aiškumas (pieštuko arba švytuoklės vidinė sandara yra paprasta ir tiesiogiai susijusi su jų funkcija) (Simon, 1969). Laikui bėgant šios technologijos užtikrina suvokimo aiškumą (Bruce & Hogan, 1998); daugeliu atvejų net nebėra laikomos technologijomis. Skaitmeninės technologijos, pvz., kompiuteriai, delniniai įrenginiai ir programinės įrangos taikymas, priešingai, yra tinkami naudoti įvairiais būdais (Papert, 1980); jie nepastovūs (nuolatos tobulėja ir keičiasi) ir nepermatomi (vidus nuo naudotojų yra paslėptas (Turkle, 1995). Akademiniame lygmenyje nesunku ginčytis, ar pieštukas, ar programinė įranga yra technologijos. Pastarasis teiginys yra kitokio kokybinio pobūdžio, nes modernūs įrenginiai yra sunkiau suprantami ir siūlo iš esmės mažiau stabilumo nei tradicinės technologijos. Pagal savo pobūdį naujesnės skaitmeninės technologijos, kurios yra besikeičiančios, nepastovios ir susideda iš nežinomų elementų, kelia naujus iššūkius mokytojams, kurie savo mokyme stengiasi pritaikyti daugiau technologijų.

Kai kurie (daugiausia jauni) mokytojai yra labiau linkę integruoti technologijas į savo pamokas, tačiau dalis technologinių įrankių yra brangūs ir mokyklos jų neįsigyja. Be to, iš pradžių daugelis internetinių mokymo priemonių atrodo nemokamos, tačiau pradėję naudotis jomis pamokose turite užsiregistruoti ir sumokėti tam tikrą pinigų sumą; paprastai nenuperkama pilna versija, ir mokėti reikia kas mėnesį, o tai po kurio laiko tampa problema.

Socialiniai ir kontekstiniai veiksniai taip pat apsunkina mokymo ir technologijų sąryšius. Socialinė ir institucinė aplinka mokytojams, besistengiantiems integruoti technologijas į savo darbą, dažnai yra nepalanki. Mokytojai dažnai turi nepakankamą (arba netinkamą) patirtį naudojant skaitmenines technologijas mokymui ir mokymuisi. Daugelis dėstytojų įgijo laipsnius tuo metu, kai švietimo technologijos buvo kitokiame vystymosi etape nei šiandien. Taigi nenuostabu, kad jie mano, jog nėra pakankamai pasirengę klasėje pasitelkti technologijas bei dažnai nesupranta jų vertės ir svarbos mokymui ir mokymuisi. Naujų žinių ir įgūdžių įgijimas gali būti sudėtingas, ypač jei tai yra intensyvi veikla, kurią reikia įterpti į užimtą grafiką. Be to, šiai užduočiai mokytojai dažnai nebūdavo pakankamai paruošti. Daugelis mokytojų profesinio tobulėjimo metodų siūlo vienodą požiūrį į technologijų integraciją, nors iš tikrųjų mokytojai dirba įvairiuose mokymo ir mokymosi kontekstuose.

Paprastai mokslo ir technologijų pamokose mokiniai privalo turėti išankstinius įgūdžius, kuriuos jie gali pasitelkti, kad prieš pamoką nesunkiai susirastų papildomos informacijos; šitaip jie gali lavinti savo jau turimus įgūdžius. Tačiau kai kurioms skaitmeninėms ateljė yra svarbu, kad studentai jau turėtų naudotis technologijomis pagrindų, o mokytojams, vertinantiems šiuos įgūdžius, tai yra papildomas darbas.

Tradiciniai mokytojai technologijų į savo pamokas nenori integruoti, nes

jiems patiems nepakanka įgūdžių dirbant su šio pobūdžio technologijomis. Be to, kai kurie iš jų mano, kad tokios pamokų inovacijos yra nebūtinės.

KOKIE YRA MOKYMOSI BENDRADARBIAUJANT METODAI?

Mokymasis bendradarbiaujant yra terminas, apibūdinantis įvairius ugdymo metodus, apimančius bendras mokinių ar mokinių ir mokytojų intelektines pastangas. Mokymasis bendradarbiaujant — tai metodologijos ir aplinkos, kuriuose besimokantieji atlieka bendrą užduotį, kurioje kiekvienas žmogus priklauso ir atsako vienas už kitą. Šis metodas tinka mažoms grupėms, nes čia visi mokiniai gali maksimaliai išnaudoti savo ir bendraamžių mokymąsi. Tai yra bendro kūrimo procesas: du mokiniai grupėje komunikuoja, kad sukurtų bendrą supratimą apie idėją, dalyką ar sritį, kurioje nė vienas anksčiau neturėjo patirties. Mokymosi bendradarbiaujant veiklos gali apimti rašymą bendradarbiaujant, grupinius projektus ir kitą veiklą.

Geriausias mokymasis vyksta, kai vaikai aktyviai dalyvauja projekte. Mokymasis bendradarbiaujant yra metodas, skatinantis studentus kurti grupes ir dirbti kartu, kad išspręstų tam tikrą problemą. Yra keletas privalumų, kuriuos besimokantieji gauna dirbdami grupėje.

Mokymasis bendradarbiaujant skirtingo auklėjimo, rasių ir kilmės mokiniams leidžia dirbti kartu. Jie dirba tokioje aplinkoje, kuri greičiausiai būtų neįmanoma, jei nebūtų mokymosi bendradarbiaujant metodo. Norint išspręsti projekto problemą, vaikai turi bendrauti. Jie geba klausytis skirtingų nuomonių ir daugiau sužino apie skirtingas kultūras. Mokymosi bendradarbiaujant metodika tinka vaikams, susiduriantiems su sunkumais socialinėje aplinkoje.

Paprastai žmonės turi skirtingus įgūdžius, aistras ir žinias. Iškilus klausimui, mažoje bendradarbiaujančioje grupėje skirtingi mokiniai gali turėti skirtingus atsakymus, o vaikai vienas iš kito gali išmokti naujų dalykų ir taip pat suprasti skirtingas perspektyvas.

Norėdami pasiekti tikslą, mokiniai turi dirbti kartu. Jie gali dirbti kartu nepasitikėdami vieni kitais, bet, siekdami efektyvaus bendradarbiavimo ir bendro tikslo, jie turi išmokti pasitikėti vieni kitais.

Mažoje grupėje kiekvienas mokinytis turi galimybę išreikšti savo idėjas. Gebėjimas tai padaryti ir būti išgirstam gali suteikti svarbos ir vertės jausmą. Mokymasis tampa įdomesnis, o studentai siekia sužinoti daugiau. Kadangi mokiniai dirba kaip komanda, jie taip pat gauna ir daugiau pagalbos, dėl kurios įgyja pasitikėjimo. Mokymasis bendradarbiaujant droviems studentams gali padėti daugiau išreikšti save.

Skaitmeninių ateljė (SA) dėka mūsų mokytojams buvo suteikta galimybė bendradarbiauti. Daugumoje SA mokiniai dirbo su savo bendraamžiais, ir tokiu būdu mokytojai galėjo mokytis geriau ir efektyviau, nes ir patys galėjo mokytis iš mokinių. Kalbant apie šį bendradarbiavimo metodą, jei mokinytis neturi įgūdžių dirbant su technologijomis, jis greitai ir lengvai gali jų įgyti iš savo bendraklasių.

SKAITMENINĖ ATELJĖ IŠ MOKYTOJO POZICIJOS

KODĖL REIKTŲ IŠBANDYTI ATELJĖ?

Skaitmeninė ateljė gali būti puikus pagrindinių mokyklos veiklų papildymas. Skaitmeninėje ateljė mokiniai vysto bendravimo įgūdžius, empatiją, gebėjimą bendradarbiauti ir planuoti savo darbą. Šie sugebėjimai dažnai nevystomi paprastose pamokose. Dirbdami grupėse, mokiniai susiduria su įvairiais iššūkiais: jiems reikia išsirinkti lyderį, kartu svarstyti naujas idėjas, susitaikyti su faktu, kad jų idėja buvo atmesta, surasti kompromisą. Skaitmeninė ateljė taip pat sustiprina pilietiškumą ir socialinį sąmoningumą. Neretai, dirbdami skaitmeninėje ateljė, mokiniai pirmą kartą pajaučia, kad turi įtakos juos supančiam pasauliui. Jie pastebi, kaip jų veiklos (filmas, veiksmai, menas) sukuria konkrečius padarinius ir skatina publikos reakciją. Mokiniai supranta, kad, norėdami išgauti tą reakciją, visų pirma turi imtis tam tikrų veiksmų. To suvokimas yra bet kokios socialinės ir pilietinės veiklos pagrindas.

Taip pat labai svarbu, kad skaitmeninė ateljė vysto kompetencijas, kurių dažnai ieško darbdaviai. Mokykloje mes neretai susitelkiame į švietimo proceso kokybę, kuri suvokiama kaip su tam tikros užduoties sprendimu susijusių žinių ir sugebėjimų perdavimas. Tiesą pasakius, sėkmė darbo rinkoje daug labiau priklauso nuo „minkštųjų“ įgūdžių (komunikaciniai ir bendravimo įgūdžiai). Galbūt šis argumentas įtikins Jūsų mokyklos tarybą išbandyti skaitmeninę ateljė? Be to, tai yra geras būdas pasipraktikuoti kūrybiškai naudoti naujas technologijas, tyrinėti jų panaudojimą naujais ir konstruktyviais būdais. Verta apsvarstyti šį metodą kaip alternatyvą plačiai paplitusiam išmaniųjų telefonų uždraudimui mokyklose.

Skaitmeninė ateljė taip pat yra puikus būdas pažvelgti į savo mokinius iš kitos perspektyvos. Dalyvavimas įvairiose veiklose atskleidžia jų ne pamokų metu įgytus įgūdžius, kurie dažnai lieka nepastebėti aplinkinių. Tai suteikia mokytojams galimybę įtraukti šias žinias planuojant tolimesnį darbą ir taip suteikti mokiniams galimybę maksimaliai atskleisti savo potencialą. Be to, skaitmeninės ateljė paneigia idėją, kad mokiniai geriau supranta, kaip naudotis naujomis technologijomis negu mokytojai. Remiantis mūsų vykdytomis skaitmeninėmis ateljė galime teigti, kad jų sąveika su technologijomis yra pasyvi ir nekintanti. Labai retai mokiniams iškyla galimybė pasitelkti technologijas kūrybiškai ir konstruktyviai. Būtent mokytojai gali parodyti jiems šias naujas veiklas. Tai sukuria visiškai naują supratimo lygį. Staiga mes suprantame, kad visi esame „toje pačioje valtyje“ ir galime pasimokyti vieni iš kitų. Dėl šios priežasties skaitmeninė ateljė gali būti atotrūkio taškas, keičiantis mokinių ir mokytojų santykius.

KAIP PRADĖTI? PRAKTINIAI PATARIMAI

Įkvėpimo ieškokite savyje

Naudokite skaitmeninių ateljė scenarijus kaip įkvėpimą, bet nedvejokite eiti savo paties keliu. Ieškokite temų, kurios Jums įdomios, bet kurių aiškinimuisi neturėjote laiko. Būkite originalūs. Tarp savo skaitmeninės ateljė temų galite įtraukti ir tokias disciplinas kaip: geografija, istorija, pilietinis švietimas, valstybinė kalba ar net fizika. Tai priklauso tik nuo Jūsų plano ir vaizduotės!

Naudokitės prieinamais prietaisais

Savo skaitmeninėje ateljė Jums nereikia asmeninių ar planšetinių kompiuterių. Išmanieji telefonai yra daug kam prieinami ir suteikia prieigą prie diktofono ir vaizdo kameros. Telefonas telpa į kišenę, ir galite jį nešiotis su savimi kur tik norite. Mokiniai gerai valdo išmaniuosius prietaisus ir jiems nereikia papildomai mokytis naudotis nauja technika, o tai leidžia susitelkti į užduotį.

Po žingsnelį

Su skaitmenine ateljė eksperimentuokite kaip su mažu projektu, vienkartinio įvykiu arba paprasta pomokykline veikla. Tai leis išmėginti naują darbo grupėje ir bendravimo su mokiniais pobūdį. Labai greitai suprasite, kad darbas skaitmeninėje ateljė labai lengvas ir pastebėsite pirmuosius rezultatus: mokiniai bus labiau įsitraukę į veiklas ir pasieks geresnių rezultatų. Kai būsite pasiruošę, suplanuokite veiklų ciklą ir kiekvieną pamoką stebėkite, kaip Jūsų mokiniai tobulėja. Užduotys, kurios iš pradžių buvo sunkios, taps daug lengvesnės, ypač bendraujant ir dirbant komandoje.

Duokite sau laiko

Skaitmeninė ateljė geriau veikia ilgesniais blokais (mažiausiai 1 val. 30 min.). Darbo rankomis pakeitimas darbu su naujomis technologijomis gali pareikalauti gana daug laiko. Pasistenkite palikti šiek tiek laiko technikos ir interneto ryšio problemų sprendimui. Pasistenkite neskubėti ir neskubinti mokinių. Mes pratę manyti, kad kiekviena pamokos minutė turi būti išnaudota. Tačiau mokiniai mėgsta į kažką susitelkti žinodami, kad jų nespaudžia laikas. Tai leidžia jiems ramiai pamąstyti, apgalvoti savo darbą ir išanalizuoti idėjas. Skaitmeninės ateljė paruošimas taip pat reikalauja darbo – nuo įkvėpimo paieškų ir proceso planavimo iki programėlių, kurias ruošiatės naudoti, išbandymo.

Bandymai, bandymai, bandymai

Vienas iš skaitmeninės ateljė uždavinių yra leisti mokiniams patirti tai, kaip technologijos gali būti naudojamos kūrybiškai. Tam reikia rasti ir išbandyti naujas programėles. Tai nereiškia, kad reikia išmokyti visas jų funkcijas. Labai dažnai mokiniai jas atranda tiesiog dirbdami. Skatinkite mokinius dalintis jų naudojamomis programėlėmis ir įrankiais bei, jei reikia, padėti bendraamžiams jomis naudotis. Naudokite tai kaip galimybę pradėti pokalbį. Kaip išsirenkame programėles? Kur rasti gerų programėlių? Kokiais kriterijais remtis, renkantis programėles?

Susitelkite į procesą

Pasiruoškite netikėtumams. Būkite pasiruošę atmesti savo pačių idėjas. Galutinis rezultatas gali būti kitoks, nei jūs tikėjotės. Pasistenkite būti lankstūs ir pasitikėkite metodu, kuris padės Jums pasiekti savo tikslų. Nepanikuokite, jeigu jaučiatės praradę kontrolę. Tai viena iš kūrybinio proceso sąlygų. Svarbiausia yra tai, kas nutinka dalyviams, rezultatai – antroje vietoje.

Ieškokite pagalbos

Daug lengviau valdyti skaitmeninę ateljė dviem mokytojams, mokymų vadovams. Taip Jūs galite pasidalinti pasiruošimo darbus ir veiklų metu grupėms suteikti daugiau pagalbos. Be to, Jūs įgysite papildomos motyvacijos ir viską matysite iš kito kampo. Planuoti skaitmeninę ateljė po pamokų arba tam paskyrus projektinio darbo dieną, atsiranda daugiau galimybių grupiniam darbui. O kas, jei negalite rasti mokytojo, kuriam tai įdomu? Pradėkite pats, pasidalinkite rezultatais, ir savanoriai atsiras patys!

Leiskite mokiniams perimti užsiėmimo vairą

Kai Jūs ir Jūsų mokiniai apsibranta su skaitmeninės atelės metodu, pasistenkite įtraukti juos į tolimesnių susitikimų planavimą. Skatinkite juos nustatyti poreikius ir pasiūlyti veiklas.

Atverkite savo mąstymą

Skaitmeninėje atelėje reikia atsisakyti savo įpročių. Paprastai mokytojai į klasę ateina paruošę konkretų planą. Jie žino, kaip mokiniai turi elgtis, ką jie turi sakyti, kokie bus rezultatai. Skaitmeninė atelėje veikia kitaip. Pradinę užduotį mokiniai gali atlikti įvairiais būdais. Kūrybiškumui, netradiciniam mąstymui, idėjų dalinimuisi – vietos apstu. Stenkitės neužimti dominuojančios rolės ir prievarta nebrukite savo nuomonės – rezultatai teigiamai nustebins.

MANO PATIRTIS APIE SKAITMENINĘ ATELJĘ – MOKYTOJŲ ATSILIEPIMAI

Katarzyna Michalska, 51-oji Bytom pradinė mokykla, Lenkija

Šiandienos mokyklą, kaip ir visas kitas aplinkas, stipriai veikia skubėjimas ir laiko trūkumas. Nėra laiko dirbti savu tempu ir kurti santykius. Man skaitmeninė atelėje buvo nauja ir įdomi patirtis. Atelėje paremta dialogu, tradicinio vertinimo nebuvimu ir susikaupimu į procesą. Turėjau palikti vietos mokiniams daryti sprendimus, o tai patikrino mano atvirumo lygį. Perėjimas prie šio naujo metodo gali būti nelengvas. Stengdamiesi būti geri mokytojai, mes stengiamės numatyti mokinių reakcijas ir konkrečios užduoties atlikimui reikalingą laiką. Tačiau tai, ką mokykla vadina „laisvalaikiu“, skaitmeninė atelėje paverčia galimybe eksperimentuoti, tikrinti, apžvelgti ir kurti. Mokiniai tai vertina, tačiau mokytojams sunku nesikišti! Kitas iššūkis susijęs su mobiliųjų prietaisų naudojimu ir įvairių programėlių išbandymu. Tačiau, jeigu pradžioje tai Jūsų neatgrasys, greit suprasite, kokia vertinga ir nuostabi tai patirtis! Kas gali būti maloniau mokytojui nei mokiny, negalintis sulaukti kitos užduoties? Taip nutinka skaitmeninėje atelėje – kiekviena veikla tampa siurprizu, nuotykiu. Tai jaučia ne tik mokiniai, galintys dirbti kitaip nei įprastinėse pamokose, bet ir mokytojai, kurie gali pažinti savo mokinius iš kitos pusės. Ką aš pasisėmiau iš skaitmeninės atelės? Pasitikėjimą savimi dirbant su programėlėmis. Dabar aš jas nuolat naudoju, dirbdama su įvairiomis mokinių grupėmis. Taip pat turėjau galimybę suvokti, kad svarbiausi dalykai įvyksta pakilus nuo mokyklinio suolo, bet vėliau šie įgūdžiai teigiamai atsispindi mokinių akademiniuose rezultatuose. Atidarius šias duris, grįžti nebesinori!

Barbara Kozłowska, 51-oji Bytom pradinė mokykla, Lenkija

Dalyvavimas „App Your School“ projekte man tapo labai svarbia patirtimi. Šiame projekte pateikta metodika, kurią įkvėpė du puikūs Italų mokytojai ir menininkai – Bruno Munari ir Alberto Manzi, sujungia visus švietimo elementus, kurie, mano nuomone, yra svarbiausi jaunų žmonių raidai. Tai yra: bendravimo įgūdžiai, komandinis darbas, užduočių pasiskirstymas, kūrybiškas ir tarpdisciplininis problemų sprendimo būdas, susikaupimas į kognityvinį procesą, o ne galutinį rezultatą, varžymosi nebuvimas bei bendradarbiavimas mokymosi / mokymo procese. Viena iš pagrindinių skaitmeninės atelės idėjų yra dirbti su mokinio potencialu ir kurti jo vidinę motyvaciją. Taip pat verta paminėti, kad skaitmeninėje atelėje mokytojai gali įtraukti juos dominančius ir traukiančius dalykus, net jei tai ir nėra susiję su jų mokomu dalyku. Skaitmeninė atelėje yra metodas, kuris skatina kūrybiškus dalyvių atradimus. Tiek mokinių, tiek atelės kūrėjų – mokytojų. Tai įrodo, kad mokymasis gali būti nuostabus nuotykis.

SKAITMENINĖS ATELJĖ

Vienas iš šio projekto tikslų yra sukurti sudėtingas mokymosi situacijas, kurioms spręsti mokiniai ir mokytojai pasitelktų skaitmeninį kūrybiškumą. Mūsų siūloma skaitmeninė atelė skatina įgūdžius, susijusius su problemų sprendimu ir kūrybingumu bei vaizduotės vystymu:

1. spręsti problemas: identifikuoti galimas problemas ir spręsti jas pasitelkiant skaitmeninius įrankius;
2. identifikuoti poreikius ir tinkamą technologinį atsaką: suprasti savo poreikius, tokius kaip reikalingi ištekliai, įrankiai ir įgūdžiai; numatyti galimus variantus, kaip patenkinti šiuos poreikius; pritaikyti įrankius asmeniniams poreikiams; kritiškai įvertinti galimus sprendimus ir skaitmeninius įrankius;
3. novatoriškai mąstyti ir kurti, pasitelkiant technologijas: aktyviai dalyvauti skaitmeninėje ir multimedijos gamyboje, kūrybiškai išsireikšti per skaitmenines terpes ir technologijas, pasitelkiant skaitmeninius įrankius plėtoti žinias ir spręsti abstrakčias problemas;
4. identifikuoti skaitmeninių kompetencijų spragas: suprasti, kaip gebėjimai gali būti tobulinami arba plečiami ir padėti tą daryti kitiems, vystyti jų skaitmeninius įgūdžius; nuolat atnaujinti žinias.

Skaitmeninė atelė yra orientuota į realybės ir gyvenimo atradimą ir klausimų nusistovėjusioms normoms kėlimą, darbą su strategijomis ir įrankiais, kuriais galima kurti ir pertvarkyti.

Kitas projekto tikslas buvo tobulinti mokytojų kompetencijas, kuriant ir skatinant sudėtingas didaktines situacijas, kurios būtų iššūkis tiek mokytojams, tiek mokiniams. Mokytojas atlieka svarbų vaidmenį pereinant nuo išoriškai atskirto vartotojo santykio su skaitmeninėmis žiniomis prie bendrų kūrybinių procesų, skatinančių įvairius technologijų naudojimo būdus bei aktyvų dalyvavimą, pasitelkus skaitmeninius įrankius.

Tad buvo labai svarbu paruošti mokytojus naudoti naujas metodikas, nes tai įgalino juos kitaip dirbti su technologijomis ir skaitmenine patirtimi, nenutolstant nuo juos dominančių dalykų ir jų sugebėjimų. Taip pat šie mokymai padidino mokytojų motyvaciją ir pasitenkinimą savo darbu.

MEDIJŲ ŠVIETIMAS

Dėmesys nacionaliniu ir Europos lygiu dažnai sutelkiamas į skaitmeninio pasaulio pavojus, tokius kaip patyčios internete, neapykantos skleidimas ir privatumo pažeidimas. Siems skaitmeninių žinių kūrybinio potencialo eksperimentams skirtas laikas atrodo gana trumpas, kaip ir laikas, skirtas skleisti šį potencialą į viešumą ir aktyvią visuomenę. Mokytojų jaučiamas nesaugumo jausmas, keičiant vieną mokomąjį modelį kitu ir paliekant savo komforto zoną, taip pat apsunkina tokių kompetencijų perėjimą.

Nacionaliniu ir Europos lygiu didelis dėmesys skiriamas skaitmeninio pasaulio pavojams. Ypač susitelkiama į vaikų saugumą ir IKT naudojimo keliamą riziką vaikams. Tokie tyrimai kaip „EU vaikai internete“ (EU Kids Online) pabrėžia tam tikrą atsiskyrėliškos veiklos pobūdį. Pavyzdžiui, žaidžiant vaizdo žaidimus: vienas ekranas, vienas žaidžiantis vaikas. Toks atsiskyrimas nuo kitų žaidžiant kompiuterinius žaidimus ir naudojant IKT rodo jaunimo polinkį vieniems tyrinėti skaitmeninį pasaulį (studio Happy Onlife - Commissione Europea, Centro Comune di Ricerca, Ispra (VA), pp 47). Šiandien dar nėra paplitusio didaktinio modelio, kuris leistų tyrinėti skaitmeninį pasaulį, prisiliečiant prie realaus pasaulio aspektų, sujungtų vieną žmogų su žmonių grupe bei iškeltų kūrybingumo metodą, o ne „rizikos ir pavojų prevencijos“ metodą. Savo eksperimentu mes siekiame pasiūlyti naują medžiagą ir idėjas, skirtas palaikyti mokinių kūrybingumo ir vaizduotės gebėjimų bei patirčių iškelimui, kad būtų kuriami nauji mokyklų projektai. Skaitmeninėje atelėje dėmesys sutelkiamas į kūrybingą naujųjų medijų ir programėlių panaudojimą. Kiekviena skaitmeninė atelė yra 6 valandų trukmės, turi tikslus, kad mokytojai, mokymų vadovai ir kiti formalūs ir neformalus ugdymo organizatoriai galėtų naudoti skirtingas atelėjas, sujungdami jas tokiais būdais, kokie tinka jų mokymo plano tikslų įgyvendinimui.

NUO ĮGŪDŽIŲ, ĮGYTŲ UŽ MOKYKLOS RIBŲ, IKI KOMPETENCIJŲ

Konkretus projekto tikslas buvo integruoti ne mokykloje įgytus įgūdžius į mokymo planą: po pamokų mokiniai įgyja žinių ir gebėjimų, kurie neretai lieka neišplėtoti mokyklose. Taip švaistomas didžiulis kūrybinis ir žinių potencialas, kuris galėtų būti integruojamas į švietimo procesą.

Mokiniams buvo iškeltas uždavinys panaudoti savo ne mokykloje įgytus įgūdžius, kad išspręstų problemas naujais būdais. Taip siekėme skatinti poziciją „tyrėjo“, kuris vienu metu yra ir savarankiškas, ir gebantis dirbti grupėje.

MOKINIŲ MOTYVACIJA (MOKINIŲ, KURIE KETINA MESTI MOKSLUS)

Kai susiduriame su mokiniams, kuriems gresia ankstyvas mokslų metimas, turime rasti būdų skatinti jų smalsumą, rasti naujų žodžių, kuriais jie galėtų papasakoti savo gyvenimo istorijas teigiamu būdu, naujus būdus galvoti apie realybę ir gyvenimą, suprasti juos supantį pasaulį ir įkvėpti naujus socialinius veiksmus. Siūlydami skaitmeninę atelė norėjome sustiprinti jų gebėjimų atpažinimą, palaikyti pozityvią, malonią ir vertingą darbo atmosferą, didinti savivertę, daug aktyviau vystyti gebėjimą sujungti kasdienines skaitmenines patirtis su mokykloje perduodamu turiniu, padidinti skaitmeninių gebėjimų lygį ir pagerinti gebėjimą reflektuoti apie kasdieninio gyvenimo problemas, susijusias su technologijomis.

Šiems tikslams pasiekti mes sukūrėme skaitmeninę atelė, kuris būtų „gera vieta“ motyvuoti mokinius naudoti IKT savo ir bendruomenės naudai, tuo pačiu metu vystant jų kūrybinį potencialą. Skaitmeninė atelė yra „laboratorija“, kurioje mokytojai pristato IKT veiklas, remdamiesi Alberto Manzi ir Bruno Munari metodikomis. Mokytojas gali kurti švietimo patirtį, kuri prasideda nuo IKT turinio (pavyzdžiui, programėlės), tada su parinktais įrankiais ir medžiagomis atlieka manualinę užduotį ir pradeda asmeninį bei bendrą tyrimą su mokiniams.

PILIETINIS DALYVAVIMAS

Mūsų pagrindinis tikslas buvo tinkamai įvertinti, suteikti reikšmės mokinių medijų kompetencijoms, įgytoms už mokyklos. Tai darėme vystydami skaitmeninę atelė, galinčią plėtoti mokinių įgūdžius ir idėjas, taip pat skatinančią jų aktyvų dalyvavimą ir jaunatvišką kūrybingumą.

Susidūrėme su trimis sunkumais:

1. Jaunimo svarbos jausmas: Dažnai jauni žmonės nesupranta, kad gali pradėti savo vietinės bendruomenės pokyčius, pradėti naujus kelius, naujus projektus. Labai dažnai jie net nepagalvoja išsakyti savo idėjų ir idealų suaugusiems. Atvirai ir maloniai bendraudami mokytojai ir mokiniai gali kartu dirbti skaitmeniniuose projektuose ir taip sudaryti sąlygas kurti projektus, padėsiančius paaugliams (ir suaugusiems) įsiliesti į bendruomenės gyvenimą;
2. Reikšti savo mintis viešojoje erdvėje visada sudėtinga: Skaitmeninėse atelėse bendra gamyba ir maži vieši renginiai buvo skatinami ir atviri kitoms, nedalyvaujančioms grupėms, kad būtų palaikomi ir sustiprinami paauglių gebėjimai išreikšti savo požiūrį į jų bendruomenės gyvenimą.
3. Kurti įtraukiančias situacijas, kuriose visi mokiniai jaustųsi vertinami ir naudingi:

Dalyvavimo pagrindas yra pasitikėjimas savo galimybėmis ir mokėjimas kurti teigiamus ir konstruktyvius santykius. Skaitmeninėse atelėse mokinių skaitmeniniai gebėjimai (tikri ar tiesiog įvardinti) buvo gera pradžia malonios ir reikšmingos atmosferos kūrimui. Projektu buvo siekiama identifikuoti kelius ir strategijas, išteklius ir infrastruktūrą bei skatinti mokinių dalyvavimą.

MENAS IR PEDAGOGINĖS INOVACIJOS

Mūsų projektas kūrė ir eksperimentavo skaitmeninėse ateljė, kurių kūrybai idėjų buvo semtasi iš skaitmeninio meno, pavyzdžiui, iš Amerikietiškojo meno Whitney muziejaus Niujorke Naujųjų medijų meno kuratoriaus Christiane Paul. Mus įkvėpė tai, kaip skaitmeninis menas meta iššūkį realybei, iškeldamas klausimus ir naujus bendrus projektus. Skaitmeninis menas taip pat atviras dalyvavimo, įsitraukimo ir interaktyvumo temoms. Kaip Bruno Munari darė su kopijuokliu, taip skaitmeninis menas tiria skirtingų įrankių panaudojimo galimybes. Naujų mokymo idėjų semiamasi iš šiuolaikinių menininkų, fotografų darbų, dokumentikos ir kitų šaltinių. Bruno Munari metodas, šiuolaikinis menas ir skaitmeniniai tyrimai sudarė sąlygas kūrybiškai susieti šiuolaikines medijų ir IKT naudojimo aktualijas, temas ir problemas, taip iškeliant skaitmeninę ateljė kaip naują formatą ir naują pedagoginį modelį. Šiuolaikinis menas ir instaliacijos, IKT, kultūrinės paslaugos ir paprastos medžiagos buvo sujungtos mokytojų ir mokinių rankomis. Medijų turinys yra nauja „reikšminga“ erdvė ir tampa mokinių, bendraujančių skirtingais būdais, darbo medžiaga.

15 SKAITMENINIŲ ATELJĖ

Antrojoje šio įrankių rinkinio dalyje pateikiame 15 skaitmeninių ateljė pavyzdžių iš 8 Europos šalių – Lenkijos, Čekijos, Suomijos, Portugalijos, Italijos, Graikijos, Turkijos ir, žinoma, Lietuvos. 5 skaitmeninės ateljė buvo išbandytos Šiaulių m. Ragainės progimnazijoje ir Šiaulių S. Daukanto gimnazijoje. 10 skaitmeninių ateljė pavyzdžių buvo atrinkta iš partnerių, kurie vykdė „App Your School“ projektą savo šalyje.

Visos šios skaitmeninės ateljė buvo praktiškai išbandytos minėtose šalyse su 11-17 m. amžiaus mokiniais.

Dauguma jų – 6 val. trukmės (kai kurios truko ilgiau, kai kurios trumpiau), tačiau kuriant savo skaitmeninę ateljė rekomenduojame skirti pakankamai laiko ir neskubant išnagrinėti vieną ar kitą pasirinktą realybėje aktualų klausimą, pažvelgti į jį iš skirtingų mokyklinių dalykų perspektyvos (pavyzdžiui, sujungti dailę, istoriją, informacines technologijas ir biologiją) ir sujungti visa tai atsižvelgiant į turimą mokinių patirtį ir gebėjimą naudotis įvairiomis medijomis ir IT technologijomis, aplikacijomis ir pan.

Nepamirškite, kad skaitmeninėje ateljė svarbus naujoviškas, kūrybiškas medijų, IT įrankių panaudojimas. Skaitmeninės ateljė nenutolsta nuo realybės ir turi glaudų ryšį su kasdieninėmis situacijomis, sprendžia aktualias problemas, uždavinius.

Kiekviena skaitmeninė ateljė turi tam tikrą struktūrą: iš pradžių pristatomi jos uždaviniai, kokių programų, programėlių (aplikacijų) reikės, jei pasirinksite ją įgyvendinti su savo mokiniais, o po to pateikiamas išsamus jos aprašymas. Žinoma, išradingi mokytojai visuomet ras, ką patobulinti, pridėti, pakeisti. Tai sveikintina! Kaip ir dėstant bet kurį mokyklinį dalyką, įgyvendinant skaitmeninę ateljė reikalingas išankstinis pasiruošimas – tiek turint omenyje jūsų mokinių žinias, tiek jūsų pasirėngimą dirbti su naujomis programomis, programėlėmis.

Prieš pradėdant įgyvendinti pasirinktą ateljė, siūlome išsiaiškinti mokinių turimas žinias (šiam tikslui trečiojoje įrankių rinkinio dalyje pateikiame formą “Ko tu apie mane nežinai?”) ir atsižvelgti į tai planuojant, tobulinant skaitmeninę ateljė.

Po išsamaus skaitmeninės ateljė aprašymo rasite vaizdo įrašą, kuris, tikimės, taip pat jus įkvėps.

LIETUVA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 1: MIESTO DIZAINERIAI

AMŽIUS: 11-13 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kaip galime prisidėti, kad mūsų miestas būtų patrauklesnis mums ir turistams?

UŽDAVINIAI:

- pasitelkiant įvairius statiškus ir dinامينius įrankius skatinti užsiėmimo dalyvių atradimo džiaugsmą, vaizduotę ir kūrybiškumą;
- padėti mokiniams tapti savo miesto dizaineriais;
- tobulinti platų įvairių įgūdžių spektrą: kūrybiškumą, orientavimosi, meninius gebėjimus; žinias – matematikos, dailės, istorijos ir IT;
- pateikti netiesioginius siūlymus vietos valdžiai, turizmo centrui apie tai, kaip miestas gali tapti patrauklesnis, pavyzdžiui, pasiūlant naujus turistinius maršrutus su papildytos realybės objektais;
- paskatinti mokinius sužinoti daugiau apie konstrukcijas, pastatus.

TRUKMĖ:

Rekomenduojami 3 susitikimai (kiekvieno trukmė - 2-3 val.).

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

Pixlr (telephone app)
brickbuildinggame.com
ldd.lego.com
lego three dimensional catalogue (app)
AURASMA

PAGRINDINĖS TEMOS:

1. Susipažinimas su pastato elementais;
2. 2D ir 3D objektai;
3. Eksperimentavimas su įvairiomis technikomis: nuo popieriaus iki papildytos realybės;
4. Orientavimasis žemėlapyje;
5. Savo miesto tyrinėjimas.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Skaitmeninės ateljė dėmesio centre – pastatų, kraštovaizdžio elementų kūrimas pasitelkiant įvairias technikas (popierių, lego kaladėles, koliažą, papildytos realybės ir kitas programėles – LEGO, Pixlr, Aurasma, <http://www.brickbuildinggame.com/> programme) ir miesto puošimas (pasitelkus žemėlapi) siekiant padaryti jį modernesnį, patrauklesnį tiek jo gyventojams, tiek turistams.

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Pasitelkiant įvairius statinius ir dinامينius įrankius padaryti savo miestą gražesnį, patrauklesnį, padedant mokiniams pasijusti savo miesto kūrėjais ir pateikti idėjų miesto dizaineriams, vietos valdžiai.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:



Erdvės paruošimas	Norint sėkmingai įgyvendinti šią skaitmeninę atelį reikia turėti kelias planšetes, nešiojamus kompiuterius (tai gali būti kompiuterių klasėje; kitus kompiuterius ir planšetes mokiniai gali atsinešti iš namų (taip bus išvengta susipažinimo su naujais prietaisais). Reikia susirasti internete programą - http://www.brickbuildinggame.com/ . Reikalingas interneto ryšys.
Reikalingos priemonės	A4 popieriaus lapai, spalvoti pieštukai; lego kaladėlės, dažai ir volelis; iš anksto paruošti, atspausdinti įvairių pastatų paveikslėliai; planšetės, nešiojamieji kompiuteriai; klėjai, spalvoti lapai; lego konstruktoriai, miesto žemėlapis, lipni juosta, žirkklės.
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	1. Matematikos ir meno sąveika: mokiniai išmoka piešti objektus (namo dalis) ant popieriaus (2D ir 3D). Šios žinios sustiprinamos kuriant objektus iš lego kaladelių (reikia taikyti matematikos žinias). Konstravimo procese reikia pasitelkti vaizduotę, kūrybą, loginį ir meninį mąstymą. Taip gali atsirasti netikėtos formos, nes bus išbandomos medžiagų ribos. 2. Veikla siejasi su istorija ir IT (pvz., mokiniai, naudodami Pixlr programėlę, turi sukurti miesto pastatų koliažą) – analizuojamos tiek formos, tiek laikotarpis, kada pastatas buvo pastatytas, pasitelkiant modernias technologijas. 3. Dalyviai eksperimentuoja su papildyta realybe ir papildo savo sukurtą modernų miestą įvairiais personažais, veiksmiais ir „atgaivina“ savo miestą.
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	Mokiniai skaito vietos laikraščius, internetinę spaudą, kad susipažintų, kas vyksta mieste, kokios problemos, su kuriomis susiduriama, kas šiuo metu yra aktualu, kad pradėtų mąstyti, kaip jie galėtų prisidėti prie problemų sprendimo.
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	Mokinių žinios ir įgūdžiai atsiskleidžia per organizuojamas veiklas. Po kiekvienos veiklos mokiniai komentuoja savo darbą. Jie taip pat skatinami pasidalinti savo įspūdžiais, komentarais apie kitų darbą. Jų darbai pakabinami ant sienos arba naudojami kitų veiklų metu.
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELĖS REZULTATUS?	Kiekvienas mokinių, dalyvis gauna „Besimokančiojo dienoraštį“, kuriame surašytos užduotys, kurias jie atliks. Čia jie gali fiksuoti, ką atlieka, kas jiems aišku, su kokiais sunkumais susidūrė. Taip pat kiekviename puslapyje yra dviejų spalvų lipdukai – žalios ir raudonos – galutiniam užduoties vertinimui (žalia – teigiamas vertinimas, raudona – neigiamas vertinimas). Kaip alternatyvą galima naudoti savęs vertinimo įrankį „Voratinklis“ (http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/mmkvi/isivertinimo-irankis-voratinklis/). Mokytojas nusprendžia, kokius vertinimo kriterijus naudos atliekant kiekvieną užduotį (naudojama skalė nuo 1 iki 10); taip pat galima surašyti visas užduotis į voratinklį ir tuomet atlikti vertinimą. Mokiniai gauna unikalų tinklą. Galima lyginti jų žinias, gebėjimus (ne daugiau kaip 6 vertinimo kriterijai viename dokumente).
PAGRINDINIS KLAUSIMAS VAIKAMS: TYRIMAS PRASIDEDA	Pagrindinis tyrimo klausimas – kaip galime padaryti mūsų miestą patrauklesnį sau ir turistams? Kokių pastatų, konstrukcijų, paminklų ir pan. trūksta?

VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	Dalyviams duodama įvairių priemonių, leidžiama eksperimentuoti kuriant, statant įvairius pastatus ir derinant įvairias priemones.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Po eksperimentavimo etapo prasideda 1-oji veikla: 1. Ant balto popieriaus lapo dalyviai pieštuku piešia namus, pilis naudodami tik stačiakampio formas („plytas“; 2D objektai); įkvėpimui jiems pateikiama atspausdintų namų pavyzdžių; 2. Tada, naudodami iš anksto paruoštus lapus, mokiniai dėlioja lego kaladėles (stengdamiesi neišlįsti už piešinio ribų). Darbas porose. 3. Po to lego kaladėlės dėliojamos ant specialios lentelės ir naudojant dažus bei volelį padaromas objekto antspaudas (derinamas 2D ir 3D objekto kūrimas). Darbas porose. 4. Kitame etape dalyviai daro objektus iš lego kaladelių ir, sustoję prie žemėlapio, padėto ant žemės, sprendžia, kur šie objektai galėtų stovėti.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Darbai kabinami ant sienos, padedami ant atskiro stalo, žemėlapio.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Procesas atliekamas nuosekliai – nuo objektų, pavaizduotų ant lapo (2D), iki 3D objektų, praplečiančių suvokimą. Šiame etape skiriama laiko mokiniams užfiksuoti atliktus žingsnius, komentarus, įspūdžius, atradimus „Besimokančiojo dienoraštyje“ bei atlikti užduočių įvertinimą.
ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Kokius įrankius pasitelkę galime kurti traukos objektus?
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Šiame etape objektų kūrimas persikelia į virtualią realybę: 1. pasitelkę internetinę programą, esančią http://www.brickbuildinggame.com/ , mokiniai vėl konstruoja 2D objektus, kurie po to yra atspausdinami ir pristatomi grupei, atsakant į tokius klausimus: kaip ir kodėl šie objektai gali būti įdomūs turistams ir turėtų būti pastatyti mieste? Individualus darbas. 2. Vėliau pasitelkiama sudėtingesnė programa (kurią reikia iš anksto įsidiegti). Dirbdami porose mokiniai kuria trimačius objektus miestui papuošti.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Sukurti darbai yra atspausdinami ir pakabinami ant sienos; 3D objektai pristatomi visai grupei pasitelkus multimedijos projektorių.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Antroji veikla yra pirmosios tęsinys (2D ir 3D objektų kūrimas miesto patrauklumui didinti). Pasitelkiami kiti įrankiai (kompiuterinės programos). Mokytojas atlieka labai svarbų vaidmenį – užtikrina, kad mokiniai gebėtų naudotis programine įranga. Po užduoties mokiniai „Besimokančiojo dienoraštyje“ reflektuoja, ką išmoko, su kokiais sunkumais susidūrė, ką atrado.

TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Kaip dera realus ir virtualus pasauliai?</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Kaip dera realus ir virtualus pasauliai?</i> <i>1. Paskutiniajame etape mokiniai eina į miestą tyrinėti senų pastatų; modernias konstrukcijas fiksuoja pasitelkę „Pixlr“ programėlę; mokiniai turi atkreipti dėmesį į įvairias formas, įdomias detales;</i> <i>2. Grįžę daro koliažus (pasitelkę telefonus ir planšetinius kompiuterius) ir juos atspausdina;</i> <i>3. Iš atspausdintų nuotraukų kuriamas vienas didelis miestas;</i> <i>4. Iš koliažų sukurtas miestas „atgyja“, pasitelkus programėlę „Un Gioco“;</i> <i>5. Po to mokytojas pristato, kas yra papildytoji realybė, ir kiekvienas mokinytis turi galimybę papildyti savo koliažą personažu iš „AURASMA“ programėlės. Vėlgi miestas atgaivinamas. Po to padaromas koliažų albumas.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Mokiniai atlieka istorinį tyrimą apie įdomius, unikalius jų koliažuose užfiksuotų pastatų, jų elementų aspektus ir pristato juos grupei.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Rezultatai analizuojami istoriniu, meniniu ir modernių technologijų požiūriu. Mokinių pastebėjimai fiksuojami „Besimokančiojo dienoraštyje“ ir „Voratinklyje“: vertinimo kriterijai gali būti šie: daug sužinojau apie savo miestą; užduotis buvo įdomi ir pan.</i>
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	<i>Naudojama programinė įranga nėra sudėtinga. Šiek tiek daugiau panagrinėti reiktų tik vieną, esančią adresu http://ldd.lego.com/en-us/ (ir iš anksto instaliuoti). Iš anksto vertėtų panagrinėti ir AURASMA programėlę.</i>
SKAITMENINĖS ATELJĖ SĄSAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	<i>Užsiėmimas parengtas taip, kad palaipsniui pereinama nuo paprastų prie sudėtingesnių užduočių, įrankių ir objektų kūrimo; Kiekviename žingsnyje skatinamas kūrybiškumas, vaizduotė; galutinis tikslas – geresnis savo miesto pažinimas, objektų, pastatų kūrimas, kad miestas taptų gražesnis vietos gyventojams ir turistams. Galima tiesiogiai pritaikyti žinias, įgytas apie papildytą realybę, kurti turistinius maršrutus – papildyti informaciją apie lankomiausius objektus pasitelkus „AURASMA“ (ar kitas) programėles (ir QR kodą). Pavyzdžiui, mokiniai gali pasirinkti tam tikrus objektus, padaryti jų aprašymus ir susieti pastato, monumento nuotrauką su papildytosios realybės objektu.</i>

KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	<i>Mokiniai reflektuoja apie tai, ko išmoko, „Besimokančiojo dienoraštyje“. Tam tikras išvadas galima atlikti perskaičius šiuos mokymosi proceso dienoraščius. Žinių ir gebėjimų analizę galima atlikti pasitelkus „Voratinklio“ įrankį. Šiuo atveju svarbiausia pasirinkti tinkamus kriterijus.</i>
	<i>Papildomos veiklos:</i> <i>1. Mokiniai gali daryti pastatus iš paruoštų šablonų;</i> <i>2. Pastatų spausdinimui galima pasitelkti 3D spausdintuvą;</i> <i>3. Papildytoji realybė gali būti kuriama pasitelkus skaidrią plėvelę, ant kurios piešiami objektai, puošiantys miestą (žr. vaizdo įrašą, pateiktą po lentele).</i>
IŠVADOS	<i>Skaitmeninė ateljė parengta taip, kad padėtų mokiniams pažinti savo miestą ir prisidėti prie jo patrauklumo didinimo tiek patiems gyventojams, tiek jo svečiams. Mokiniai išbando naujus įrankius, priemones ir programinę įrangą. Užsiėmimas žingsnis po žingsnio pereina nuo paprasto popieriaus lapo prie Lietuvoje dar gana naujos – papildytosios realybės – sąvokos. Skaitmeninėje ateljė siejamos skirtingų mokomųjų dalykų žinios: matematikos, istorijos, IT, dailės. Mokiniai tampa aktyvūs miesto dizaineriai, kurie fiksuoja savo mokymosi procesą.</i>
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę ateljė: https://vimeo.com/299389484	

LIETUVA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 2: IŠŠIFRUOTOS EMOCIJOS

AMŽIUS: gali būti adaptuota įvairioms amžiaus grupėms

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Ar mes valdome emocijas, ar jos kontroliuoja mus?

UŽDAVINIAI:

- pajungti technologijas mokymuisi apie emocijas;
- padėti atpažinti, įvardinti ir valdyti emocijas ir prisidėti prie mokinių psichinės sveikatos gerinimo;
- padėti kurti gerą atmosferą klasėje, mokykloje;
- padėti kovoti su patyčiomis klasėje, mokykloje.

TRUKMĖ:

4 užsiėmimai po 2-3 valandas.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

Mobilioji programėlė “EMOJI MAKER”

Fotoaparatas / išmanusis telefonas

Filmai – “Inside Out” apie 5 pagrindines emocijas, “Emoji”

Mob. programėlės, fiksuojančios emocijas: parsisiųsti pasirinktinai

PAGRINDINĖS TEMOS:

1. IKT;
2. 5 pagrindinių emocijų atpažinimas (baimė, pyktis, liūdesys, džiaugsmas ir pasibjaurėjimas);
3. Ryšys tarp cheminių reakcijų ir emocijų (chemija, biologija);
4. Žodyno apie emocijas turinimas (lietuvių ir / arba anglų kalba);
5. Leisti mokiniams patiems spręsti patyčių problemą (pašitelkiant forumo teatro metodą).

Sąsajos su chemija, biologija, menais, gimtąja kalba, anglų kalba, psichologija, fotografija, judesiu, pantomima.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Skaitmeninėje ateljė įvairių įrankių, priemonių, programėlių, filmų, pristatymų pagalba mokomasi apie emocijas sintezėje su įvairiais mokomaisiais ir kitais dalykais. Norint sėkmingai įgyvendinti skaitmeninę ateljė, reikia pasidomėti forumo teatro ir juoko jogos metodais (užtenka pačių pagrindinių žinių).

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Skaitmeninėje ateljė pasitelkiami įvairūs IT ir kiti įrankiai padėti suprasti emocijas ir pagerinti atmosferą mokykloje, mokinių psichinę būklę; skaitmeninė ateljė gali būti organizuojama kaip patyčių prevencijos akcija.

Kai į procesą įtraukiami tėvai, mokytojai, poveikis gali būti jaučiamas bendruomenėje. Taip prisidedama prie rimtesnių visuomenės problemų sprendimo, pavyzdžiui, kovoti su depresija ar suicidinėmis mintimis.

Kai kurios veiklos gali būti organizuojamos viešose vietose siekiant viešinti patyčių problemą (galima rinktis ir kitas aktualias problemas – negalia, ksenofobija ir pan.) pasitelkus forumo teatro metodą.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:



Erdvės paruošimas	Norėdami sėkmingai įgyvendinti šią skaitmeninę atelję turite pasidomėti įvairiomis mobiliosiomis programėlėmis apie emocijas, taip pat tokiais metodais ir technikomis kaip forumo teatras ir juoko joga, pažiūrėti filmą „Inside Out“ („Išvirkščias pasaulis“) ir pasiruošti jo analizei. Juoko jogai ir forumo teatrui nereikia papildomų priemonių, tačiau reikia pasirūpinti, kad būtų užtektinai vietos laisvai judėti. Programėlės yra nemokamos. Jų parsisiuntimui reikalingas tik interneto ryšys.
Reikalingos priemonės	Atspausdinta padalomoji medžiaga, multimedijos projektorius, kompiuteris, DVD diskas su filmu „Inside Out“, susiinstaliuoti programėles – „Mood Diary – Track emotions“, „Emoji Maker“.
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	1. 2. 3. Gimtoji arba anglų kalba (žodyno apie emocijas turtinimas); Užsiėmime taip pat pasitelkiama fotografija ir judesys; Chemija ir biologija.
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	Mokiniai skaito vietos laikraščius, internetinę spaudą, kad susipažintų, kas vyksta mieste, problemas, su kuriomis susiduriama, kas šiuo metu yra aktualu, kad galėtų pradėti mąstyti, kaip jie galėtų prisidėti prie jų sprendimo.
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	Mokinių žinios ir įgūdžiai atsiskleidžia per organizuojamas veiklas. Po kiekvienos veiklos mokiniai komentuoja savo darbą. Jie taip pat skatinami pasidalinti savo įspūdžiais, komentarais apie kitų darbą. Jų darbai pakabinami ant sienos arba naudojami kitų veiklų metu.
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖ REZULTATUS?	Kiekvienas mokinytis, dalyvis gauna „Besimokančiojo dienoraštį“, kuriame surašytos užduotys, kurias jie atliks. Čia jie gali fiksuoti, ką atlieka, kas jiems aišku, su kokiais sunkumais susidūrė. Taip pat kiekviename puslapyje yra dviejų spalvų lipdukai – žalios ir raudonos – galutiniam užduoties vertinimui (žalia – teigiamas vertinimas, raudona – neigiamas vertinimas). Kaip alternatyvą galima naudoti savęs vertinimo įrankį „Voratinklis“ (http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/mmkvi/isivertinimo-irankis-voratinklis/). Mokytojas nusprendžia, kokius vertinimo kriterijus naudos atliekant kiekvieną užduotį (naudojama skalė nuo 1 iki 10) ; taip pat galima surašyti visas užduotis į voratinklį ir tuomet atlikti vertinimą. Mokiniai gauna unikalų tinklą. Galima lyginti jų žinias, gebėjimus (ne daugiau kaip 6 kriterijai viename dokumente).
PAGRINDINIS KLAUSIMAS VAIKAMS: TYRIMAS PRASIDEDA	Pagrindinis tyrimo klausimas – ar mes kontroliuojame emocijas, ar jos valdo mus?
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	Dalyviai gauna lapą su nupiešto veido kontūrais ir turi nupiešti dabartinę savo emocinę būklę – „Kaip aš jaučiuosi?“
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Po eksperimentavimo etapo prasideda 1-oji veikla: 1. a) b) c) d) e) f) g) h) Pristatymas apie emocijas (teorija derinama su praktika): trumpas filmukas apie emocijas: https://www.youtube.com/watch?v=SJOjpprbfE užduotis – kur jaučiame pagrindines 5 emocijas (nupiešti piešinį); pasitelkus programėlę „Emoji Maker“ sukurti savo emociją ir pristatyti ją kitiems, duoti jai pavadinimą ir pasakyti, kas norėta ja pavaizduoti. Kur jaučiate šią emociją? Paveikslėlio pristatymas apie kūno reakciją į įvairias emocijas. Užduotis – sugalvoti emociją kiekvienai abėcėlės raidei (lietuvių arba anglų kalba); tuomet pasitelkus internetą surasti šioms emocijoms sinonimus / antonimus; Atpažinti emociją, pavaizduotą ekrane: Darbas porose – nufotografuoti 5 pagrindines emocijas; Atviruko su komplimentais klasės draugui rašymas. Kokios emocijos jį užplūdo skaitant jūsų atviruką – jis laimingas, nustebęs, drovus, o gal piktas?

REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Darbai kabinami ant sienos; emocijų žodynėliai gali būti surinkti į vieną bendrą knygą, kurią galima iliustruoti paveikslėliais iš atliktų užduočių.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Pirmoji užsiėmimų dalis skirta lengvesniems elementams – susipažinimui su pagrindinėmis emocijomis, žodyno apie emocijas plėtimui, kurioje kūno vietoje jos jaučiamos. Derinama teorija ir praktika. Pasisakymai po užduočių padeda suprasti, ar teorija buvo įsisavinta.
ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Pažiūrėkime filmą „Inside Out“: ką jis mums padėjo suprasti?
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Procesas atliekamas nuosekliai – nuo objektų, pavaizduotų Reikia iš anksto pasiruošti filmo analizei, perskaityti psichologinę jo analizę - https://www.psychologytoday.com/blog/beyond-heroes-and-villains/201506/inside-out-emotional-truths-way-pixar, https://www.hollywoodreporter.com/news/8-things-inside-teaches-viewers-804052, https://gointothestory.blcklst.com/movie-analysis-inside-out-characters-418e60236f14, http://sielamaistinga.blogspot.lt/2015/10/filmas-isvirkscias-pasaulis-inside-out.html, http://www.dianalietuvininke.lt/filmas-kuris-pades-geriau-pazinti-savo-jausmus-isvirkscias-pasaulis/; Mokiniam galima duoti iš anksto paruoštą lapą apie tai, į ką atkreipti dėmesį žiūrint filmą: a) įvardinti 5 pagrindines emocijas; b) kuo šis filmas skiriasi nuo kitų animacinių filmų (pvz., nėra dainų, nėra meilės istorijos, nėra piktadario ir pan.); c) ką žmonės, kurie supo Riley, galėjo padaryti (kol nebuvo liūdesio ir džiaugsmo)?; d) ar liūdesys reikalingas ir pan. Su vyresnio amžiaus mokiniais (pvz., 17 m.) filmą galima žiūrėti anglų kalba ir žiūrint pildyti užduočių lapą, kurį galima parsisiųsti iš interneto: https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/inside_out_movie_worksheet/preintermediate-a2/87547
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Paskatinti visus aktyviai dalyvauti diskusijoje, užrašyti atsakymus lape.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Nėra teisingų ar klaidingų atsakymų, visi gali išsakyti savo mintis ir požiūrį. Gilesnę analizę pateikia mokytojas / psichologas, kad „užvestų ant kelio“ ir atvertų dalyviams naujus horizontus. Pildomas darbo lapas – Šiandien aš jaučiausiarba kurią iš 5 pagrindinių emocijų šiandien jaučiau?

TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Ką galime padaryti, kad geriau jaustumėmės klasėje / bendruomenėje?
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	1. Prieš pradedant forumo teatro veiklas reikia atlikti daug „apšilimo pratimų“, kad visi galėtų atsipalaiduoti (pratimus galima rasti čia: https://organizingforpower.files.wordpress.com/2009/03/games-theater-of-oppressed.pdf); 2. Mokiniai suskirstomi į grupes po 5 (tad dažniausiai bus 5-6 grupės); 3. Tada mokiniai identifikuoja 5-6 sudėtingas situacijas mokykloje (pvz., patyčios mokyklos valgykloje, „moksliukų“ pravardžiavimas, pinigų atėmimas, patyčios dėl rūbų / telefono ir pan.); 4. Kiekviena grupė gauna užduotį suvaidinti situaciją – vienas grupės narys yra skriaudžiamasis, o kiti yra jo skriaudikai. Jie vaidina pasirinktą situaciją kitoms grupėms. Po to situacija vaidinama dar kartą ir stebėtojai bet kuriuo metu gali sustabdyti veiksmą ir stoti į kažkurio dalyvio vietą, kad pakeistų situaciją (kad būtų galima gauti kitą rezultatą). 5. Tas pas atliekama ir su kitomis situacijomis.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Vizualizaciją atlieka mokiniai (su tėvų sutikimu situacijas galima filmuoti ir po to analizuoti).
REZULTATŲ ANALIZĖ	Analizę atlieka patys mokiniai – siūlo būdus pakeisti situaciją (būdus išeiti iš konfliktinės situacijos). Jeigu situacijos filmuojamos, po to jas vėl galima analizuoti ir pateikti įvairius sprendimo būdus.
KETVIRTASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Ar mūsų kūnas gali atskirti tikrą ir dirbtinį juoką?
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Juoko jogos sesiją galima pradėti apšilimo pratimais. Tai padės visiems pasijusti žaismingai. Kvėpavimo pratimai padės paruošti plaučius juokui. Po jų seka keli juoko pratimai, kuriuose apjungiamą vaidybą ir vizualizavimo techniką bei žaislingumą. Juoko pratimai kaitaliojami su kvėpavimo pratimais. Norint gauti teigiamą psichologinę naudą užtenka 20 min. juoko.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	-

REZULTATŲ ANALIZĖ	Juoko jogoje tikima, kad dirbtinis juokas suteikia tą pačią psichologinę ir fiziologinę naudą, kaip ir nuoširdus, spontaniškas juokas. Juoko joga atliekama grupėje, palaikomas akių kontaktas, juokaujama, pokštaujama. Priverstinis juokas gana greitai tampa tikru, užkrečiamu juoku. Klausimai diskusijai: 1. Kaip jautėtės? 2. Ar buvo sunku prisiversti, pradėti juoktis be jokios priežasties? 3. Kaip jaučiatės dabar?
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	Skaitmeninėje atelėje naudojamos programėlės yra labai paprastos ir mokiniai greitai perpranta jų veikimo principą. Mokytojai / psichologui / mokymų vadovui reikia iš anksto pasiruošti, susipažinti su forumo teatro ir juoko jogos metodais bei filmo analizei.
SKAITMENINĖS ATELJĖ SĄSAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	Skaitmeninė atelėjė padeda dalyviams atpažinti emocijas, sudėtingas situacijas mokykloje ir būdus joms spręsti. Mokiniai patys siūlo problemų sprendimo būdus. Įvairios naudojamos programėlės yra vienas iš būdų pažinti emocijas, jų reiškimą, stebėti jų pokytį bėgant laikui.
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	Užsiėmimų metu vystomas dalyvių emocinis intelektas, tad įgytas žinias ir gebėjimus būtų gana sunku vertinti. Tačiau emocijų pokytį galima stebėti užsiėmimų metu (programėlė pasirenkama pirmojo užsiėmimo metu; namų darbams duodama užduotis kasdien stebėti emocijas iki pat paskutinio užsiėmimo – galima naudoti, pvz., programėlę „Mood Diary – track emotions“. Paskutinio užsiėmimo metu kiekvienas dalyvis gali pakomentuoti savo nuotaikos diagramą ir jos pokyčius (ypač iš karto po užsiėmimų).
IŠVADOS	Ši skaitmeninė atelėjė jungia įvairius mokinių įtraukimo būdus – nuo konkrečių pratimų iki filmo žiūrėjimo, konkrečių gyvenimiškų situacijų mokykloje sprendimo, taip pat programėlių, padedančių vystyti emocinį intelektą.
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę atelėjė: https://vimeo.com/299389907	

LIETUVA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 3: MISIJA (NE)ĮMANOMA?

AMŽIUS: 11-12 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kaip galime pagerinti santykius tarp mokyklos, tėvų ir bendruomenės?

UŽDAVINIAI:

- pasitelkus technologijas puoselėti geresnius santykius klasėje, skatinti visus mokinius įsitraukti į bendras veiklas, įtampos tarp klasėje esančių grupių mažinimas;
- gerinti santykius tarp mokyklos, tėvų ir bendruomenės;
- sujungti įvairių mokomųjų dalykų elementus su IT įrankiais.

TRUKMĖ:
2-3 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

Fotoaparatas
Instagram programėlė (Boomerang efektui išgauti)
Facebook
Internetas (Google vertėjas)

PAGRINDINĖS TEMOS:

1. Informacinės technologijos;
2. Matematika, geometrija, gimtoji ir užsienio kalba;
3. Kūrybiškumo, vaizduotės lavinimas.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Skaitmeninėje ateljė daugiausia dėmesio skiriama komandos formavimui apjungiant įvairius dalykus ir IT įrankius. Ji pritaikoma įvairiuose kontekstuose: galima suorganizuoti vien tik klasėje arba kurti artimesnius, supratimu grįstus santykius tarp klasės mokinių, tėvų, mokyklos ir vietos bendruomenės apskritai. Jos tikslas – lavinti įvairius įgūdžius ir žinias pasitelkus aktyvias, kūrybingas užduotis. Užsiėmimas skatina bendras visų klasės mokinių veiklas ir įtraukia „tyliusius“ ir intravertus.

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Mokinių, mokytojų, tėvų įtraukimas į bendras veiklas. Tėvų, mokytojų, bendruomenės narių žinių apie technologijas plėtimas. Ateljė galima organizuoti kaip „Seimos dieną“ mokykloje, miesto šventės metu. Veiklą puikiausiai galima organizuoti daugiakalbėje grupėje kaip komandos formavimo veiklą. Labai tinka mokslo metų pradžioje.

Ši skaitmeninė ateljė labai paprasta. Užduočių lapo pavyzdys, kuris duodamas dalyviams, pateiktas žemiau.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:



MISIJA (NE)JMANOMA?

1. Sukurti grupės šūkį.
2. Apskaičiuoti bendrą grupės narių amžių $IR + 10 - 5 - 100 + 199 * 2 + 1555$.
3. Surasti 3 nurodytos formos daiktus: trikampio, kvadrato, apskritimo
4. Padaryti 5 grupės nuotraukas su 5 skirtingomis emocijomis.
5. Pasitelkus pasirinktą programėlę (pvz., „Video Maker“ ar kt.) iš padarytų nuotraukų sukurti vaizdo įrašą.
6. Nusiųsti vaizdo įrašą vieni kitiems.
7. Užrašyti „Aš tave myliu“ 5 skirtingomis kalbomis (išskyrus savo gimtąją).
8. Pasitelkus INSTAGRAM programėlę sukurti 5 trumpus „boomerang‘us“ su 5 skirtingomis emocijomis.
PASTABA: susirasti Youtube platformoj, kaip gauti „boomerang“ efektą pasitelkus INSTAGRAM programėlę.
9. Pasidalinti savo grupės „boomerang‘ais“ sukurtoje Facebook grupėje.

Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę ateljė: <https://vimeo.com/299390096>



LIETUVA
SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 4: DRAUGIŠKAS APLINKAI
MIESTAS

AMŽIUS: 15-17 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kaip galime padaryti savo miestą draugiškesnį aplinkai?

UŽDAVINIAI:

- skatinti aplinkai draugišką mąstymą;
- informuoti visuomenę apie užterštumą;
- prisidėti prie miesto gamtosauginių problemų sprendimo;
- pasiūlyti konkrečius sprendimus konkrečioms užterštumo problemoms mieste;

TRUKMĖ:

3 užsiėmimai po 2 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

<https://infograph.venngage.com>
Tinkercad.com
Creately.com
Programėlės: “Recycling projects ideas”, “DIY recycled Crafts” ar kitos pasirinktinai.

PAGRINDINĖS TEMOS:

Biologija, geografija, dailė, 3D objektų dizainas.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

- Užsiėmimų metu organizuojamos įvairios veiklos:
- pasitelkus internetą ieškoma draugiškų aplinkai sprendimų miesto taršos problemoms spręsti; pavyzdžiai pristatomi kaip geroji praktika (darbas grupėse po 5);
 - pasitelkus Tinkercad.com įrankius kuriami objektai, kurie padėtų išspręsti tam tikrą pasirinktą gamtosauginę problemą (individualus arba grupinis darbas);
 - pasitelkus antrines žaliavas sukurti meno darbus, surengti parodą viešojoje bibliotekoje, parengti parodos viešinimo kampaniją su nuotraukomis, koliažais ir platinti ją pasitelkus socialinius tinklus, kitus tinklalapius taip informuojant kaip įmanoma daugiau žmonių;
 - surinkti ir pristatyti viešinimo įrankius, būdus (bendras visos grupės darbas – viešinimo strategijos kūrimas pasitelkus internetinę programą <https://creately.com>);
 - sukurti plakatą apie taršą ir siūlomą sprendimą pasitelkus programą, esančią <https://infograph.venngage.com>

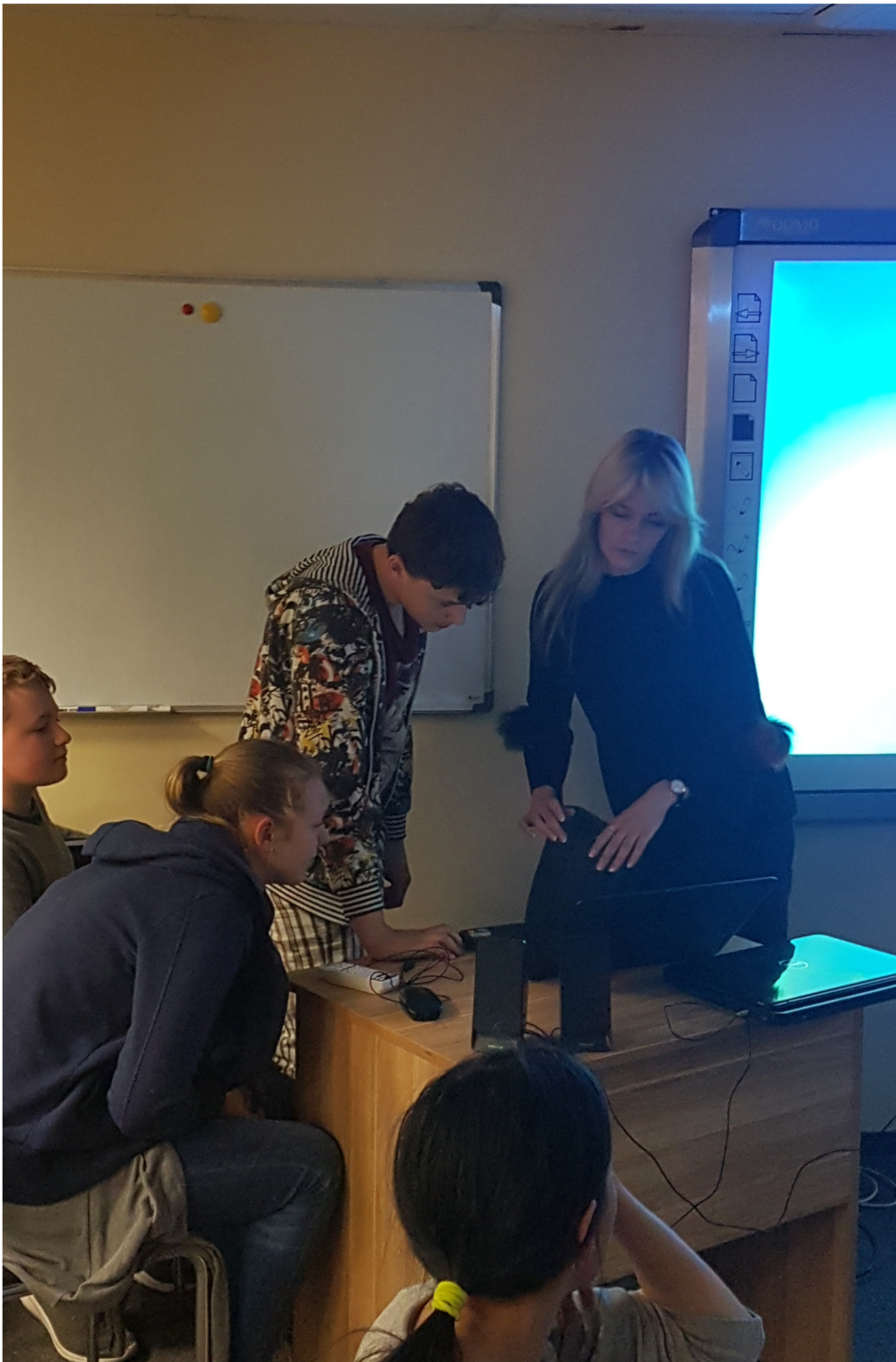
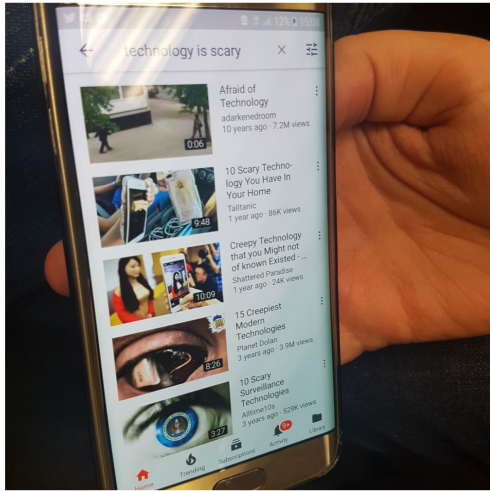
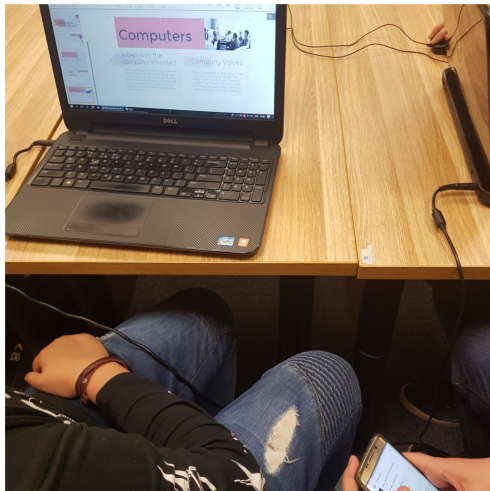
PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Ateljė skatina draugišką aplinkai mąstymą, visuomenės informavimą apie taršą ir jos prevenciją, išmanių sprendimų taršos mažinimui kūrimą.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:

Erdvės paruošimas	PASTABA: nepamirškite paruošti erdvę, medžiagą ir įrankius, priemones (kiekviena priemonė tinkamu momentu).
Reikalingos priemonės	Iš anksto pasiruošti antrines žaliavas, kurioms bus suteiktas „antras gyvenimas“: laikraščiai, žurnalai, plastikiniai buteliai, skardinės ir pan.
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	Skaitmeninėje ateljė jungiami įvairūs mokomieji dalykai: dailė, dizainas, IT, geografija; tyrimo etape mokiniai daug konsultuojasi tinklapiuose anglų kalba; taip pat tobulinami pristatymo ir darbo grupėje įgūdžiai.
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	Dalyviai naršo internete, socialiniuose tinkluose, skaito vietos laikraščius ir žurnalus siekdami identifikuoti miesto aplinkos problemas.
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	Mokiniai parodoje pristato sukurtus plakatus; sukurti objektai ir viešinimo kampanija taip pat pristatomi, paaiškinama, kas tuo norėta pavaizduoti, kokia problema spręsta.
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖS REZULTATUS?	Informacija apie mokinių turimas žinias, gebėjimus renkama pasitelkus priedą Nr. „Ko tu apie mane nežinai?“
PAGRINDINIS KLAUSIMAS VAIKAMS: TYRIMAS PRASIDEDA	Kaip šiuolaikinės modernios technologijos gali padėti sumažinti taršą?
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	Pasitelkus surastą programėlę patikrinti savo šalies, miesto oro kokybę.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	1. Kokios aplinkosaugos problemos aktualios mūsų mieste? Identifikuokite 5, pasitelkę internetą, vietos spaudą, žurnalus; darbas grupėse po 5; tada reikia surasti aplinkai draugiškus sprendimus pasitelkus tuos pačius šaltinius. Kuriamas plakatų su programa, esančia https://infograph.venngage.com .
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Sukurti plakatai atspausdinami. Pirmiausia paroda surengiama klasėje, tuomet susitariama su viešąja biblioteka dėl jos eksponavimo.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Vaizdinis rezultatų pristatymas, tikėtina, padės mokiniams ilgiau išlaikyti informaciją atmintyje. Darbas grupėse skatina bendradarbiavimą.
ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Kaip galime prisidėti sprendžiant taršos problemą?
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Pasitelkus tinkdecad.com programą sukurti objektą, kuris padėtų spręsti pasirinktą taršos problemą. Įkvėpimo galima pasisemti čia: https://www.onyalife.com/plastic-free/eco-friendly-products/ . Darbas porose.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Galutinis rezultatas yra atspausdinamas ir pakabinamas ant sienos. Dalyviai turi pristatyti savo projektą ir kaip jis padės spręsti taršos problemą.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Mokiniai reitinguoja visus darbus nuo 1 iki 10 (priklausomai nuo to, kiek iš viso projektų buvo parengta) pagal jų naudingumą. Kiekvienas mokinytis turi reitinguoti visus darbus, išskyrus savo. Galutinis rezultatas susumuojamas.

TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Šiukšlės ar menas?
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	1. Iš antrinių žaliavų krūvos mokiniai gali pasirinkti 5 daiktus; dirbama arba individualiai, arba grupėse; 2. Eksperimentuojama su pasirinktomis priemonėmis; kiekvienas eksperimentas fotografuojamas; 3. Įkvėpimui konsultuojamasi su tokiomis programėlėmis kaip „Recycling projects ideas“, „DIY recycled Crafts“; 4. Tuomet apsisprendžiama dėl galutinio rezultato; 5. Parengiamas ir atspausdinamas eksperimentų katalogas; 6. Paskutinė užduotis – pagalvoti, kaip jie viešins bendrą parodą. Pasitelkę programą creately.com turi sukurti viešinimo strategiją (su viešinimo būdais, įrankiais ir veiksmais); darbas po 5; 7. Pasitelkus multimedijos projektorių pristatoma sukurta viešinimo strategija.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Galutinis rezultatas pristatomas miesto viešojoje bibliotekoje / mokyklos bibliotekoje platesnei bendruomenei.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Mokiniai atlieka savo darbų vertinimą; mokytojo vertinimas. Eksperimentavimo ir galutinis rezultatai surenkami į bendrą katalogą, kurį visi gali vertinti ir aptarti.
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	Užsiėmimo metu naudojama nemažai programų ir programėlių, tad mokytojas / mokymų vadovas turėtų iš anksto jas panagrinėti, kad prireikus galėtų padėti mokiniams.
SKAITMENINĖS ATELJĖ SĄSAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	Taršos problema visuomet yra aktuali problema. Mokiniams suteikiama laisvės pasirinkti problemą, ieškoti jos sprendimo variantų ir juos pristatyti. Plakatai ir meno kūriniai pristatomi bibliotekoje platesnei visuomenei. Mokiniai gali išreikšti savo požiūrį į problemą ir pasiūlyti naujus sprendimus taršos problemoms spręsti.
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	Mokinių žinios ir gebėjimai yra aptariami po kiekvieno etapo; mokiniai atlieka savirefleksiją, vertina darbus.
IŠVADOS	Mokiniai išmoka ieškoti informacijos pasitelkdami įvairius šaltinius (ne tik internetą), įvaldo naujas programas, turi pristatyti viešai savo darbus, gebėti aiškiai pristatyti savo mintis ir pasiūlymus.
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę atelję: https://vimeo.com/299390181 Vaizdo įrašė matyti, kad į skaitmeninę atelję galima įtraukti ir kitų veiklų, modifikuoti ją pagal mokinių gebėjimus, mokomojo dalyko turinį ir pan.	



LIETUVA
SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 5: BENDRADARBIAVIMAS
TARP KARTŲ

AMŽIUS: 15 – 17 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Ar modernios technologijos mus skiria ar jungia su mūsų tėvais, seneliais?

UŽDAVINIAI:

1. pasitelkus modernius IKT įrankius pagerinti bendravimą tarp skirtingų kartų;
2. perkelti mokymąsi iš mokyklos į muziejus, galerijas;
3. skatinti mokymąsi visą gyvenimą;
4. skatinti žinių dalijimąsi tarp skirtingų kartų.

TRUKMĖ:

6 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

<http://oedb.org/ilibrarian/5-free-and-open-source-tools-for-creating-digital-exhibitions/storybird.com>
plakato kūrimui: canva.com arba poster maker app (James Thomas Carter)
atviruko kūrimui: mixbook.com arba canva.com arba <https://spark.adobe.com/make/card-maker/postcards/>

PAGRINDINĖS TEMOS:

1. modernios technologijos ir skirtingos kartos;
2. menai, gimtoji kalba, literatūra, istorija, meno istorija;
3. kūrybiškumo, vaizduotės ugdymas.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Užsiėmimas organizuojamas muziejuje arba galerijoje. Dalyviai labai įvairūs (mokiniai, tėvai, seneliai). Pirmiausia trumpas vizitas po muziejų / galeriją (jo istorija, dabartinės parodos pristatymas). Po to edukacijų kambaryje suformuojamos maišytos grupės. Atliekamos užduotys: pasistengti prisiminti praleistus žodžius eilėraštyje; eilėraščio kūrimas žiūrint į meno kūrinį; pristatymas apie stereotipus apie vyresnio amžiaus asmenis (pristato mokiniai); diskusija tarp mokinių ir vyresnio amžiaus asmenų – ką vyresnio amžiaus asmenys mano apie jaunimą; atviruko kūrimas, kuriame užfiksuojamas meno kūrinys ir vyresnio amžiaus asmuo; atviruko atspausdinimas ir linkėjimo užrašymas; darbas skirtingo amžiaus grupėse – knygos kūrimas (pasitelkus įrankius, esančius internete, įvairias programėles) tema – „Pozityvūs senyvo amžiaus aspektai“; plakato atspausdinimas ir parodos surengimas muziejuje / galerijoje / mokykloje; internetinės parodos kūrimas.

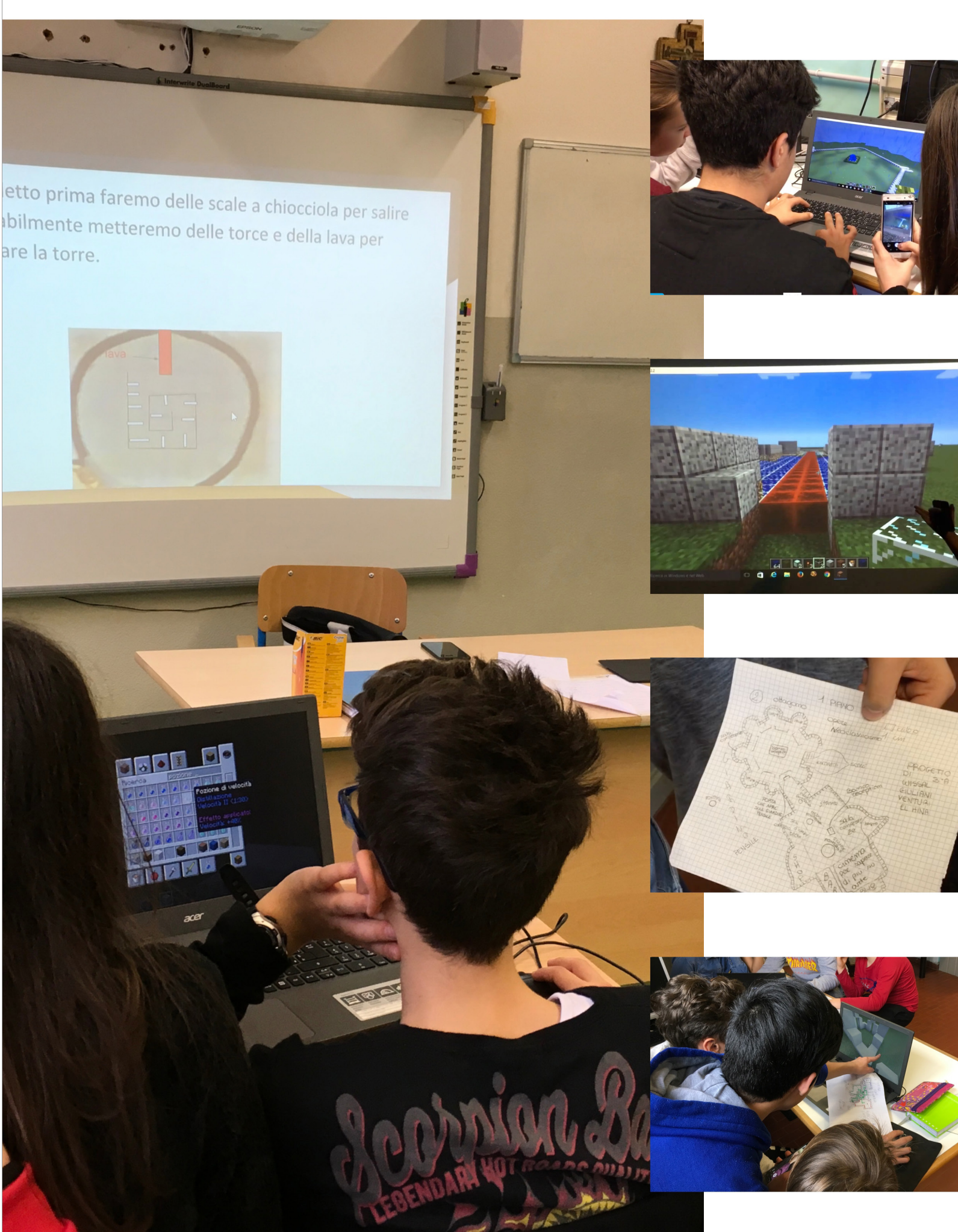
PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Skatinti bendradarbiavimą tarp mokyklų, muziejų ir galerijų. Mokymasis įvairiose erdvėse ir vienas iš kito. Skirtingų kartų atstovų įtraukimas į mokymosi procesą – mokinių, tėvų, senelių arba asmenų iš globos įstaigų (socialinio projekto galimybė).

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:

Erdvės paruošimas	Šios skaitmeninės ateljė metu reikia nemažai judėti: muziejaus / galerijos edukacijų kambarys, tuomet vaikščiojimas po muziejų ir parodos apžiūrėjimas, stabtelėjimas prie meno kūrinio ir eilėraščio kūrimas, tada į edukacijų kambarį ir atgal prie meno kūrinių. Galiausiai veiksmas persikelia į edukacijų kambarį. Šiuo atveju būtinas bendradarbiavimas tarp mokytojo / mokymų vadovo ir muziejaus edukatoriaus.
Reikalingos priemonės	Darbo lapai su iš anksto paruoštu eilėraščiu su praleistais žodžiais; didelis popieriaus lapas užrašyti sukurta eilėraščių, įkvėptą meno kūrinio; spausdintuvai, popierius, rašikliai, kompiuteriai, išmanieji telefonai.
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	Mokymasis kitoje erdvėje (nes mokymasis vyksta visur) – muziejuje / galerijoje. Dalyviai – mokiniai, jų tėvai ir / arba vyresnio amžiaus asmenys iš globos įstaigos. Šioje skaitmeninėje ateljė jungiami IKT įrankiai ir kartų mokymasis.
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	Pristatymui apie stereotipus parengti dalyviai naršo po socialinius tinklus, ieško nuotraukų, iliustruojančių tam tikrus stereotipus.
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	Mokiniai kuria pristatymą apie stereotipus, atviruką, kuriame atsiskleidžia meninis suvokimas, plakatą apie teigiamas senyvo amžiaus puses. Jų žinios atsiskleidžia tiek per IKT įrankių naudojimą, tiek per pasirinktą ir perteiktą medžiagą.
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖ REZULTATUS?	Pasitelkimas priedas Nr. „Ko tu apie mane nežinai?“
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	Ar gali šiuolaikinės technologijos padėti skirtingoms kartoms bendrauti?
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	Eksperimentavimo etape dalyviai dirba vieni edukacijų kambaryje ir rengia pristatymą apie stereotipus, susijusius su senyvo amžiaus asmenimis.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	1. Turas po muziejų (mokiniams, tėvams, seneliams), kurį veda muziejaus / galerijos darbuotojas. 2. Bendro eilėraščio kūrimas sustojus prie pasirinkto iš anksto meno kūrinio (kiekvienas dalyvis turi pasakyti vieną žodį, kuris pirmiausia atėjo į galvą). 3. Bendras darbas edukacijos kambaryje: stengtis prisiminti eilėraščių ir įrašyti praleistus žodžius.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Mokiniai, pasitelkę vaizdo projektorių, rodo savo parengtus pristatymus apie stereotipus.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Diskusija, į kurią visi skatinami įsitraukti ir pasidalinti, kurie stereotipai klaidingi ar teisingi; taip pat apie stereotipus, kuriuos senyvo amžiaus asmenys turi apie jaunus žmones.

AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	1. Mokiniai dirba poroje su vyresnio amžiaus asmeniu (jei mokinių yra daugiau nei vyresnio amžiaus asmenų, tuomet 2 mokiniai dirba su 1 vyresnio amžiaus asmeniu). Mokiniai kartu su senoliu turi pasirinkti vieną meno kūrinį. Senyvo amžiaus asmuo tampa pozuotoju. Mokiniai fotografuoja juos meno kūrinio fone (pasitelkę išmaniuosius telefonus). Tada pasitelkę pasirinktą programėlę turi sukurti atviruką (dizaino klausimais turi tartis su vyresnio amžiaus asmeniu), atspausdinti jį ir užrašyti tos dienos įspūdžius, linkėjimą senoliui ir padovanoti jį. 2. Mokiniai turi sukurtus atvirukus sukelti į internetą ir padaryti parodą. Atvirukui reikia sukurti įdomų pavadinimą. Sukuriamas Faceook puslapis / grupė, į kurią reikia sukelti atvirukus. Skaitmeninei parodai sukurti taip pat galima naudoti platformą - http://oedb.org/ilibrarian/5-free-and-open-source-tools-for-creating-digital-exhibitions/
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Mokinių savęs vertinimas; vyresnio amžiaus asmenų atliekamas veiklų vertinimas.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	1. Diskusijos metu mokiniai, tėvai ir vyresnio amžiaus asmenys diskutuoja apie teigiamus senėjimo aspektus. Diskusijos rezultatas užrašomi ant didelio popieriaus lapo. 2. Po diskusijos nagrinėjama internetinė platforma storybird.com 3. Pasitelkus šį įrankį kuriama istorija apie teigiamas senėjimo puses: kuriamas pavadinimas, pagrindiniam veikėjui duodamas vardas, vystomas siužetas, pabaigoje turėtų būti moralas, pamokymas.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Sukurtos knygos atspausdinamos, duodamos vyresnio amžiaus asmenims visiems garsiai perskaityti.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Perskaitytos knygos sudedamos į vieną didelį katalogą ir padovanojamas socialinės globos įstaigai.
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	Su Storybird.com programa reikia susipažinti iš anksto, kad mokytojas / mokymų vadovas galėtų sėkmingai padėti (prireikus) mokiniams.
SKAITMENINĖS ATELJĖ SĄSAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	Skaitmeninė ateljė yra susijusi su realiu gyvenimu – santykių tarp skirtingų kartų užmezgimas, mokymosi perkėlimas į kitą erdvę, darbų kėlimas į socialinius tinklus.
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	Po skaitmeninės ateljės mokiniams duodamas vertinimo lapas, kad jie patys įvertintų, ko išmoko. Vertinimas taip pat atliekamas diskusijų metu po skirtingų skaitmeninės ateljės veiklų.
IŠVADOS	Skaitmeninė ateljė perkeliama į kitą mokymosi aplinką ir mokymasis visą gyvenimą užtikrinamas skirtingoms tikslinėms grupėms (įtraukiami ne tik mokiniai, bet ir jų tėvai, seneliai ir vyresnio amžiaus asmenys iš socialinės globos įstaigų).
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę ateljė: https://vimeo.com/299390332	



ITALIJA

SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 6: MINECRAFT: TARPDISCIPLININIAI BLOKAI

AMŽIUS: 12 – 14 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Ar įmanoma pasitelkus vaizdo žaidimą sujungti įvairius mokomuosius dalykus?

UŽDAVINIAI:

1. skatinti tarpdiscipliniškumą tarp technologinių ir meno mokomųjų dalykų;
2. skatinti komandinį darbą;
3. tobulinti gebėjimą kurti 3D erdves;
4. vystyti pristatymo įgūdžius.

TRUKMĖ:

4 susitikimai po 2 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

- Minecraft
- Google presentation

PAGRINDINĖS TEMOS:

1. gilinti technologijų naudojimo galimybes;
2. gilinti muziejų / parodos rengimo žinias;
3. gilinti klasicizmo, romantizmo, impresionizmo, siurrealizmo ir modernaus meno žinias.

Susiję mokykliniai dalykai: technologijos, menas, architektūra, literatūra, istorija.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Pradėti reiktų nuo mokinių aistros vaizdo žaidimams ir sukurti naują kultūrinę erdvę bendruomenei. Atlikę istorinę-meninę analizę, mokiniai pasirenka meno kūrinius, sroves, judėjimus kaip pagrindą sukurti naują meninę-kultūrinę erdvę. Jie tampa ateities dizaineriais. Šios naujos kultūros ir meno erdvės yra eksponuojamos žaidime „Minecraft“. Žaidimas tyrinėjamas, kad būtų geriau suvokiama, kaip jis veikia, kokį santykį su juo turime.

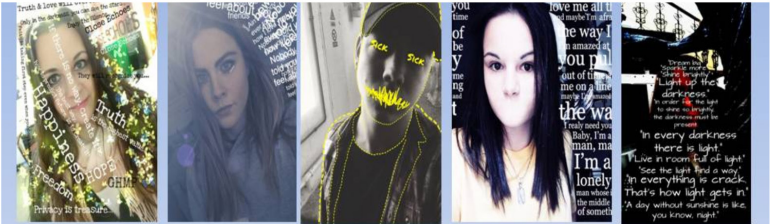
PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Berniukų ir mergaičių aistra žaidimui pasitelkiama kurti muziejų (pajungiama bendruomenės labui) – pasitelkus vaizduotę įsivaizduoti ateities kultūros vietą. Kokiomis savybėmis, charakteristikomis pasižymi meninės-kultūrinės vietos, sukurtos paauglių? Kaip tyrinėjant praeitį galima pasisemti minčių ateičiai? Kaip meninės-kultūrinės institucijos, tokios kaip muziejai ir meno galerijos, gali būti patrauklios jauniems žmonėms? Kai „Minecraft“ pamokėlės įtraukiamos į užsiėmimus, berniukai ir mergaitės varžosi tarpusavyje ir siekia padėti bendraamžiams, mokytojams ir tėvams geriau suprasti „Minecraft“ pasaulį, jo veikimą ir galimybes.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:

Erdvės paruošimas	Paruoškite užsiėmimo erdvę taip, kad būtų pakankamai kompiuterių, jog dalyviai po 3-4 galėtų žaisti „Minecraft“.
Reikalingos priemonės	Nešiojamieji arba stacionarūs kompiuteriai, kuriuose įdiegtas „Minecraft“ žaidimas.
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	Atvira „Mincraft“ žaidimo struktūra, jo populiarumas tarp vaikų padeda jiems susitelkti į kūrybiškiausius ir meniškiausius aspektus.
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	Vaizdo žaidimas pasitelkiamas kaip įrankis įsivaizduoti ir kurti virtualius muziejus arba išdėstyti žymius meno kūrinius.
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	Mokiniai, kurie turi didelį žaidimo žinių bagažą, gali jas pademonstruoti („mini pamokėlių pagalba“) ir pamokyti kitus.
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖS REZULTATUS?	Kiekviena veikla organizuojama taip, kad mokiniai kiekviename etape galėtų verbalizuoti, ką jie padarė, ką atrado, kaip pasitelkė savo žinias ir įgūdžius išspręsti problemas, su kuriomis susidūrė.
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	Ar galite sukurti kultūros erdvę savo miestui / šaliai? Prieš pradėdami šį etapą mokytojas, mokymų vadovas turėtų iš anksto pasidomėti muziejų struktūromis ir tokiais aspektais kaip perspektyva, techninis trimačių objektų piešimas, pasirinkti meno istorijos periodai.
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	Mokytojas klasėje dirba dviem kryptimis: - padeda mokiniams galvoti apie muziejaus pastatą; - padeda įsivaizduoti, kokie meno kūriniai ten bus eksponuojami.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Pirmiausia mokiniai ranka ant popieriaus piešia techninį muziejaus planą, svarsto, kokie meno kūriniai ten bus eksponuojami.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Mokiniai kiekvieno susitikimo metu turi galimybę klasės draugams parodyti savo projektus pirmiausia ant lentos, o vėliau ir tiesiai „Minecraft“ žaidime.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Kiekvienas techninis muziejaus projektas yra tobulinamas atsižvelgus į mokytojo ir kitų klasės mokinių pasiūlymus.
ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Kai techniniai projektai (pasitelkus liniuotę ir kvadratus) yra užbaigiami, mokinių grupės turi pradėti konstruoti savo muziejus „Minecraft“ žaidime.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Mokiniai skaitmeninės ateljės metu pasitelkę „Minecraft“ blokus įgyvendina savo projektus – stato sienas, grindis, fontanus, bokštus ir langus. Taip pat projektus galima papildyti dirbtiniais ežerais, miškais, ūkiais, javų laukais ir kalnais, kurie suteikia kontekstą.

REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Kiekviena grupė sukuria savo muziejų / parodos erdvę „Minecraft“ žaidime.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Mokiniai savo darbus rodo tiesiai iš žaidimo pristatymo pagalba. Mokiniai išsaugo sukurtus žemėlapius, kad vėliau galėtų toliau žaisti, keisti ir pabaigti savo projektą.
TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	„Minecraft“ žaidimo pamoka: kaip naudotis šiuo įrankiu? Ką su juo galima nuveikti?
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Mokinių paprašoma sukurti trumpą pamokėlę, kaip naudotis tam tikrais „Minecraft“ įrankiais. Pamokėlę reikia pristatyti kitiems klasėje.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Pristatymas vyksta pasitelkus interaktyvią baltąją lentą.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Mokiniai sukuria savo muziejų ir „Minecraft“ žaidimo pamokėlę. Proceso metu mokiniai vieni kitiems padeda, išduoda tam tikrų gudrybių. Pastaba: galima visiems bendrai dirbti tame pačiame žemėlapyje (pasitelkus tinklą).
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	Šios skaitmeninės ateljė metu pasitelkiamas vaizdo žaidimas, kuriuo nesiekama išmokyti kažko naujo, bet mokiniams suteikiama galimybė kurti, užrašyti ir formuoti sąvokas, kurias išmoko mokymdamiesi kitų dalykų. Taip sukuriamą naują erdvę refleksijai pasitelkus „Minecraft“ žaidimą.
SKAITMENINĖS ATELJĖ SĄSĄJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	„Minecraft“ žaidimas šiuo atveju suvokiamas ne kaip galimybė žaisti, o kaip mokyklinės užduoties atlikimo įrankis. Šiame kontekste tai yra įrankis, kurį dauguma puikiai valdo. Ši kompetencija, įgyta ne mokykloje, padeda jiems įgyvendinti mokyklos projektą.
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIĄS IR GEBĖJIMUS?	Vertinamas įsitraukusių mokinių skaičius, darbų kokybė, pamokėlių kokybė ir aiškumas, grupės dinamika ir bendravimo lygis, pagalba vieni kitiems.
IŠVADOS	Kaip kuriems darbams, projektams įgyvendinti gali reikėti daugiau laiko; Pasirūpinti, kad kompiuteriai būtų pakrauti, kad veiktų internetas ir būtų galima naudoti „e-education“ „Minecraft“ žaidimo versiją ir visi galėtų dirbti tame pačiame žemėlapyje.
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę atelję: https://vimeo.com/266278691	



ČEKIJA

SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 7: AUTOPORTRETAS IR IDENTITETAS

AMŽIUS: 16 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kaip galime išreikšti ir pavaizduoti savo unikalią sielą, mintis ir identitetą, pasitelkę nuotrauką ir tekstą bei įvairius meno stilius, tuo pat metu pademonstruojant visuomenės įvairovę?

UŽDAVINIAI:

1. suprasti terminus „identitetas“, „įvairovė“, „unikalumas“, „visuomenė“, „tolerancija“, „koegzistencija“;
2. tyrinėti santykį tarp paveikslėlio (nuotraukos) ir teksto (žodžių, raidžių);
3. pasitelkti šiuolaikinius IKT įrankius ir nagrinėti įvairias nuotraukos ir teksto derinimo galimybes;
4. išreikšti identitetą ne tik per nuotrauką (formalus, vaizdinis lygmuo), bet taip pat ir tekstu (turinio, prasmės lygmuo);
5. mokyti tolerancijos (skirtingų stilių, idėjų, minčių, vertybių, charakterių pagalba);
6. pademonstruoti, kaip naujosios medijos (mobiliosios programėlės) gali būti efektyviai panaudotos šviesti apie meną;
7. vystyti vaizdinį, literatūrinį, medijų ir skaitmeninį raštingumą, bendravimą;
8. supažindinti su teigiamais ir neigiamais naujųjų medijų ir socialinių tinklų aspektais;

TRUKMĖ:

2 x 3 val./ 1 x 6 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

Mobilusis telefonas
Kompiuteris
Spalvotas spausdintuvas
Vaizdo projektorius
Įvairios programėlės (Photo Director – Photo Editor, Photo Lab Picture Editor, Photo Lab – Shattering Effect ir pan.)

PAGRINDINĖS TEMOS:

1. IKT;
2. Literatūrinio, vizualinio, medijų, skaitmeninio raštingumo vystymas, kūrybiškumas, savirefleksija, bendravimas, visuomenė, integracija, kūrybiškumas, vaizduotė;
3. Meno pedagogika, literatūra, gimtoji kalba, psichologija, sociologija.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Šioje skaitmeninėje ateljė dėmesys sutelkiamas į savirefleksiją visos visuomenės suvokimo kontekste. Pagrindinė tema – identiteto išraiška pasitelkus įvairius meno stilius; supratimas, kad visi žmonės turi savo stilių, mąstyseną, charakterį, įsitikinimus, vertybes ir pan. Pirmiausia mokiniai telefono pagalba pasidaro autoportretą, o tada jį keičia pasitelkę įvairias mobiliąsias aplikacijas (keičia spalvas, formas ir pan.). Tada paruošia tekstą (mėgstamiausia citata, ištrauka iš knygos, dainos, jų pačių sakiniai, kurie iliustruoja jų mintis, asmenybę). Po to mobiliojo telefono pagalba kūrybiškai sujungia nuotrauką su tekstu; kūrinys atspausdinamas (A4 formato, 1-3 egzemplioriai). Nuotrauka pritvirtinama prie A2 formato lapo ir įvairiai transformuojama (piešimas, tapymas, koliažas, erdvinis menas ir pan.). Skaitmeninės ateljė pabaigoje mokiniai surengia bendrą darbų parodą, kur gali palyginti įvairius meno stilius, mintis, idėjas, vertybes ir pan., taip pat atrasti darbų panašumus ir skirtumus. Ši darbų stilių įvairovė padeda suprasti, kad visi turi unikalią asmenybę. Tai moko tolerancijos visuomenės įvairovei.

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Skaitmeninė ateljė apie identitetą moko tolerancijos ir supratimo, kad visi turi savo minčių, vertybių, unikalią asmenybę, įsitikinimus. Dalyviai daugiau sužino ne tik apie toleranciją, bet ir įvairovę, unikalumą, laisvą ir taikią koegzistenciją visuomenėje. Skaitmeninė ateljė galima pasitelkti kaip įdomų, patrauklų būdą įtraukti naujus vaikus į klasę (pavyzdžiui, migrantus). Menas yra universali ir tarptautinė kalba, tad žmonėms iš kitos šalies, kurie nežino mūsų gimtosios kalbos, menas yra būdas bendrauti su kitais.

Erdvės paruošimas	Šiam užsiėmimui reikia didelių stalų (vieno didelio stalo vienai grupei), kėdžių, vietos, kur būtų galima rodyti vaizdus ir vaizdo projektorius, spalvoto spausdintuvo, baltos lentos, popieriaus.
Reikalingos priemonės	IKT įrankiai (mobilūs telefonai, vaizdo projektorius, spalvotas spausdintuvas), žirklys, klėjai, lipni juosta, pastelės, spalvoti pieštukai, popierius (A2 ar A3), lipdukai, iškirptos raidės, teptukai, purškiami dažai ir pan.
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	Tema susijusi su 2 pagrindinėmis sritimis – menai / dailė ir literatūra, lingvistika. Įkvėpimo šaltiniai: Menai / dailė: raštingumas, grafinis dizainas, gatvės menas, tipografija, skulptūros iš raidžių... (raidės kaip instrumentas, įrankis meno kūriniams); Literatūra ir lingvistika: vaizdinė poezija, eksperimentinė poezija, konkrečioji poezija... (raidės, žodžiai, sakiniai ir tekstas kaip medija išreikšti prasmę, turinį); Filmai – pavyzdžiui, „Matrica“, „Bėgantis skustuvo ašmenimis“, „Kosminė odisėja“ (mokslinė fantastika, fantazija ir virtuali realybė kaip erdvė, kupina daug įvairiausios informacijos).
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	Jau minėta anksčiau: „Matrica“, „Bėgantis skustuvo ašmenimis“, „Kosminė odisėja“ (mokslinė fantastika, fantazija ir virtuali realybė kaip erdvė, kupina daug įvairiausios informacijos) – informacijos išraiška (žodžiai, skaičiai, paveikslėliai, nuotraukos, virtuali realybė 010101 ir pan.). Ši skaitmeninė ateljė panaši į pristatymą socialiniuose tinkluose (nuotraukos ir teksto ryšys). Trumpi sakiniai gali priminti tekstą laikraščiuose, skelbimuose, gatvės mene, grafinį dizainą arba antraštes televizijoje, filmų pavadinimus ir t.t.
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	Šioje skaitmeninėje ateljė suteikiama daug erdvės asmeniniams dalyvių įgūdžiams ir gebėjimams atsiskleisti – jie daro asmeninius artefaktus, svarsto apie ryšį tarp nuotraukos ir teksto, diskutuoja, išsako savo mintis galutinės bendros parodos metu.
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖ REZULTATUS?	Visos skaitmeninės ateljė metu dalyviai pildo kelis klausimynus, nuolat vyksta diskusija, o galutinis vertinimas vyksta ateljė pabaigoje. Užsiėmimų metu fotografuojama, filmuojama.
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	Kaip mes galime išreikšti ir pavaizduoti savo unikalias mintis, sielą ir tapatybę, pasitelkę nuotrauką, tekstą ir įvairius meno stilius pavaizduoti visuomenės įvairovę?
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	Kaip galime padaryti autoportretą eksperimentinės nuotraukos pagalba? Po pavyzdžių (letrizmo portretų) dalyviams pristatymo (pasitelkus vaizdo projektorius) pradedame diskutuoti apie tapatybę, identitetą ir portretus. Tada dalyviai, pasitelkę išmaniuosius telefonus, daro autoportretus ir įvairių programėlių pagalba juos transformuoja (keičia spalvą, formą ir t. t.)

AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Nuotraukų (autoportretų) darymas, jų transformacija pasitelkus mobiliąsias programėles.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Po šio etapo dalyviai turi savo portretą mobiliajame prietaise. Jie parengė jį kitam etapui. Pasitelkus vaizdo projektorių autoportretą galima pristatyti kitiems dalyviams.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Dalyviai turi įvairiausių fotografijų (autoportretų), pakeistų programėlėmis (spalvos, formos ir pan.).
ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Kaip per tekstą galime išreikšti savo idėjas ir mintis? Šiame etape dalyviai paruošia tekstą savo portretui. Tada, pasitelkę programėlę, uždeda tekstą ant nuotraukos. Tekstas ir nuotrauka kūrybiškai sujungiami į visumą.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Pirmiausia dalyviai galvoja, kokį tekstą galėtų uždėti ant nuotraukos (tai gali būti raidės, žodžiai, mėgstama citata, teksto fragmentas iš knygos, dainos ir pan.). Parengia santrauką. Tada nuotrauką ir tekstą apjungia naudodami specialias programėles.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Po šio etapo dalyviai išmanijame telefone turi autoportretą, sujungtą su tekstu. Rezultatą galima pristatyti pasitelkus vaizdo projektorių.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Dalyviai atskleidžia įvairias galimybes, kaip galima tekstą įkomponuoti į portretą. Analizuojami įvairūs būdai, interpretacijos, kaip komunikuoja raidės ir nuotrauka.
TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Kaip galime toliau dirbti su autoportretais išmanijame įrenginyje ir sujungti juos su mums įprastu kūrimo procesu? Šiame etape dalyviai spalvotai atspausdina savo darbą iš mobiliosios programėlės. Tada pritvirtina jį prie popieriaus ir užbaigia jį įprastu (klasikiniu) kūrybišku būdu.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Dalyviai priklįuoja savo autoportretą ant didelio popieriaus lapo ir toliau dirba su juo – piešia, tapo, daro koliažą ir pan.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Po šio etapo dalyviai turi realius fizinius artefaktus. Jie pristatomi parodoje klasėje. Galima palyginti įvairius meno stilius. Vyksta diskusija, vertinimas.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Galime analizuoti įvairius meno stilius, kurie buvo panaudoti kuriant autoportretus –ekspresyvus, siurrealistinis ar geometrinis stilius, kubizmas, letrizmas, fovistinis stilius, literatūrinis, grafinis stilius (kaip grafinis dizainas) ir pan. Autoportretus galima įvairiai interpretuoti. Kriterijai: - aptarkite, ar meno kūrinys didesnis dėmesys skirtas formai (vaizdinis lygmuo), ar turiniui (prasmės lygmuo); - kiekviename meno kūrinys reikia pasistengti įžvelgti meno stilių, kurį pasitelkus jis buvo sukurtas - ekspresyvus, siurrealistinis ar geometrinis stilius, kubizmas, letrizmas, fovistinis stilius, literatūrinis, grafinis stilius (kaip grafinis dizainas) ir pan. - pasistengti suskirstyti meno darbus į dvi grupes: pirmoji, kur dominuoja IKT įrankiai, ir antroji, kur dominuoja klasikinis autoportreto apipavidalinimas;

	- suskirstyti darbus pagal emociją – kurie labiau optimistiniai, o kurie pesimistiniai; - kur panaudotas maksimalistinis stilius, o kur minimalistinis; - palyginti panašius ir visiškai skirtingus meno darbus; Diskusijų metu ir galutiniame klausimyne dalyviai pasakoja apie skaitmeninę atelę – kas buvo įdomiausia ir kodėl. Jie taip pat gali pasiūlyti kitą temą nuotraukos ir teksto sujungimui (pavyzdžiui, miesto nuotrauka su daug informacijos, virtuali realybė, muzika, eksperimentinė poezija, gamta, biologija, chemijos elementai ir pan.)
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	Šioje skaitmeninėje atelėje parodoma, kaip naudotis viena programėle – „Photo Director“. Parodomi visi žingsniai telefone pasitelkus vaizdo projektorių. Dalyviai gali susirasti panašią programėlę. Taip pat kalbame apie išmaniuosius telefonus, programėles, visuomenės skaitmenizaciją, dalijamąsi informacija ir socialiniuose tinkluose slypinčius pavojus. Svarbu kalbėti apie tinkamą savęs pristatymą socialiniuose tinkluose, apie tai, kad jie skirti dalintis įdomia informacija ir žiniomis, bet taip pat tai yra pavojinga zona. Svarbu pabrėžti, kad privatumas yra didžiausias lobis. Autoportretas yra puiki tema menui, tačiau dirbant su nuotrauka internete ir socialiniuose tinkluose reikia būti atsargiems.
SKAITMENINĖS ATELĖS SĄSĄJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	Skaitmeninė atelė gali turėti teigiamą įtaką dalyviams. Pavyzdžiui, gali motyvuoti būti drąsiais ir nebijoti išreikšti savo originalumo, savo vidinio pasaulio ir kitoniškumo. Ji gali mokyti tolerancijos vieni kitiems, nes visi turi teisę į laisvę ir išskirtinumą. Atelėje gali padėti neįgaliems, atskirtiems mokiniams geriau integruotis klasėje.
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	Geriausias būdas įvertinti atelę yra kelis kartus naudoti iš anksto sukurtą klausimyną. Kitas būdas – diskusija atelėje pabaigoje – palyginti sukurtus darbus bendroje parodoje ir pasistengti pamatyti įvairovę, rasti panašumus ir skirtumus.
IŠVADOS	Atelėje prisideda prie užsieniečių, migrantų ir kitų nepalankioje padėtyje esančių asmenų integracijos. IKT įrankiai gali būti puiki priemonė eksperimentuoti. Tai puikus tarpininkas tarp meno ir švietimo. Mobiliosios programėlės („Photo Director“ arba panašios) tampa dalyvių pagalbininkais. Jos tampa pieštukais, teptukais, bet daugiausia pasitarnauja kaip rašomoji mašinėlė. Mokiniai eksperimentuoja su jomis ir kuria tekstą, raides, kodus, šifrus ir pan. bei lengvai jungia su nuotrauka. Iš dalies tai primena 1950-60 m., kai įžymūs menininkai (poetai, tapytojai) dirbo letrizmo stiliumi, rašė eksperimentinę poeziją (vaizdinė, konkrečioji poezija); arba 1970-90 m. bei šias dienas, kai menininkai kuria gatvės meną ir pagrindinė tema yra tapatybės išraiška per tekstą ir nuotrauką, paveikslėlį. Tapatybė yra viena iš dažniausių šiuolaikinio meno temų ir tampa vis svarbesnė. Tapatybės svarba didėja ir daugelyje disciplinų (menai, psichologija, sociologija, politika, edukologija ir pan.). Šiais laikais, kai vaikai, mokiniai, studentai yra priklausomi nuo socialinių tinklų ir skelbia kiekvieną savo gyvenimo detalę, kai internete pilna netikrų žinių, netikrų tapatybių, labai svarbu informuoti juos apie virtualios realybės pavojus, kad mūsų privatumas ir tapatybė yra didžiausios vertybės. Mokinams taip pat svarbu suprasti, kas jie yra, kokios jų vertybės ir tikslai, kur jie eina ir kodėl, o svarbiausia suprasti, kad visi turi savo tapatybę, kad visi yra unikalūs su teise į originalumą ir laisvę. IKT priemonės gali būti labai naudingos pasiekti užsibrėžtus tikslus, tačiau jos turi būti naudojamos atsakingai ir harmoningai su įprastais, klasikineis kūrybiškumo, mokymosi ir mąstymo būdais. IKT turi turėti aukštos kokybės šviečiamąjį turinį. Tad svarbu ne tik tai, kaip tai atlikti pasitelkus IKT, bet ir ką tai reiškia. Temos pasirinkimas yra vienas iš svarbiausių klausimų. Mokytojas turi būti išprusęs, lankstus ir atviras naujiems mokymo būdams.
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę atelę: https://vimeo.com/296418660	



GRAIKIJA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 8: GARSO ISTORIJS

AMŽIUS: 12-17 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kaip papasakoti istoriją pasitelkus tik garsus?

UŽDAVINIAI:

1. išnagrinėti temą;
2. stebėti ir analizuoti;
3. kurti turinį;
4. kurti pasakojimą;
5. eksperimentuoti;
6. tobulinti bendravimo ir organizacinius grupės įgūdžius;
7. suprasti garso savybes:
 - a) kaip terpę išraiškai: trukmė, ritmas, gylis, intensyvumas, sinchroniškumas;
 - b) kaip terpę pasakojimui: garsai kaip elementai, skatinantys mintis. Jie skatina mūsų vaizduotę, prisiminimus ir stereotipines žinias;
8. kūrybiškas skaitmeninių prietaisų panaudojimas (pvz., tyrimui ir garso įrašymui).

TRUKMĖ:

2 val. kiekvienai daliai

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

Nemokamos garso bibliotekos, pavyzdžiui:

<https://www.freesound.org>

<http://soundbible.com>

Audacity (Audacity® yra nemokamas, atviras šaltinis, daugialypė garso programinė įranga, skirta garso įrašymui ir redagavimui).

PAGRINDINĖS TEMOS:

1. Garso savybės, žmogaus sukelti garsai, vizualių įspūdžių kūrimas per garsą;
2. Stereotipinių reiškinių kategorizavimas, istorijos pasakojimas, vaizdinės ir garso informacijos palyginimas;
3. Sintezė, sinchronizacija, choreografija, komandinis darbas.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Grupės generuoja idėjas apie vietos arba trumpo pasakojimo garsinį profilį, dėlioja garsus laiko juostoje, jų eiliškumą ir lygmenis. Komandoje pasiskirstoma vaidmenimis (kaip orkestre). Dalyviai repetuoja ir įrašo savo pasirodymą kolegoms. Paskui panašiai daro ir su skaitmeniniais prietaisais – naršo garsų bibliotekose, kad sukurtų norimą istoriją. Prietaisų garšiakalbiai pasitelkiami kaip muzikos instrumentai. Be to, jie gali apsilankyti pasirinktoje vietoje ir įrašyti reikalingą garsą, po to jį redaguoti.

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Dalyviai turi stebėti ir interpretuoti viešą vietą, pasitelkdami savo patirtį arba plačiai paplitusį stereotipą apie tai, kaip žmonės susiję su šia vieša erdve.

Dalyviai vystys kritinį mąstymą apie tai, kaip viešosios ir kitos erdvės yra matomos kolektyvinėje atmintyje ir kaip tai gali būti atkurta. Per įrašo darymą dalyviai susitiks su vietos gyventojais, susipažins su erdvės struktūra.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:

Erdvės paruošimas	Žr. žemiau
Reikalingos priemonės	- Mikrofonai, garsiakalbiai; - A3 arba didesni popieriaus lapai, pieštukai, spalvoti žymekliai; - Mobilūs prietaisai su interneto ryšiu. Fotoaparatai taip pat galima naudoti tik garso įrašymui. Kortelių skaitytuvas, vienas kompiuteris. Mikrofonai ir fotoaparatai turi būti pakrauti. Taip pat reikalingi USB laidai.
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	- Filmų kūrimas, dokumentika, vaizdinė antropologija; - Antropologija; - Kultūrinis paveldas; - Prasmės ieškojimas; - Garso fizika;
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	Garsas yra esminis elementas visose medijose. Jis gali būti įrašomas gyvai, pridamas po to kaip efektas arba papildomas pasakojimo sluoksniu (sukurti atmosferą, pvz., filmuose, žaidimuose). Garsas dažnai yra staburas, pvz., muzikinio vaizdo klipo, dokumentinio filmo, paremto interviu, gyvu garso.
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	Dvigubas interviu apie jų patirtį, vertinimą (prieš ir po užsiėmimo); komentarai apie užsiėmimų eigą, įspūdžiai apie galutinį rezultatą.
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖ REZULTATUS?	Pokalbio metodas.
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	Įsivaizduokime, kaip x vieta galėtų atrodyti? / Įsivaizduokime, kokia galėtų būti istorija? Kaip turėtų „skambėti“ mūšio laukas / mokslo laboratorija ir pan.?
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	Grupinis pratimas – turgus. Pirkėjo ir pardavėjo vaidmuo. Repetacija. Koks yra mikrofono vaidmuo?
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Įvairių versijų kūrimas; atstumas, pozicija.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Garso scenarijaus užrašymas.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Bendras aptarimas.

ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Pasirinktos vietos garso profilio užrašymas: - Kas yra pirmame plane, o kas fone? - Kokie garsai yra tipiški šiai vietai? Kas juos skleidžia? - Kaip laikui einant jie kinta? - Koks jausmas apima šioje vietoje? - Ar šie garsai pasakoja kokią nors istoriją?
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Ant didelio lapo pavaizduokite garsus. Kiekvienas dalyvis gali turėti savo spalvą, garą.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Pristatyti užrašytus garsus ir piešinius (sukabinti vienas šalia kito) ir pristatyti visai grupei.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Aptarimas.
TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Kaip galime panaudoti sukurtus kitų žmonių garsus savo užrašytų garsų takelyje? (+ mobilusis prietaisas ir internetas skaitmeninei versijai).
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Išmaniojo prietaiso pagalba naršyti garsų bibliotekose ir surasti panašius garsus pasirinktos aplinkos garsams atkurti.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Pasirepetuoti ir groti kaip orkestras pasitelkus prietaisus kaip muzikos instrumentus, garsiakalbius. Ar yra skirtumas, kai pasitelkiami įrašyti garsai?
REZULTATŲ ANALIZĖ	Skirtumas tarp mūsų sukurtų garsų ir apibrėžtos skaitmeninės įvairovės.
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	Garsų bibliotekos: skirtingas stilius ir turinys. Kaip pasirinkti? („Audacity“ programėlė kaip garsų redagavimo programėlė. Ką reiškia redaguoti garsą?)
SKAITMENINĖS ATELJĖ SĄSAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	Dokumentikos kūrimas pasirinktoje vietoje. Garso technologija (jo kūrimas ir naudojimas). Garso supratimas žaidimuose ir vaizdo įrašuose.
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	Sukurto garso takelio užrašymo tikslumas; garso redagavimas programėle; sukurtos istorijos išbaigtumas ir pan.
IŠVADOS	-
Vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę ateljė: https://vimeo.com/321186595	

GRAIKIJA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 9: TIESA AR DRĄSA

AMŽIUS: 12-17 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Ar lengva surengti ir pasidalinti savo naujienų kampanija per įvairias medijas?
Kaip lengvai galime tapti netikrų naujienų aukomis ir kaip galime apsisaugoti?

UŽDAVINIAI:

1. susipažinti su „netikrų naujienų“ sąvoka skaitmeniniame informacijos pasaulyje;
2. eksperimentuoti su vaizdiniais komunikacijos įrankiais (pvz., plakatų kūrimas ar trumpi interviu);
3. eksperimentuoti su socialiniais tinklais, žinučių kūrimu;
4. socialinių tinklų atvirumas, patikimumo problemos, dezinformacija ir sprendimai.

TRUKMĖ:
6 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

canvas
youtube
facebook

PAGRINDINĖS TEMOS:

Netikros naujienos, tyrimas, naujosios medijos, skaitmeninė komunikacija, filmavimas ir interviu, trumpi vaizdo įrašai, kampanijos kūrimas, internetiniai įrankiai plakato, vaizdo įrašo kūrimui, pristatymas klasei, dezinformacija, medijų raštingumas.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Sukurti savo kampaniją (netgi jei ji grįsta netikromis naujienomis). Ar lengva kurti turinį internete? Sukurti kampaniją pasitelkus 3 įrankius:

1. Žinučių rašymas ir skelbimas socialiniuose tinkluose;
2. Plakato kūrimas;
3. Vaizdo įrašas (interviu).

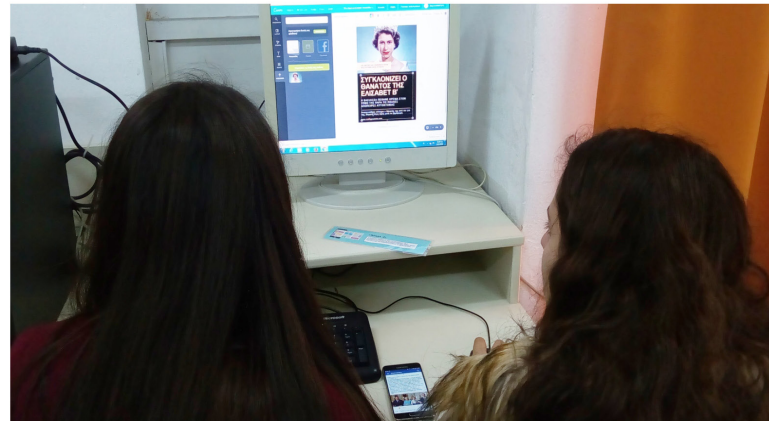
Dalyviai dirba grupėse po 4. Pabaigoje balsuojama, kuri kampanija tikra, o kuri – melaginga. Nepaisant pirminio istorijos ar žinių tikrumo (jos gali būti tikros arba melagingos), laimi ta kampanija, kuri įtikino kitus. Ar lengva kitus įtikinti? Kaip galime apsisaugoti?

Dalyviai, remdamiesi savo asmenine patirtimi, yra skatinami diskutuoti apie tai, ar lengva sukurti turinį pasitelkus įvairias medijas ir komunikavimo kanalus. Jie taip pat skatinami aptarti dezinformacijos sąvoką ir pasiūlyti būdus ją atpažinti.

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Dalyviai skatinami būti aktyviais piliečiais ir ne tik tikėti naujienomis (tuo, ką girdi), bet ir galvoti, kas už jų slypi. Užsiėmimai skatina kritinį dalyvių mąstymą.

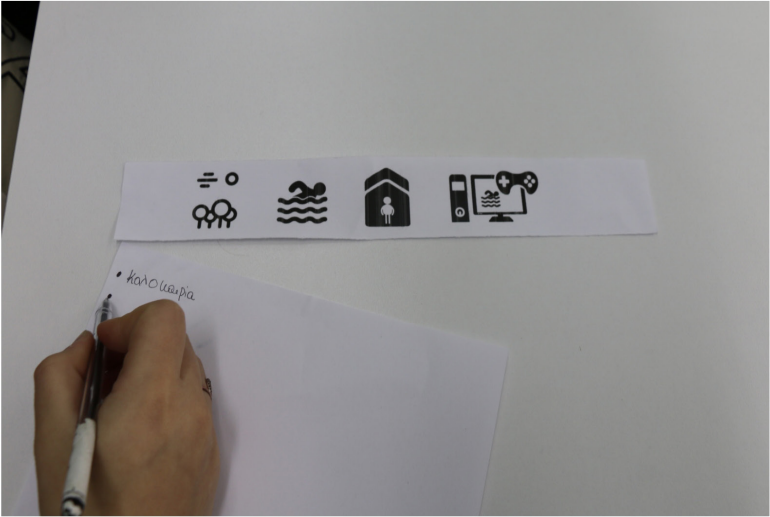
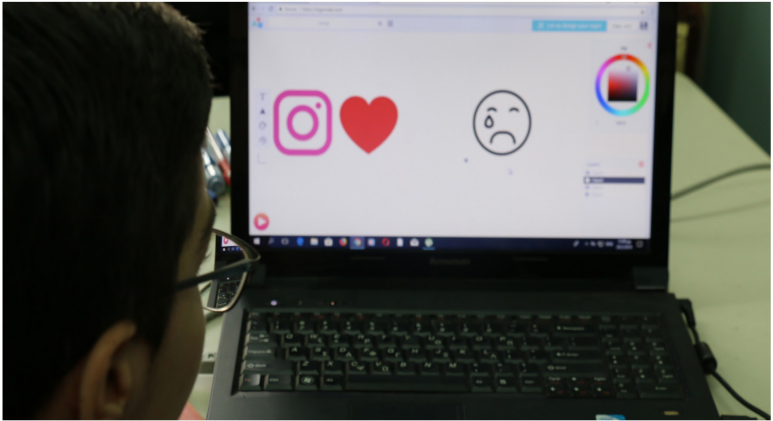
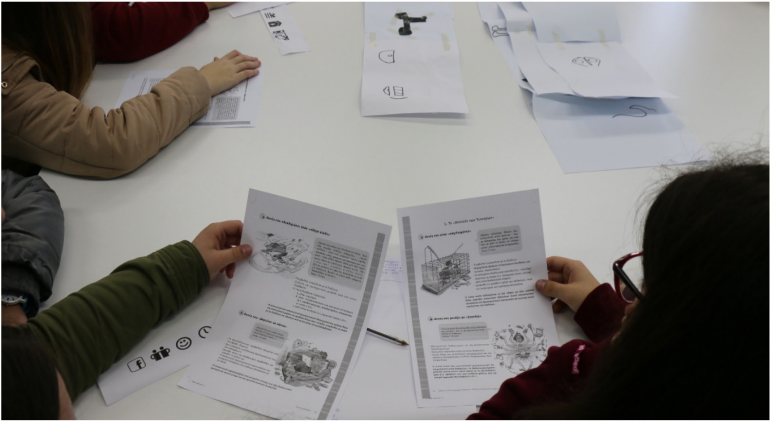
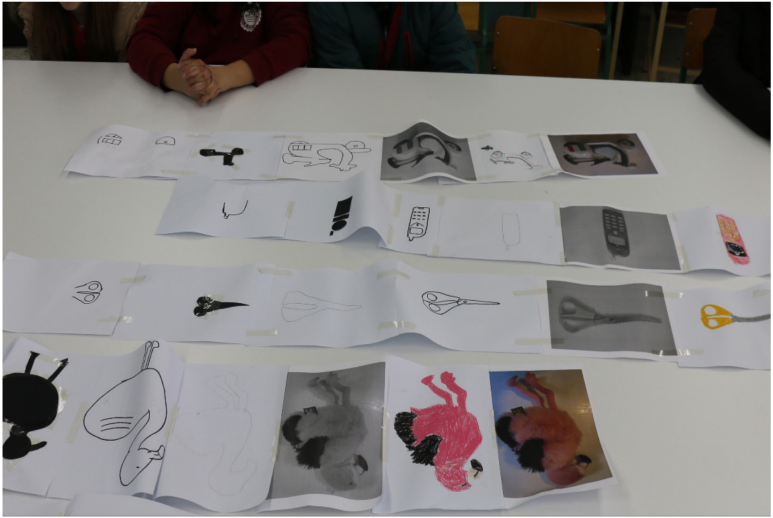
ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:



Erdvės paruošimas	• Prie vieno kompiuterio sėdi 4 dalyviai. Jie visi turėtų matyti ekraną ir dirbti kaip grupė. • Projektorius
Reikalingos priemonės	• Kompiuteriai (vienas keturiems dalyviams); • Gauti (jei reikia) mokyklos leidimą naudoti išmaniuosius telefonus (su interneto prieiga); • Popierius ir rašikliai; • Atspausdintos naujienos (pusė tikrų ir pusė netikrų); • Projektorius ir garsiakalbiai galutiniam rezultato pristatymui, balsavimui.
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	Užsiėmimo metu kuriamas ir realizuojamas turinys, kuriuo lengvai pasidalinama socialiniuose tinkluose. Galimybė lengvai dalintis turiniu internete sukuria prielaidą netikroms naujienoms atsirasti.
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	Tiesioginė šios skaitmeninės ateljė sąsaja su šiuolaikine žiniasklaida ir netikromis naujienomis.
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	Užsiėmimų pabaigoje dalyviai parengia savo pasiūlymus, kaip kovoti su netikromis naujienomis. Mokytojas užrašo jų pasiūlymus į pristatymą (pvz., Power Point programa) ir po to šia informacija pasidalinama su visa mokykla.
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖ REZULTATUS?	Užsiėmimo pradžioje naudojame lapą „Ko tu apie mane nežinai?“. Užsiėmimų pabaigoje galima prie jo grįžti ir papildyti, ko buvo išmokta. Kiekvieno etapo pabaigoje taip pat galima dalyvių klausti: ko šiandien išmokote, kas patiko, kas nepatiko ir pan.
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	Ar lengva pasitelkus naujas medijas ir IKT įrankius sukurti ir pasidalinti savo naujienų kampanija nepaisant jos tikrumo?
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	1. Kas yra netikros naujienos? a. Žaidimas „Tiesa ar melas“. Dalyviai pasako 3 sakinius (2 teisingus ir 1 melagingą). Kiti dalyviai turi atspėti, kuris sakinytis yra melas. b. Pateikiamas žinomas netikrų naujienų pavyzdys (pvz., NASA planeta X), kuris nagrinėjamas ir diskutuojamas.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	2. Užduotis grupei: suraskite ir išnagrinėkite naujienas. Jos tikros ar netikros? Kitoms grupėms neatskleiskite tiesos. Grupės dirba skirtingomis temomis. Jie naršo internete ir ieško priešingos informacijos. Jie padaro tam tikras išvadas ir kokiomis strategijomis reiktų vadovautis.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Renkami duomenys, nuotraukos, informacija, tekstas, nuorodos savo naujienų sklaidai. Kiekviena grupė užrašo savo strategiją. Renka informaciją ir mąsto, kaip ją bus galima panaudoti.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Šiame etape dalyviai būna susipažinę su netikrų naujienų sąvoka, susirenka medžiagą savo kampanijai.

1 užduotis: įrašas FACEBOOK'e	Dalyviai pradeda ruošti įrašą, kurį kels į Facebook. Tikslas – suprasti, kaip reikia teisingai parengti socialinio tinklo žinutę, koks yra grotažymių, nuorodų, žymų ir spaudžiamų nuorodų vaidmuo. • Kūrybinis rašymas • Naudojimasis Facebook • Įrašo tikslingumas • Susipažinimas su paspaudžiamu turiniu ir veikimo mechanizmu • Trumpos, per ilgos antraštės ir tekstas
2 užduotis: plakato kūrimas	Speciali programinė įranga ir aplikacijos (pvz., canva). Šios užduoties tikslas – išmokti aiškiai ir vaizdžiai parodyti pagrindinę įrašo mintį; kaip galime pabrėžti tą mintį 2-3 raktiniais žodžiais. • Vaizdinės komunikacijos gairės; • Mąstymas marketingo terminais; • Kritinis mąstymas apie pavadinimą, vaizdus, tekstą, šriftą, spalvas (atsižvelgiant į žinutės turinį).
3 užduotis: vaizdo interviu	Paremti savo istoriją vaizdo-garso liudijimu. Šios užduoties tikslas yra suprasti, kaip žmogaus liudijimas prisideda prie patikėjimo istorijos tikrumu. • Instrukcijos, kaip kurti trumpus, mėgėjiškus vaizdo įrašus; • Perėjimas nuo rašymo prie kalbėjimo; • Liudijimo autentiškumas; • Įrodymas; • Emocinis požiūris; • Argumentų radimas, kūrimas.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Kiekviena grupė pristato savo kampaniją, pasitelkusi vaizdo projektorių. Po pristatymų dalyviai balsuoja, kuri kampanija yra pati įtikinamiausia.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Diskusija: kodėl kai kurios kampanijos atrodo įtikinamesnės nei kitos? Ar tai priklauso nuo pačios žinios ar nuo to, kaip vaizdžiai ji pateikiama ir reklamuojama? Tam, kad atsakytų į klausimus, dalyviai yra skatinami kritiškai įvertinti audiovizualinį rezultatą, rasti klaidas, teigiamus aspektus ir pažvelgti, kas slypi už tų naujienų. Tikslas yra suvokti, kaip lengva susivilioti patrauklia kampanija, net jei ji skleidžia netikras naujienas.
TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	Dalyviai diskutuoja apie sprendimus ir veiksmus, kurie lydi mūsų veiklą internete. Po pristatymų ir balsavimo reikia surengti diskusiją apie tai, kaip galime apsisaugoti nuo netikrų naujienų.
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	Čia kalbama apie informacijos faktų supriešinimą, tyrimą, pasidomėjimą autoriumi, nuorodomis, URL, IP adresu ir pan.
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	Vienas iš dalyvių arba mokytojas, mokymų vadovas fiksuoja atsakymus ant lapo, plakato, kurį vėliau galima pakabinti mokykloje, klasėje ar visiems matomoje vietoje.
REZULTATŲ ANALIZĖ	Šį klausimą galima nagrinėti detaliau ir giliau. Tai gali atverti visai naują netikros informacijos ir žinių pasaulį. Kadangi technologijos vis tobulėja, tai neišsamiama tema.

POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	Kai kurie dalyviai daugiau žino apie socialinius tinklus, kiti - apie skaitmenines iliustracijas ar vaizdo įrašų darymą. Šio užsiėmimo metu jie gali sukurti visą žinių kampaniją, pasitelkę įvairias programėles. <i>*galima būtų surasti programėlę, kuri turėtų visus pagrindinius įrankius, reikalingus kurti žinių kampaniją (tekstą, vaizdą, garsą, dalijimosi galimybę).</i>
SKAITMENINĖS ATELJĖ SĄSAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	Užsiėmimas siejasi su dalyvių gyvenimu, nes socialiniai tinklai ir netikros naujienos yra neatsiejama kasdienybės dalis. Šios ateljė tikslas – aprūpinti dalyvius įrankiais, kurie padėtų atpažinti netikras naujienas.
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIĄS IR GEBĖJIMUS?	Pirmas vertinimo įrankis – „Ko tu apie mane nežinai?“ ir grįžtamasis ryšys kiekvienos užduoties pabaigoje. Taip pat po kiekvienos užduoties sukuriamas plakatas. Dalyvių sukurtas rezultatas taip pat daug byloja apie jų įgytas kompetencijas. „Sprendimų žemėlapis“, kuris yra galutinis ateljė rezultatas, daugiausia byloja apie dalyvių įgūdžius.
IŠVADOS	Užsiėmimo pabaigoje dalyviai turėtų patys padaryti išvadas, jog reikia du kartus patikrinti naujienas ir faktus, su kuriais susiduria. Reikia tikėti ne viskuo, apie ką skaitome ir išgirstame šiame informacijos, vaizdų ir socialinių tinklų turinio pasaulyje. Reiktų nesusivilioti patraukliu, „rėkiančiu“ turiniu.
Šios skaitmeninės ateljė vaizdo įrašą galite pasižiūrėti čia: https://vimeo.com/297729550	



GRAIKIJA

SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 10: INFOGRAFIKAI

AMŽIUS: 11-17 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Ar informaciją ir žinias galima pateikti vaizdžiai, kad ją būtų lengviau suprasti ir įsiminti platesnei visuomenės daliai?

UŽDAVINIAI:

1. Išnagrinėti vaizdų ir žodžių eliminavimą;
2. Iširti ryšį tarp žodinės ir vaizdinės komunikacijos;
3. Eksperimentuoti su informacijos vizualizavimu;
4. Gebėti kurti infografiką.

TRUKMĖ:
6 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

logomakr.com
piktochart.com
mentimeter.com (pasirinktinai)
post-it app (pasirinktinai)

PAGRINDINĖS TEMOS:

Galima pritaikyti bet kurioje pamokoje ir temoje.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Dalyviai eksperimentuoja su žodinėmis ir vaizdinėmis abstrakcijomis. Jie supažindinami su simbolių sąvoka ir kuria savus simbolius. Jie tyrinėja, kaip žodinė ir vaizdinė komunikacija (tekstas ir simboliai) yra jungiami sukurti vaizdiniam tam tikros informacijos pristatymui. Dalyviai sukuria savo infografiką, kuriame greitai ir lengvai perteikiama tam tikra informacija.

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

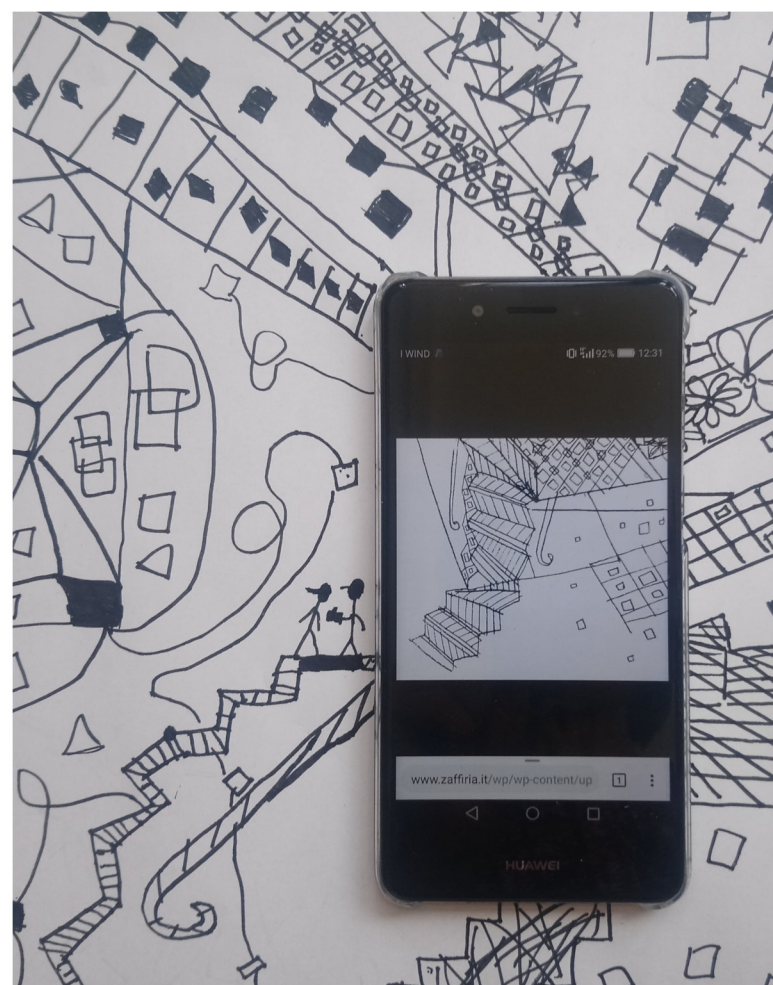
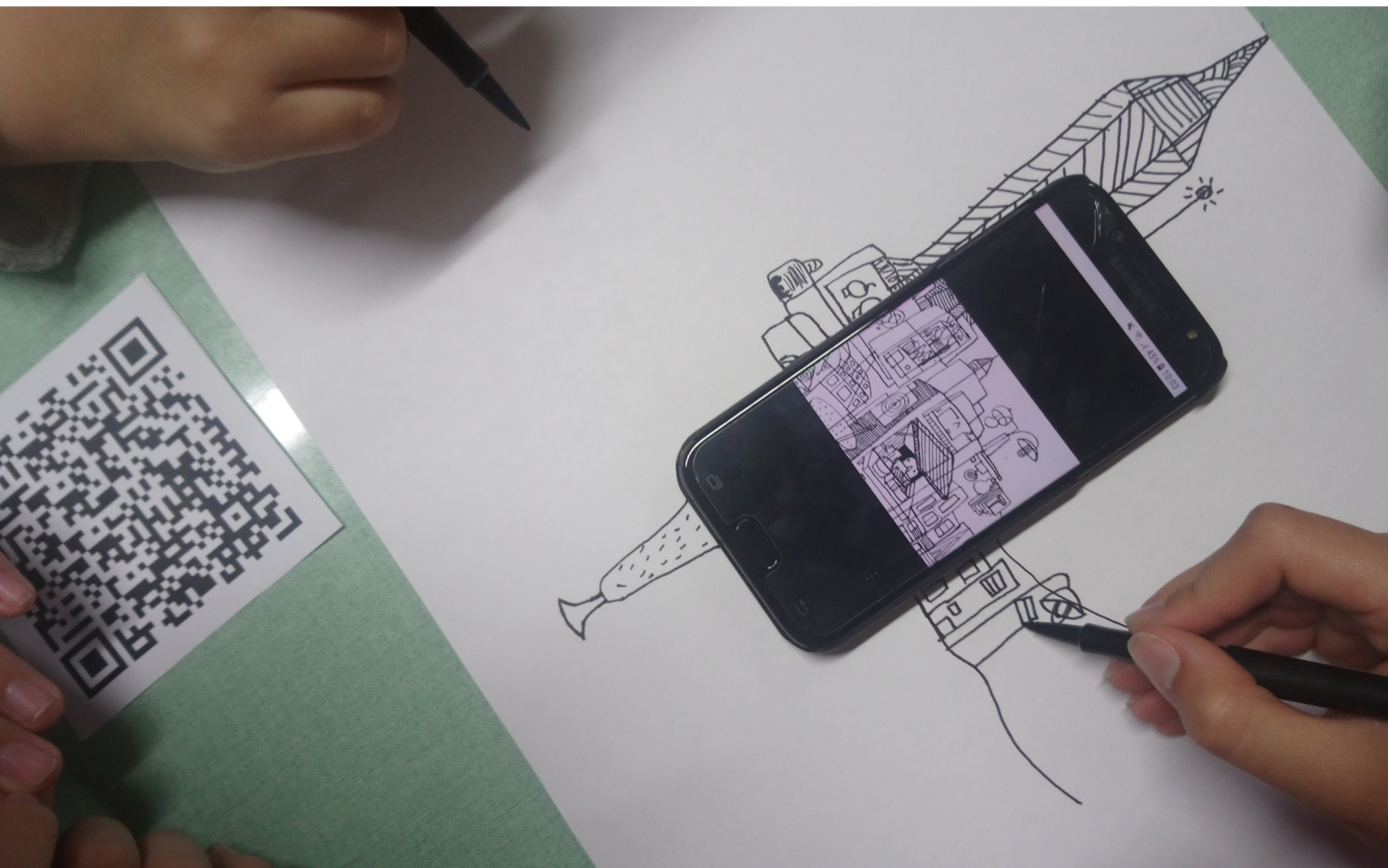
Infografikus galima naudoti perteikti informaciją kitiems dalyviams, mokiniams ir vietos bendruomenei.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:

Erdvės paruošimas	Užsiėmimų vietoje turi būti interneto prieiga, dideli stalai, prie kurių galėtų dirbti grupės, 1 kompiuteris grupei, projektorius, skeneris arba kopijuoklis (nebūtinas).
Reikalingos priemonės	Juodos spalvos popieriaus lapai, A4 lapai, pieštukai, trintukai, spalvoti pieštukai.
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	Įkvėpimo šaltiniai užsiėmimams: - Bruno Munari teorija apie vaizdo pašalinimą; - Partnerių užsiėmimai apie simbolius ir komunikaciją simbolių pagalba; - Ideogramos ir emocijų simboliai.
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	Ištirti simbolių ir ideogramų temą, kaip jie yra panaudojami kasdieniniame gyvenime (kelio ženklai, emocijų simboliai socialiniuose tinkluose).
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	Užsiėmimo pradžioje dalyviai pildo lapą „Ko tu apie mane nežinai?“ Mokytojas, mokymų vadovas sužino apie dalyvių įgūdžius ir atsižvelgdamas į tai suskirsto mokinius į komandas. Taip pat galima surengti minčių lietų (pasitelkus nedidelius lapelius ir programėlę). Antrame etape komandos gali būti suskirstytos į mažesnes grupes, kad tylesni dalyviai galėtų pasireikšti.
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖ REZULTATUS?	Dalyviai pildo „Ko tu apie mane nežinai?“ lapą.
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	Kiek turinio galima pašalinti neprarandant prasmės?
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	Užsiėmimo metu dalyviai eksperimentuoja su vaizdo ir žodžių eliminavimu. I. Žodinė eliminacija (45 min.); II. Mokytojas, mokymų vadovas parenka temą, kurią nagrinės su dalyviais. III. Dalyviai padalinami į grupes ir jų paprašoma padaryti teksto santrauką. Ji turi būti kuo mažesnė, tačiau prasmė turi likti. Patarimai: - Tekstas, kuris duodamas dalyviams, neturėtų būti ilgesnis nei pusė puslapio. - Dalyviai pirmiausia tekste turėtų rasti raktinius žodžius. - Rezultatų pristatymas – kiekviena grupė perskaito savo santrauką (raktinius žodžius), diskusija. Vaizdo eliminavimas (45 min.) I. Mokytojas kiekvienai grupei parenka objektą, susijusį su tema. Pasitelkę Bruno Munari „vaizdo eliminavimo“ metodą kuria to objekto simbolį. Pavyzdys: jei pasirenkama tema „Paauglių priklausomybė nuo interneto“, mokytojas, mokymų vadovas jiems gali duoti tokius objektus kaip klaviatūra, pelė, išmanusis telefonas, USB raktas, laidas ir pan. PATARIMAI: - Norėdama sutaupyti laiko, grupė gali pasidalinti Bruno Munari eliminavimo metodo etapus; - Mokytojas iš anksto gali paruošti pirmuosius du Bruno Munari eliminavimo metodo etapus – nufotografuoti objektą ir padaryti spalvotą ir nespalvotą jo nuotrauką. III. Rezultatų pristatymas ir diskusija.

AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Padarykite vaizdinį sąvokos, idėjos simbolį. Kas yra simbolis? (pristatymas)</i> <i>Mokytojas paruošia eilę simbolių (iš 4-5 simbolių), kurie sudedami taip, kad pasakotų istoriją (susijusią su pasirinkta tema). Dalyviai turi perskaityti užšifruotą istoriją ir užrašyti ją ant popieriaus lapelio.</i> PATARIMAS: <i>Galima naudoti iš anksto paruoštus simbolius, kurių yra daug internete, arba sukurti savo simbolius platformoje logomakr.com</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Rezultatų pristatymas, diskusija tarp dalyvių.</i> PATARIMAS: <i>Galima paruošti daugiau skirtingų simbolių istorijų, tačiau bent dvi grupės turėtų gauti tą pačią simbolių seką, kad galėtų palyginti savo istorijas.</i>
ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Pristatoma idėja, susijusi su tyrimo tema. Grupės kuria logotipą.</i> <i>Pavyzdžiui, jei tyrimo tema yra „Paauglių priklausomybė nuo interneto“, mokytojas galėtų paklausti: „Koks galėtų būti logotipas, simbolizuojantis priklausomybę nuo interneto?“</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Dalyvių grupės kuria savo logotipą platformoje logomakr.com.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Grupės pristato savo darbą.</i> PATARIMAS: <i>Mokytojas gali pateikti daugiau sąvokų, idėjų, kad dalyviai parengtų daugiau logotipų. Tai būtų naudinga kitame etape (kuriant infografiką).</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Pasirinktinai:</i> <i>Pasitelkus platformą metimeter.com galima balsuoti už geriausią, vaizdingiausią logotipą.</i>
TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Kaip galima jungti žodžius ir simbolius perteikti informaciją lengviau ir greičiau?</i> <i>Kas yra infografikas? Kaip daromas infografikas? (pristatymas)</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Dalyviai grupėse kuria infografiką – rašytinę informaciją duota tema paverčia simbolių ir raktinių žodžių kombinacija.</i> <i>Dalyviai kuria infografiką pasinaudodami piktochart.com programa.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Kiekviena grupė pristato savo infografiką.</i> PATARIMAS: <i>Kiekviena grupė gali dirbti prie skirtingų to paties infografiko dalių. Pabaigoje viskas sudedama į vieną didelį darbą.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Ar analogija tarp teksto ir simbolių tokia pati?</i> <i>Ar pasiekiau tikslą? Tai galima lengvai patikrinti – pateikti infografiką kitiems dalyviams arba pakabinti mokykloje ant sienos.</i> PATARIMAS: <i>Duomenų pavaizdavimas yra svarbus žingsnis suteikiant žinių ir šalinant spragas tarp informacijos, reikšmės ir supratimo. Tikslas yra naudoti kuo mažiau ir tik svarbiausią tekstą.</i>

POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	<i>Dalyviai išbando ir eksperimentuoja su naujomis programomis.</i>
SKAITMENINĖS ATELJĖ SĄSAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	<i>Dalyviai yra matę infografikų internete ir socialiniuose tinkluose. Šio užsiėmimo metu jie turi galimybę patys tokį sukurti. Jie dalyvauja veikloje, kurios metu stengiamasi perduoti informaciją savo kolegoms, bendruomenės nariams ir pan. kuo paprasčiau ir greičiau. Informacija gali būti susijusi su sunkia tema iš kurio nors mokomojo dalyko. Tai taip pat gali būti aktuali socialinė vietos problema. Infografikais galima pasidalinti su kitais mokytojais, kitomis klasėmis.</i>
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	<i>Galutinis užsiėmimo rezultatas (infografikas).</i>
IŠVADOS	<i>Dalyvaudami skirtinguose užsiėmimo etapuose dalyviai žaismingai tyrinėja temą ir į ją pažvelgia iš skirtingų kampų, susidarydami visapusišką vaizdą. Užsiėmimas gali padėti lengviau suprasti mokyklinį dalyką, vietos problemą, įtraukti pasyvesnius dalyvius.</i>
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę ateljė: https://vimeo.com/297069191	



ITALIJA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 11: QR ISTORIJS

AMŽIUS: 11-13 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kokius stebuklus gali slėpti kodas?
Dizaineris bibliotekoje: kaip paaugliai gali sukurti naują paslaugą?

UŽDAVINIAI:

- Išmokyti sukurti naują paslaugą viešojoje bibliotekoje: pristatomąjį knygos vaizdo įrašą, skatinantį paauglius skaityti;
- sužinoti, kaip galima panaudoti QR kodus;
- sužinoti, kaip sukurti pasakojimą pasitelkus QR kodą;
- išmokyti kurti pristatomąjį knygos vaizdo įrašą.

TRUKMĖ:

10/12 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

qrcode
app e programinė įranga vaizdo įrašo redagavimui

PAGRINDINĖS TEMOS:

Sužinoma, kaip kurti pasakojimą, pasitelkus QR kodą, tiek asmeniniu lygmeniu (ekspresyvumui), tiek ir viešiesiems tikslams – sukurti knygoms pristatomąjį vaizdo įrašą.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Skaitmeninė ateljė susideda iš dviejų etapų:

- QR kodai, kuriuose paslėpta vaizdo detalė: dalyviams duodamas A3 lapas, juodi rašikliai, kuriais piešiama aplink išmanųjį telefoną siekiant užbaigti iliustraciją; nauji paveikslėliai tampa mikro istorijomis, kurios pereina į mikro vaizdo įrašus, susietus su QR kodais;
- Po to kuriamos sudėtingesnės istorijos: iš viešosios bibliotekos pasirenkama mėgstama knyga, paruošiamas jos pristatymo vaizdo įrašas, kuris įkeliamas į bibliotekos youtube platformą, po to sukuriamas QR kodas, kuris užključojamas ant knygos nugarėlės. Abejoji, ar knyga tau bus įdomi? Pažiūrėk jos pristatomąjį vaizdo įrašą, sukurtą tavo bendraamžio.

PILIE TINIS DALYVAVIMAS:

Dalyviai išmokyti naudoti technologijas ir ugdyti savo kūrybiškumą, išraišką, bendradarbiauti su viešąja biblioteka kuriant knygų su QR kodais lentyną, skirtą paaugliams, kurie nuskaitydami kodą gali pažiūrėti knygos pristatomąjį vaizdo įrašą, kad susidarytų geresnį vaizdą, apie ką yra knyga. Nauji išmokyti dalykai naudingi tiek asmeniškai, tiek visai bendruomenei.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:

Erdvės paruošimas	<i>Erdvė paruošiama darbui grupėje (iki 10 grupių). A3 lapas ir juodi markeriai padedami ant kiekvieno stalo.</i>
Reikalingos priemonės	<i>Dalyviai turi turėti bent du telefonus, kurie galėtų pasijungti internetą (pavyzdžiui, bibliotekos WiFi); A3 lapai, juodi markeriai; paveikslėlių detalės, kurios slepiasi QR kode. Pavyzdžiui, galima pasirinkti žymaus menininko (siekiant pagerbti jo darbą) darbų dalis.</i>
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	<i>Pagrindiniai skaitmeninės atelės įkvėpimo šaltiniai:</i> - „SixMemos“ organizacijos darbas su QR kodais ir Bruno Munari darbas; - Kūrybingas programėlės „Drawnimal“ panaudojimas (iš „Yatatoy“ studijos); - Žaisminga kalbos mokymosi veikla (matyta Estijoje), kuri pasitelkė QR kodus kaip stebinančią faktorių naujoms reikšmėms atrasti.
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	<i>Pagrindinės sąsajos:</i> - filmo pristatomieji filmukai padeda įsivaizduoti, apie ką bus filmas. Šioje skaitmeninėje atelėje ta pati schema yra naudojama skatinti perskaityti knygą; - žaidimų knygos: darant QR kodus visuomet atsiranda daug skirtingų variantų – panašiai kaip žaidimų knygos, kai yra keli galimi pasakojimo / žaidimo variantai.
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	<i>Lapas – „Ko tu apie mane nežinai?“ Dalyviai užpildo ir po pristato kitiems dalyviams. Grupėje, kai dalyviai vienas kitą pažįsta, dalyviai dažnai vienas kitą papildo, ką pats dalyvis galėjo pamiršti.</i>
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELĖS REZULTATUS?	<i>A3 lapas pakabinamas ant sienos (imituojant Facebook ar Instagram). Dalyviai atsistoja prie jo, prisistato bei pristato savo skaitmeninius gebėjimus.</i>
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	<i>Dalyvių paklausiama, ką jie jau žino apie QR kodą. Po prisistatymo kiekvieno dalyvio stipriausias gebėjimas užrašomas ant mažo lipnaus lapelio ir prilipdomas prie A3 lapo, kuris imituoja socialinio tinklo paskyrą.</i>
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	<i>Kaip galiu sužinoti, ką slepia QR kodas?</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Dažniausiai dalyviai bandydami atsakyti į šį klausimą pasiima išmaniuosius telefonus ir bando nuskaityti QR kodą. Šiek tiek sutrinka pamatę tik dalį piešinio. Jie kviečiami įsivaizduoti, kaip galėtų atrodyti visas piešinys: telefonas padedamas A3 formato lapo viduryje, sureguliuojamas, kad ekranas neužgestų, ir bandoma pratęsti piešinio linijas ant lapo; dalyviai diskutuoja, kur tos linijos eina ir kas ten galėtų dar būti. Visuomet gaunamas įdomus rezultatas. Šiame etape dalyviai kviečiami įsivaizduoti, jog jie yra 94 knygos puslapyje: kas nutiks? Trumpos istorijos fiksuojamos telefonu.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Kiekviena grupė pristato savo darbą kitiems: dalyviai parodo pradinį paveikslėlį, užbaigtą iliustraciją ir 20 sekundžių istoriją apie tai, kas vyksta.</i>

ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Kaip galime sujungti visas šias istorijas?</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Grupės sukelia savo vaizdo įrašus į youtube ir sukuria QR kodą. Šiame etape galima tuos kodus atspausdinti, maišyti, atsitiktinai dėti ir gauti visiškai unikalią istoriją: QR kodai vienas po kito atidaromi, pasimato vis kitas piešinys ir pasigirsta kita istorija. Po to galima pradėti kurti kitas QR istorijas – laikas knygų pristatomiesiems filmukams. Kiekvienas dalyvis nusprendžia, kaip reklamuos / pristatys knygą: ar tai bus kelios nuotraukos ir balsas už kadro, ar tai bus klausimai, keliantys smalsumą sužinoti atsakymus ir pan. Vaizdo įrašai įkeliami į youtube platformą (bibliotekos kanalą).</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Dalyviai pristato savo vaizdo įrašus mokytojams ir bibliotekos darbuotojams.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Labai svarbu, kad knygą pristatantis filmukas būtų įtraukiantis: mokytojai, bibliotekos darbuotojai klausosi, žiūri, duoda patarimų, kad prisidėtų prie įdomios knygų lentynos bibliotekoje sukūrimo.</i>
TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Kaip galime sukurti naują bibliotekos paslaugą?</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Dalyviai, kurie lankosi bibliotekoje ir gerai žino QR kodus, užklįjuoja juos ant pasirinktų knygų. Knygos su pristatomaisiais filmukais padedamos į lentyną prie knygų paaugliams.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Viešo renginio, pristatančio naują bibliotekos paslaugą, sukūrimas</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Nauja paslauga vertinta tiek už knygų pristatomųjų filmukų kokybę, tiek už kiekybę. Paauglių vaidmuo kuriant paslaugą bendraamžiams įvertinta labai teigiamai. Individualiai vertintas kiekvienas darbas (gebėjimas suprasti tekstą, sukurti intrigą, parengti filmuką naudojantis technologijomis, pasitelkti pasakojimo strategijas perteikti esmei ir prasmei).</i>
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	<i>Šioje skaitmeninėje atelėje pristatomos įvairios galimybės, kurios dalyviams leidžia eksperimentuoti, mokytis ir vertinti. Daugiausia nagrinėjamas QR kodas ir vaizdo redagavimo programos (ir programėlės), kuriomis dalyviai naudojami dažniausiai. Darbas vyksta palaipsniui, etapas po etapo. Tai lemia aktyvų mokymąsi, įsitraukimą, žinių ir įgūdžių, kurie panaudojami užduotims spręsti, įgijimą.</i>
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	<i>Šiuo atveju skaitmeninė atelė siekia sukurti naują viešąją paslaugą bibliotekai norint ją modernizuoti. Dalyviai dažniausiai yra vartotojai – ima knygas ir DVD diskus. Šį kartą jie kartu su mokytojais, bibliotekos darbuotojais kuria naują paslaugą visai bendruomenei.</i>
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	<i>Mokytojų, bibliotekos darbuotojų vertinimas.</i>
IŠVADOS	<i>Dalyviai įgyja naują darbo metodologiją – pereina nuo vartotojų prie naujų idėjų, galimybių, projektų išradėjų, kūrėjų. Supranta eksperimentavimo svarbą, dirba su tuo, su kuo kasdien susikuria – naudojasi biblioteka, tampa jos dalimi ir naujovės kūrėjais. Pristatomieji knygos filmukai leidžia išreikšti savo nuomonę, pomėgius. Jie taip pat kuria paslaugą bendraamžiams, kurie žiūri pristatomąją knygos filmuką. Mokykla tampa kultūros visai bendruomenei kūrėja.</i>

ITALIJA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 12: SAVĖS IEŠKOJIMAS TINKLE

AMŽIUS: 13 – 15 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kaip technologijų pagalba rasti naujų vaizdų, paveikslėlių ir žodžių papasakoti apie save?

UŽDAVINIAI:

1. Padėti vaikams ir merginoms, kurie yra ant iškritimo iš mokyklos ribos, sukurti asmeninį pasakojimą apie save;
2. kūrybingai eksperimentuoti su technologijomis siekiant tobulinti, vystyti gebėjimą išsireikšti;
3. padėti merginoms ir vaikams, kuriems šiuo metu sunku, pakelti savivertę ir pasitikėjimą savimi.

TRUKMĖ:

6 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

fotoaparatas;
internetinė kompiuterio kamera;
programėlė/ programinė įranga “BeFunky” sukurti koliažą;
vaizdo ir garso įrašymo įranga (taip pat pasitelkus mobiliuosius telefonus).

PAGRINDINĖS TEMOS:

Sužinoma, kaip galima kitaip save pristatyti kūrybiškai ir nenuspėjamu būdu pasitelkus technologijas ir taip išvengti pasikartojančios istorijos.

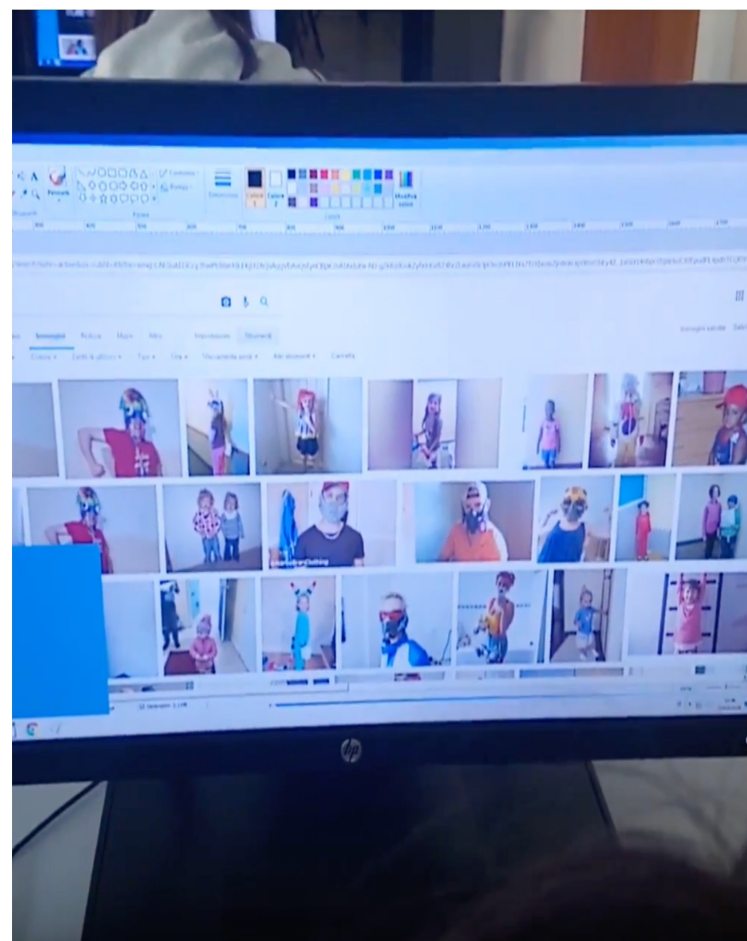
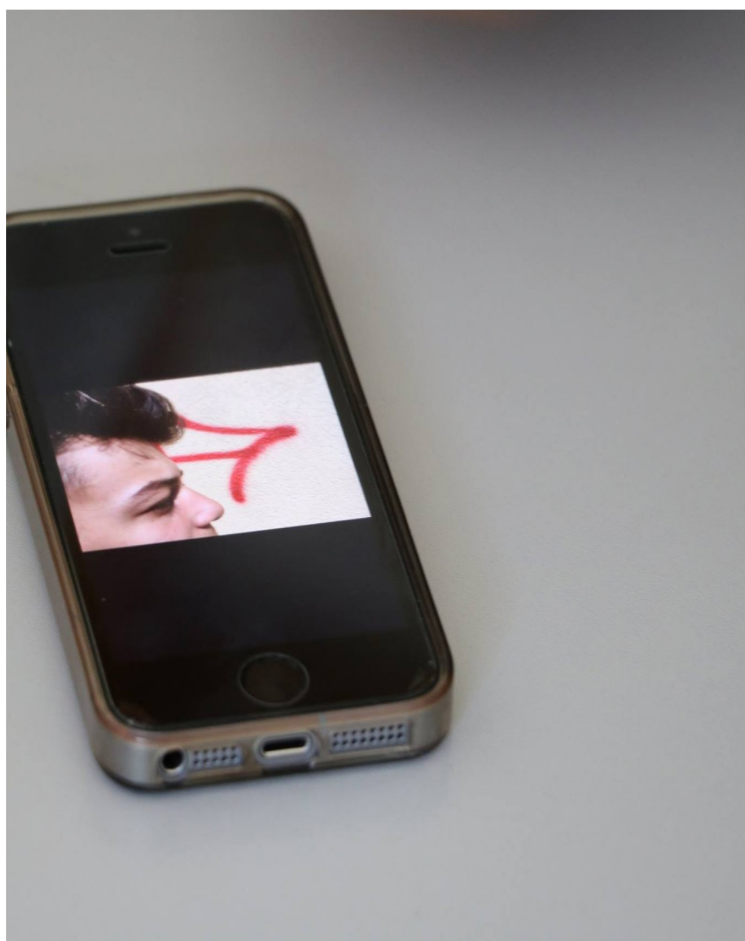
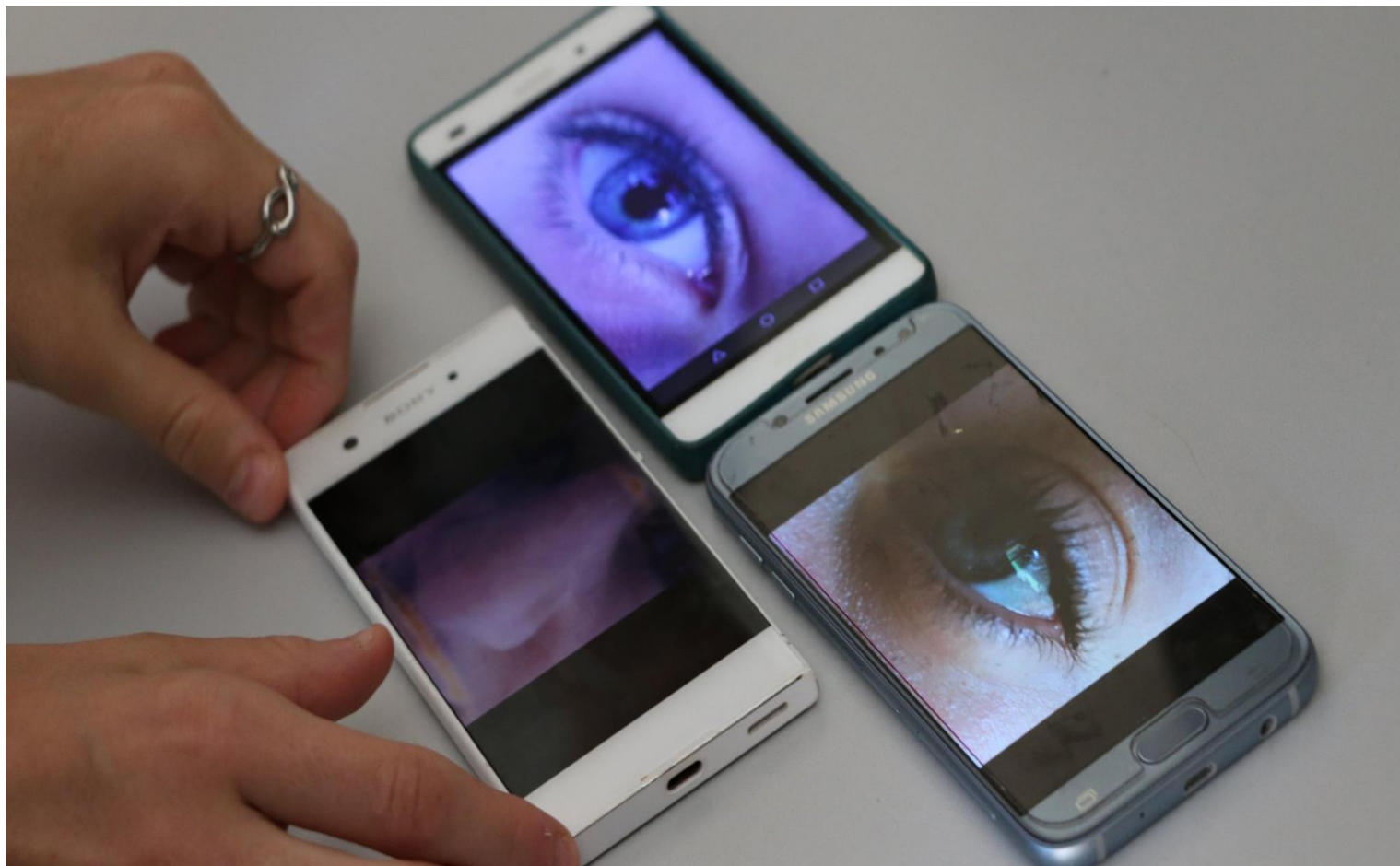
TRUMPAS PRISTATYMAS:

Ši skaitmeninė ateljė siekia skatinti paauglius kurti naujus būdus apibūdinti ir papasakoti apie save. Tiesa ta, kad suaugusieji visuomet naudoja tuos pačius žodžius apibūdinti paauglius (ypač kalbant apie problematiškus vaikus ir merginas). Šioje skaitmeninėje ateljė pasitelkiamos šiuolaikinių technologijų galimybės skleisti žodžius ir vaizdus, kuriuos naudojame kalbėdami vieni su kitais, galvodami apie save ir planuodami savo gyvenimą. Skaitmeninėje ateljė derinamas individualus darbas, darbas porose ir grupėje.

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Ši skaitmeninė ateljė siekia suteikti paaugliams teigiamą patirtį ir padėti jiems pajusti, kad jie gali dalyvauti ir būti bendruomenės dalimi, pasitelkdami naujus žodžius ir vaizdus, skirtus pasakoti ir įsivaizduoti. Ateljė gali padėti užkirsti kelią norui mesti mokyklą, nes gali nagrinėti teigiamas savo pačių savybes, pripažinti ir papasakoti apie jas. Užsiėmimuose pabrėžiama, kad suaugusysis turėtų nepertraukti paauglio pasakojimo: visuomet yra teigiamas dalykas, ties kuriuo galima dirbti ir papasakoti istoriją kitais žodžiais.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:



Erdvės paruošimas	<i>Erdvė paruošiama taip, jog centrinėje jos dalyje būtų daug keistų vienos spalvos objektų: raudona plastikinė dėžutė, mėlyno audinio skiautė, žalias kiaurasamtis ir pan.). Erdvės kampe yra kompiuteris su galimybe naudoti internetinę kamerą fotografavimui.</i>
Reikalingos priemonės	<i>Daiktai turėtų būti vienos spalvos. Reikia bent vieno kompiuterio su vaizdo kamera.</i>
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	Šią skaitmeninę atelję įkvėpė: - Vinz Beschi, medijų menininkas, kuris kartu su Irene Tedeschi sukūrė išmaniųjų telefonų dėlionę. - Irene Angenica ir Sara Lorusso, kurios žaidė su google algoritmais.
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	<i>Pagrindinė sąsaja yra su Google paveikslėlių paieška: šiuo atveju pasitelkiamas Google vaizdų algoritmas, atveriantis duris į naujas fotografijas ir vaizdus, kurie vėliau bus pasitelkiami kurti asmeninę istoriją.</i>
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	<i>Galima pasitelkti trumpus vaizdo įrašus. Vaikinai ir merginos kalba, kurioje technologijų srityje jie yra stipriausi. Kol vienas klasės draugas filmuoja, kiti klausosi ir galvoja, kaip jie atsakytų į klausimą.</i>
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖS REZULTATUS?	<i>Paprašyti į tą patį klausimą atsakyti žodžiu ir raštu: tokiu atveju, skirtingais skaitmeninės ateljės momentais (jos pradžioje ir pabaigoje) dalyviai gali pamąstyti apie savo gebėjimus, aistrą ir turės laiko pridėti tai, kas anksčiau neatėjo į galvą.</i>
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	<i>Kurie objektai / daiktai jums įdomiausi?</i>
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	<i>Dalyvių paprašoma pasirinkti daugiausia 3 daiktus, kurie gali intriguoti, pralinksminėti ir pan.</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Pirmiausia jie pakviečiami žaisti su šiais daiktais prieš internetinę kamerą ir pasidaryti autoportretą. Ant kompiuterio ekrano esantis bendras aplankas prisipildo paauglių autoportretų. Tada visi dalyviai ima savo nuotrauką iš bendro aplanko ir nutempia juos į Google vaizdus (iš anksto reikia uždėti tam tikrus filtras, kad paaugliai būtų apsaugoti nuo netinkamų vaizdų). Algoritmo privalumas tas, kad, nuskaicius spalvą, pateikiami įvairiausi netikėti vaizdai, nuotraukos, kuriuos dalyviai gali parsisiųsti savo autobiografiniam koliažui. Kai dalyviai parsisiunčia patikusius vaizdus, duodama laiko panagrinėti „BeFunky“ programėlę, kurios pagalba galima lengvai kurti koliažus ir eksportuoti .jpg formatu.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Koliažų projekcija tamsoje, žaidžiant šešėliams ir atspindžiams. Tai leidžia vaikams ir merginoms pateikti naują, mažiau kontroliuojamą pasakojimą apie save iš vaizdų, kuriuos pasiūlė Google vaizdai. Padaromas trumpas kiekvieno pristatymo vaizdo įrašas.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Dalyvių paklausiama, ar jie nori paskelbti šią darbo dalį socialiniuose tinkluose: klausimo tikslas yra padėti jiems įvertinti šią patirtį. Atmosferą padeda kurti daug detalių: nuo jų pačių pasakojimo iki pasakojimo pritemdžius šviesą, pasakoti ir būti išgirstam. Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę atelję: https://vimeo.com/285785868</i>

ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Dalyvių paprašoma išeiti į šalia esančią erdvę ir per 30 min. pasirinkti ir nufotografuoti gražias detales: vienintelė taisyklė – tai turi būti ne visi objektai, o jų detalės.</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Išėjus į sodą, lauką su telefonu rankoje pirmiausia gali atrodyti, kad nėra ką fotografuoti. Tačiau tai gali būti kėdės kraštas, dėmė ant sienos, akmuo, gėlės žiedlapis ir pan. Po 30 min. visi grįžta ir pademonstruoja fotografijas. Tada paprašome sukurti naują autoportretą pasitelkus telefoną ir ką tik pademonstruotas fotografijas. Taip gauname dar vieną autoportretų seriją.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>„Meninių nuotraukų“ pristatymas pasitelkus vaizdo projektorį.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Skatinamas žodinis įspūdžių apsikaitimas, tačiau be aiškaus kvietimo kalbėti. Mokytojas užduoda klausimus techniniu lygmeniu – apie tai, kaip dalyviai pasirinko nuotrauką. Paaugliai gali patys pasirinkti, kiek atskleisti apie nuotrauką, kas ir kodėl patraukė toje nuotraukoje.</i>
TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Darbas porose. Dalyviai turi leisti vienas kitą fotografuoti: reikia įvairių veido dalių. Klausimas pradžia: ar galime padaryti vieną bendrą portretą? Mes visi viename veide. Atsisakius požiūrio „tai neįmanoma“ pradedama dirbti.</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Apsikeisdami vietomis dalyviai vienas kitą fotografuoja: akis, nosį, burną, auskarus, kitus veido bruožus. Čia svarbiausia leisti būti stebimam ir stebėti kitą (pasitelkus labai intymią technologiją). Iš pradžių reikia nugaleti gėdą ir drovumą, kol paskui telieka tik „tobulos“ nuotraukos paieška. Tada visi grįžta į bendrą ratą ir deda telefoną ant stalo: vienas parenka akies nuotrauką, kitas nosį, burną, kol žingsnis po žingsnio atsiranda veidas. Kiekvieną kartą parenkama nuotrauka, pasukamas telefonas – tai prasideda mobili dėlionė, kur dalyvis pirmiausia tampa nosimi, paskui akimi. Ramiai ir palaipsniui berniukai ir mergaitės pradeda perstatyti veidus.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Vaizdo įrašo kūrimas su bendrais portretais, turinčiais individualių detalių. Dalelytė kiekvieno dalyvio kaip visų bendro darbo rezultatas.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Pasitelkus šį darbo būdą išsprendžiama baimė būti nepakankamai gražiu. Dalyviai fotoaparato pagalba žaidžia su savo tapatybe, kuri dingsta, išstipsta kolektyviame darbe. Paskutinis žingsnis – užpildyti lapą „Ko tu apie mane nežinai“.</i>
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	<i>Šioje skaitmeninėje ateljė išnaudojamos kompiuterio ir mobiliųjų telefonų galimybės fotografuoti. Programinė įranga labai paprasta, o originalumas slypi ne joje – kaip kitose skaitmeninėse ateljė – bet kaip ji panaudojama. Google algoritmas parenka ir atveria nuotraukas, paveikslus, kurių patys nebūtume radę papasakoti apie save; fotografijos detalė ir pats prietaisas, kuris tampa natūralia mūsų autoportreto dalimi; vaizdas, elementų kombinacijos skatina mąstymą ir žodžių pasirinkimą.</i>
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	<i>Kiekvieną dieną fotografuojame pasaulį aplink mus. Paaugliai turi galimybę save fotografuoti ir socialinių tinklų pagalba kurti istoriją apie save. Šia skaitmenine ateljė norima paskatinti naują pasakojimą, suteikti naujų idėjų išreikšti save, pažvelgti į save kitaip, kad net ir ateities asmenukės būtų kitokios.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Dalyvių paklausiama, ar jie nori paskelbti šią darbo dalį socialiniuose tinkluose: klausimo tikslas yra padėti jiems įvertinti šią patirtį. Atmosferą padeda kurti daug detalių: nuo jų pačių pasakojimo iki pasakojimo pritemdžius šviesą, pasakoti ir būti išgirstam. Kokybinis dalyvio istorijos vertinimas, noras išreikšti save ir dalintis. Kiekvieno dalyvio įsitraukimas į visus užsiėmimo etapus, aktyvus dalyvavimas.</i>
IŠVADOS	<i>Technologijų laboratorija tampa vieta atrasti galimybę kitaip kalbėti apie save. Vaizdo įrašus galima pristatyti platesnei mokyklos bendruomenei.</i>
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę atelję: https://vimeo.com/285785868	

ITALIJA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 13: SPALVŲ IDENTIFIKAVIMAS: KRAŠTOVAIZDŽIO SPALVOS IR GARSAI

AMŽIUS: 11 – 13 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kokios spalvos garsas?
Kaip skamba spalva?

UŽDAVINIAI:

1. Tyrinėti spalvas ir garsus iš dalyvių aplinkos ir pasitelkus technologijas užkoduoti naujas reikšmes;
2. tyrinėti tai, kas jau žinoma, naujai ir kitaip; pasitelkus technologijas sukurti naują sensorinę patirtį.

TRUKMĖ:

8/10 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

„Audacity“
„Qrcode“
Nemokama programėlė „ColorSmart/ColorMatch Mobile“ arba programėlė „Pantone“

PAGRINDINĖS TEMOS:

Žaismingos instaliacijos, kuri sujungia kraštovaizdžio spalvas ir garsus, pasitelkus analogines ir skaitmenines priemones, sukūrimas.

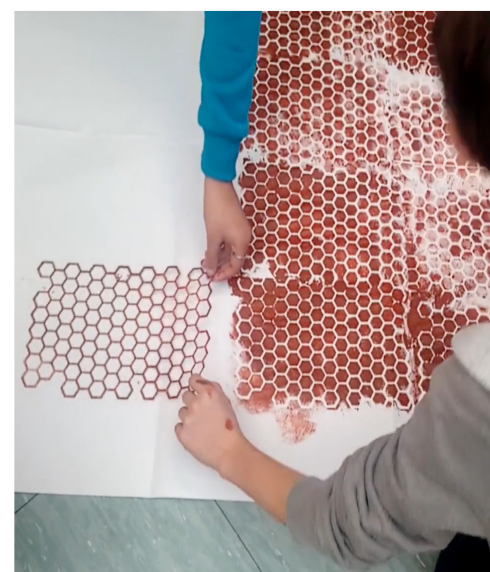
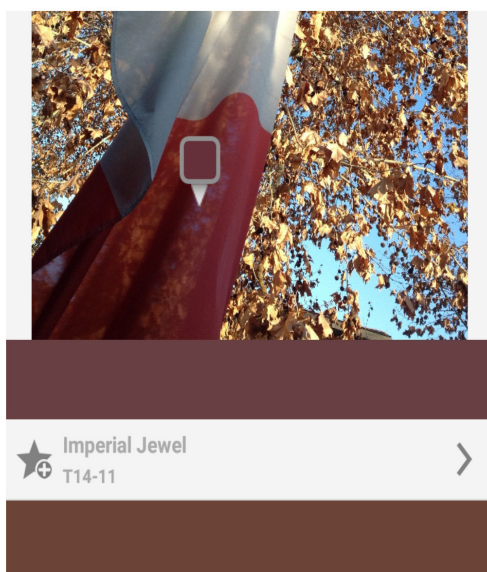
TRUMPAS PRISTATYMAS:

Spalvų atpažinimas yra procesas, kai tam tikra spalva perkeliama, „perleidžiama“ per skirtingas technologijas ar platformas. Šioje skaitmeninėje ateljė spalva iš dalyvių aplinkos perkeliama į abstrakčią formą (pavyzdžiui, kubelius) ir jai garsų pagalba suteikiamas visiškai kitoks kontekstas. Spalvos, kurios aplinkoje pranyksta ir dažnai lieka nepastebėtos, tampa žaismingos instaliacijos tema, kur įvairaus dydžio kubeliai gali būti pasitelkiami statyti įvairiausių sudėtingų architektūros kūrinių (kaip dideliame statybų žaidime). QR kodo pagalba kubeliai tampa garsais, triukšmu, tad aplinkos garsai tampa instaliacijos dalimi.

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Instaliacija skirta kultūrinei miesto institucijai. Suteikiama erdvė paauglių kūrybiškumui ir tuo pat metu pažvelgti į supančią aplinką kitomis akimis.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:



Erdvės paruošimas	<i>Stalai sustatomi į mažas grupeles. Ant kiekvieno stalo reikia padėti atspausdintą nuotrauką iš Andrea Antoni Instagram profilio. Kompiuteris turi turėti prieigą prie interneto ir būti prijungtas prie interaktyvios lentos. Dalyviai išmaniuosius telefonus naudoja kaip fotoaparatus.</i>
Reikalingos priemonės	<i>Spalvotos nuotraukos; kompiuteris, skirtas pasidairyti po rašytojos Andrea Antoni darbus; ekranas, kur galima rodyti vaizdus ir komentuoti.</i>
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	<i>Įkvėpimo šaltiniai – menininkas Hervé Tullet ir rašytoja Andrea Antoni. Iš Hervé Tullet pasiskolinta mintis apie bendrą piešimą ir laisvą žaidimą; iš A. Antoni paimta mintis apie spalvų perkėlimą iš aplinkos ant popieriaus pasitelkus spalvų pantonus ir įrankių (nemokamų programėlių) ieškojimas.</i>
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	<i>„Instagram“ tyrinėjimas asmeniniam įkvėpimui ir kūrybiškumo atskleidimui.</i>
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	<i>Naudojame lapus „Ko tu apie mane nežinai?“, kad būtų galima sužinoti apie dalyvių įgūdžius, žinias ir pasidalinti su klasės draugais.</i>
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖ REZULTATUS?	<i>Prie sienos imituojamas „Facebook“ puslapis. Dalyviai atsistoja prie jo ir prisistato bei pristato savo skaitmeninius gebėjimus. Dalyvių skaitmeniniams gebėjimams užfiksuoti naudojame lipnius lapelius, kurie priklijuojami ant „Facebook“ sienos.</i>
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	<i>Kokią spalvą atsineštum į mokyklą?</i>
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	<i>Dalyviai laisvai vaikšto mokyklos kieme ar šalia esančiame parke. Jų iš anksto gali būti paprašyta padaryti nuotraukų namie. Dalyviai fotografuoja detales, kurios turi dominuojančią spalvą - tada darbas, susijęs su instaliacija, bus lengvesnis.</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Dalyviai laisvai juda ir fotografuoja įdomias detales ir spalvas. Kur įmanoma, fiksuoja garsus, triukšmą. Po nuotraukos padarymo iš karto fiksuojamas tuo metu esantis garsinis gyvenimas.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Pasidalinama padarytomis nuotraukomis ir garsais. Bendras aplankas, kuris pasiekiamas visiems dalyviams, palengvina darbą. Dalyviai gali sukelti atrinktas nuotraukas ir garsus. Kiekvienas dalyvis turėtų atrinkti bent 2 nuotraukas, kurias galima pristatyti visai klasei.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Mokytojas pasako, kad visi atliko savo fotografinį tyrimą stebėdami detales. Atkreipkite dėmesį, ar visi fotografavo tą patį, ar pristatymai panašūs. Mokytojas, mokymų vadovas gali pakviesti visus dar labiau atkreipti dėmesį į detalių pasirinkimą (pratęsti stebėjimo etapą). Garso įrašų vertinimas. Jei yra pasikartojančių garsų, paliekami tie, kurie yra geriausios kokybės.</i>
ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Kaip galima perkelti spalvą?</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Dalyviai dirba su spalvų programėle, kuri padeda atpažinti spalvas; jiems taip pat duodamos spalvų paletės, kurias dažniausiai naudoja grafikos dizaineriai ir tapytojai. Tikslios spalvos paieška padeda dalyviams susikaupti į tonų turtingumą, variacijas ir keisti jų vaizdinius stereotipus su spalvų paletės pagalba. Kai spalva atpažįstama su programėle, ją bandoma atkurti guašo pagalba: dalyviai kaip chemikai maišo spalvas ir atkuria spalvą. Tada nuspalvinti lapai ir kiti trafaretai gabalėlis po gabalėlio padeda atkurti urbanistinę aplinką bei sukurti įdomius optinius efektus kuriant instaliaciją. Spalva po spalvos, lapas po lapo atkuriamos aplinkos spalvos. Kol spalvos džiūsta, prasideda darbas su garsais.</i>

REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Mokykloje atsiranda daug mokinių piešinių; spalvų ekrano nuotraukas dalyviai išsisaugo ir dalinasi. Mokytojas stebi mokinių darbą – kaip jie renkasi nuotraukas, spalvas, kaip jas identifikuoja ir atkuria. Dažnai būna taip, kad mokiniai ima grupotis pagal spalvas – tie, kurie pasirinko, pavyzdžiui, geltoną, ima dirbti su tais, kurie irgi ieško geltonos spalvos atspalvio. Mokytojas stebi bendrą ir individualų darbą, požiūrį.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Gali būti sunku atpažinti ir tiksliai atkurti spalvą. Reikalingas geresnis pasiruošimas nuo pat pradžių.</i>
TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Kaip skamba spalva?</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Mokiniai apdoroja garsus ir triukšmą su „Audacity“ programėle ir tada sukuria QR kodą, susiedami jį su garso takeliu. Nuspalvintas pakavimo popierius naudojamas supakuoti dėžes. Taip sukuriama instaliacijos garso kubeliai. QR kodas priklijuojamas prie kiekvieno kubo.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Sukuriama instaliacija, kurią galima eksponuoti viešojoje erdvėje.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Instaliaciją vertina mokyklos mokiniai, mokytojai ar kiti bendruomenės nariai.</i>
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	<i>Šioje skaitmeninėje ateljė naudojamas QR kodas, „Audacity“ ir kitos programėlės. Su jomis dirbti paprasta, jos nemokamos, nors tenka pastoviai uždarinėti reklamas. „Audacity“ lengva naudoti. Visi yra matę QR kodus, tačiau tik nedaugelis žino, kaip juos sugeneruoti. Galima kartu su mokytoju sugeneruoti kodą (o ne paaiškinti, kaip tai daroma).</i>
SKAITMENINĖS ATELJĖ SĄSAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	<i>Pagrindinės sąsajos:</i> - „Instagram“ panaudojimas kitiems tikslams nei tik pasidaryti asmenukę; - Atgaivintas susidomėjimas tuo, kas kasdien yra priešais mūsų akis; technologijos padeda naujai pažvelgti ir atkurti tikrovę; - QR kodai dažnai laikomi nuobodžiais, nes juose dažnai užkoduojama reklama arba nelabai įdomi informacija. Skaitmeninėje ateljė šis įrankis pasitelkiamas kūrybiškumui atskleisti.
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIUS IR GEBĖJIMUS?	<i>Vertinamas galutinis rezultatas – instaliacijos paroda. Taip pat galima rašyti bendrą dienoraštį. Po kiekvieno etapo berniukai ir mergaitės ranka fiksuoja savo patirtį. Tai padeda mokiniams atidžiau stebėti ir fiksuoti savo darbą, kuris taip pat ilgiau išlieka atmintyje.</i>
IŠVADOS	<i>Skaitmeninė ateljė leidžia mokiniams, dalyviams tyrinėti aplinką, technologijų galimybes ir mokinių, mokytojų kūrybiškumą. Sukuriamas meno kūrinys – instaliacija.</i>
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę ateljė: https://vimeo.com/256066451	

LENKIJA SKAITMENINĖ ATELJĖ NR. 14: ŠEIMOS PRISIMINIMŲ DĖŽĖ

AMŽIUS: 14-15 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kaip pasitelkus naujas technologijas atgaivinti šeimos istoriją?

UŽDAVINIAI:

1. Sutelkti dėmesį į šeimos istoriją;
2. pasitelkus technologijas rinkti šeimos istoriją;
3. sukurti istoriją pasitelkus svarbius šeimai daiktus;
4. svarbių šeimai daiktų skaitmenizacija;
5. atsiminimų dėžutės kūrimas;
6. kompetencijų, reikalingų naudotis programėlėmis, programomis, tobulinimas.

TRUKMĖ:

6 val.

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

Easy Voice Recorder
QR Code

PAGRINDINĖS TEMOS:

1. Identitetas;
2. skaitmenizacija;
3. šeimos istorija;
4. naujos technologijos.

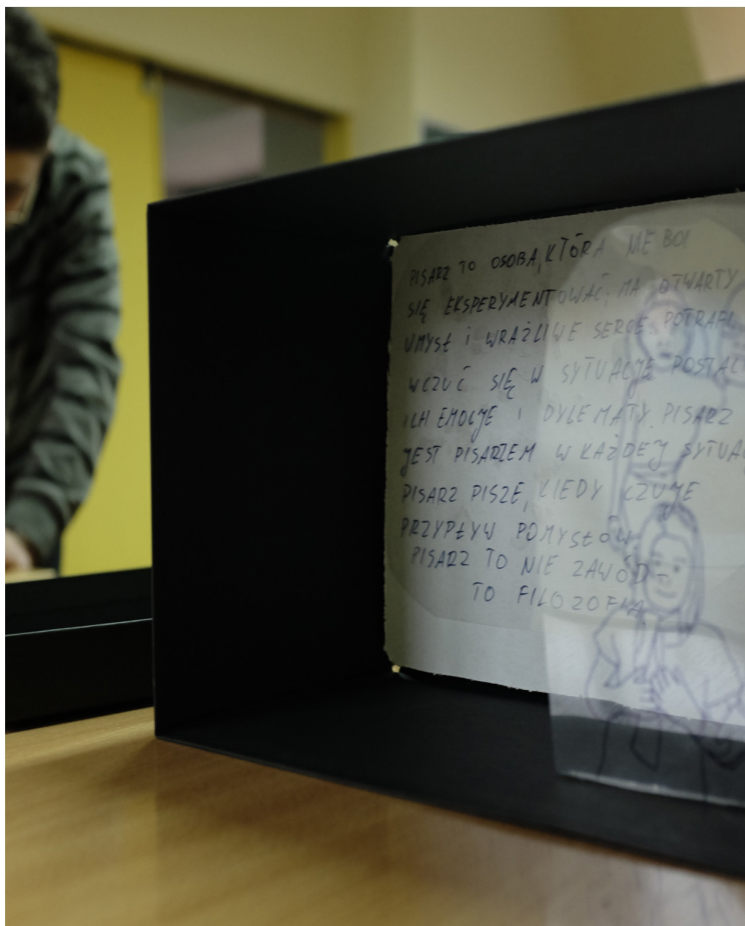
TRUMPAS PRISTATYMAS:

Šioje skaitmeninėje ateljė reikia įsitraukimo ne tik per užsiėmimą, bet ir prieš jį. Mokiniams, dalyviams skiriama užduotis – pasirinkti šeimos istoriją menančių daiktų – fotografijų, medalių, laiškų, objektų, kurie svarbūs jiems ir jų šeimai, taip pat įrašyti šeimos narių balsus ir paaiškinimus, kodėl šie daiktai, prisiminimai svarbūs. Mokiniai pasitelkia mobiliąsias programėles užfiksuoti savo šeimos istoriją ir sukuria naują būdą papasakoti ją kitiems šeimos nariams. Sujungiamos užduotys, kurios atliekamos rankomis ir pasitelkus naujas technologijas. Šiomis veiklomis siekiama, kad mokiniai sau užduotų klausimą – iš kur aš kilęs?

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

1. Identitetas;
2. tapatybė;
3. bendruomeniškumo jausmas;
4. pagarba.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO



Erdvės paruošimas	<i>Paruoškite didelį stalą, prie kurio galima dirbti individualiai. Dar reikia kelių mažesnių stalų, ant kurių turi būti nešiojamas kompiuteris su interneto prieiga. Taip pat reikia ekrano, projektoriaus, pajungto prie nešiojamo kompiuterio, interneto, spausdintuvo ir kopijavimo aparato.</i>
Reikalingos priemonės	• Nešiojami kompiuteriai; • kartoninės juodos dėžės; • skaidri plėvelė spausdintuvui; • juodi rašikliai; • spausdintuvas, kopijuoklis; • žirklys; • klėjai, kurie gali suklijuoti skaidrią plėvelę ir popierių.
JKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	• Thomas Clarkson ir jo dėžės: http://abolition.e2bn.org/box.html2, http://www.teachinghistory100.org/objects/for_the_classroom/thomas_clarksons_campaign_chest
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	<i>Individualaus ir kolektyvinio identiteto (bendruomenės) jausmas, susijęs su šeimos istorija ir prisiminimais. Technologijų pasitelkimas pristatyti prisiminimus.</i>
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	<i>Kelias dienas prieš užsiėmimą mokinių, dalyvių paprašoma pasidomėti šeimos istorija, pasirinkti šeimos fotografijų, svarbių daiktų, sukeliančių prisiminimus. Paprašykite pasidomėti istorijomis, kurios užfiksuotos nuotraukose, rasti atsakymus į klausimus: iš kur kilusi jų šeima, kas užfiksuota nuotraukose, kokią reikšmę turi atsinešti daiktai? Paprašykite įrašyti šeimos narių pasakojimus (pasitelkus „Easy Voice Recorder“ programėlę) ir atsinešti viską į užsiėmimą. Užsiėmimo metu dalyviai turi pasirinkti objektus, kuriuos nori pristatyti. Dalyviai daugiausia dirba individualiai.</i>
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖ REZULTATUS?	<i>Su dalyviais aptarti artefaktų ir identiteto reikšmę. Parodyti jiems Clarksonso dėžes. Aptarti pasirinktus objektus – kaip ir kodėl juos pasirinko. Leiskite jiems papasakoti priežastis, paskatinkite juos pasidalinti įspūdžiais ir emocijomis.</i>
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	<i>Parodyti Clarksonso dėžes kaip pavyzdį pradėti savo tyrimą ir kurti dėžę. Užduokite klausimą: Kaip pasitelkus naujas technologijas galima fiksuoti, atgaivinti šeimos istoriją?</i>
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	<i>Pakvieskite mokinius prieiti prie stalo su juodomis dėžėmis. Duokite kiekvienam dalyviui po dėžę. Paklauskite: kaip galime sudėti prisiminimus į dėžę?</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Paaiškinkite, kad pirma užduotis yra perkelti surinktą medžiagą į skaitmeninę erdvę. Jie turi nufotografuoti pasirinktus objektus: fotografijas, prisiminimus sukeliančius objektus, nusiųsti padarytas fotografijas į kompiuterį ir atspausdinti jas ant skaidrios plėvelės. Tikslas – sukurti šeimos dėžę, o į jos vidų įdėti atspausdintą medžiagą. Plėvelės dėka sukuriamas erdvinis vaizdas, kai nuotraukos sudedamos viena už kitos. Ši veikla padeda suprasti, kad individualios šeimos narių istorijos, svarbūs gyvenimo momentai yra susiję ir sukuria pagrindą formuoti jaunosios kartos identitetui. Mokiniai patys sprendžia, kuriuos ir kiek objektų skaitmenizuoti, kaip juos sudėti į dėžę. Paskatinkite mokinius pagalvoti, kas žiūrės į dėžę, kaip galima juos nustebinti ir sužavėti, susidomėti šeimos istorija.</i> <i>Dalyviai dirba patys, tačiau turi galimybę konsultuotis, diskutuoti, užduoti klausimus, pasidalinti dvejonėmis ir įspūdžiais.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Padėti dėžes ant bendro stalo. Apžiūrėti kitų padarytas dėžes.</i>

REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Aptarti įspūdžius ir emocijas.</i>
ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ	<i>Kaip praturtinti dėžės turinį pasitelkus garso įrašą?</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Pakvieskite dalyvius perklausyti įrašus, kuriuos atsinešė. Parodykite jiems „Easy Voice Recorder“ programėlę. Užduotis – pridėti garso įrašą prie sukurtos dėžės. Reikia sugeneruoti QR kodą (pasitelkus QR generatorių), atspausdinti jį ir priklijuoti prie dėžės.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Vėl padėkite visas dėžes ant stalo. Bent keli dalyviai turėtų parsisiųsti QR kodų nuskaitymo programėlę. Pažiūrėkite į suktas dėžes dar kartą, pasiklausykite istorijų.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Atliktos užduoties diskusija, dalyvių refleksija.</i>
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	<i>Skaitmeninės ateljė metu dalyviai susipažįsta su objekto skaitmenizacijos procesu (pasitelkus fotografiją). Taip pat susipažįsta su „Easy Voice Recorder“ programėle ir QR kodo panaudojimu.</i>
SKAITMENINĖS ATELJĖ SAŠAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	<i>Šeimos dėžė padeda suprasti, kas yra identitetas ir kaip sukurti metaforinę savo identiteto erdvę. Dėžė turėtų paskatinti dalyvius kalbėti apie šeimos istoriją ir prisiminimus.</i>
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAS IR GEBĖJIMUS?	<i>Skaitmeninėje ateljė dirbama individualiai. Žinių ir rezultatų vertinimas daugiausia vyksta stebint dalyvių veiklą.</i>
IŠVADOS	<i>Darbas su artefaktais suteikia galimybę pasidomėti šeimos istorija ir identitetu. Dėžės kūrimas yra priežastis sustoti ir reflektuoti apie savo identitetą ir protėvių istoriją.</i> <i>Šios dėžės gali būti naudojamos parodai apie identitetą surengti arba pradėti refleksiją apie kolektyvinį identitetą.</i>
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę atelję: https://vimeo.com/283409240	



favorite crime writer ever since I started reading and I was thrilled to read his newest book “The Thirst” (Vintage Publishing, 2017). This novel is already 11. of the Harry Hole series that has had an enormous amount of success.

Story Text:

[1] Jo Nesbo has been my favorite crime writer ever since I started reading and I was thrilled to read his newest book “The Thirst” (Vintage Publishing, 2017). This novel is already 11. of the Harry Hole series that has had an enormous amount of success.

[2] The plot briefly: Woman is found murdered after an Tinder date and Harry Hole is dedicated to find the murderer. It turns out that the wanted criminal is a serial killer with the habits of a vampire, he is thirsty for sure. The name of the book actually comes right from the parable to the vampires thirst. Finally Harry has to encounter one of his former enemies.

storybird

Sign in Sign up for FREE Trial

HOME CHALLENGE READ WRITE

PREVIOUS VERSION 中文

Featured Units Recently added



WRITING 2

Create a Quick Picture Book

Picture Book / Beginner / Animals

Write and publish your very own animal tale!



WRITING 4-6

Fiction in a Flash

Flash Fiction / Intermediate / Adventure

Write a Flash Fiction story in 100 words or fewer

SUOMIJA

SKAITMENINĖ ATĖLJĖ NR. 15: STORYBIRD.COM

INTERDISCIPLINIŠKAM ANGLŲ KALBOS MOKYMU

AMŽIUS: 16 -17 m.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

Kaip pasitelkus „Storybird“ sukurti vizualizuotą knygos apžvalgą?

UŽDAVINIAI:

1. Praktikuoti anglų kalbos skaitymo ir rašymo įgūdžius;
2. tobulinti pristatymo įgūdžius (raštu ir žodžiu);
3. tobulinti duomenų ieškojimo ir valdymo įgūdžius;
4. stiprinti medijų raštingumą;
5. rasti, kurti ir dalintis nauja informacija.

TRUKMĖ:

apie 8 val. + laikas, kurio reikia perskaityti knygą (darbas namuose).

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

Storybird.com,
Įvairūs socialinių tinklų kanalai

PAGRINDINĖS TEMOS:

Anglų kalbos literatūra, knygos apžvalgos rašymas, pristatymo kūrimas.

TRUMPAS PRISTATYMAS:

Pagrindinis tikslas yra paskatinti mokinius savarankiškai mokymosi procesui, kurio metu jie perskaito pasirinktą knygą anglų kalba ir sukuria vaizdinį knygos pristatymą pagal mokytojo pateiktas gaires. Jų paprašoma pasidomėti apie autorių, laikotarpį, kuris pristatomas knygoje, pasidalinti nauja informacija su kitais mokiniais, pasitelkti IKT įrankius atlikti užduotis ir pasidalinti rezultatu. Tikslas taip pat yra mokytis pasitelkus analoginius ir skaitmeninius metodus.

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

Mokiniai raginami naudotis skirtingomis darbinėmis aplinkomis, pvz., viešąja biblioteka.

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO:

Erdvės paruošimas	<i>Mokytojas pasirūpina, kad mokiniai turėtų prieigą prie kompiuterio, sukuria grupę ir užduotį Storybird.com, duoda grupei kodus prisijungti. Mokytojas pateikia knygų sąrašą, tačiau mokiniai gali patys nuspręsti, kokią knygą skaitys ir pristatys. Mokytojas paruošia klausimyną apie mokinių turimus įgūdžius prieš ir po skaitmeninės ateljė. Klausimynas parengiamas pasitelkus „Wilma“ platformą.</i>
Reikalingos priemonės	<i>Kompiuteriai, instrukcijos, kaip rašyti knygos apžvalgą, pasirinkta knyga anglų kalba.</i>
ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS) (pagrindiniai įdomiausi aspektai. Bent 3 iš skirtingų disciplinų)	<i>Užsiėmimo derinami skaitymo, rašymo ir kūrybiniai, meniniai įgūdžiai, kurie pasitelkiami sukurti konkretų, asmenišką rezultatą. Reikalingi anglų kalbos, literatūros ir meno įgūdžiai.</i>
RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS	<i>Dalyviai skatinami ieškoti informacijos apie knygoje minimą kontekstą, pasitelkus įvairias medijas: socialinius tinklus (pvz., skirtus autoriui ar pasirinktai knygai), „Youtube“ vaizdo įrašus, filmus, dokumentiką, muziką – visa, kas padėtų suprasti konkretų amžių ir to amžiaus žmones. Rekomenduojama naudoti vaizdines priemones ir pristatant knygą.</i>
KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?	<i>Rezultatas pristatomas klasės draugams. Mokiniai, atlikdami ir pristatydami užduotį naudojant Storybird.com, turi pasitelkti kūrybiškumą. Galima pasitelkti dramos elementus ar kalbėjimo technikas, kurios įtraukia klausytojus ir sukuria interaktyvų kontekstą.</i>
KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖS REZULTATUS?	<i>Naudodami „Wilma“ platformą, mokiniai pildo klausimyną prieš užsiėmimą ir po jo. Klausimynas padeda nustatyti progresą, pažangą. Mokytojas taip pat susitinka su mokiniais individualiai grįžtamojo ryšio pokalbiui.</i>
PAGRINDINIS KLAUSIMAS MOKINIAMS. TYRIMAS PRASIDEDA	<i>Ar žinau, kur gauti knygą anglų kalba? Ar turiu reikalingą žodyną? Ar mano IT žinios pakankamos atlikti užduotį? Ar sugebėsiu pasidaryti skaitymo ir apžvalgos rašymo planą ir jo laikytis? Ar mano pristatymo įgūdžiai geri? Ką naujo galiu sužinoti apie kūrybinį procesą?</i>
VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ (eksperimentavimo etapas)	<i>Mokytojas padeda mokiniams pasirinkti knygą priklausomai nuo jų skaitymo įgūdžių.</i>
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA (konkrečios užduotys)	<i>Perskaitę knygą, mokiniai dirba Storybird platformoje, pasitelkdami užrašus, kompiuterius, jei reikia, mobiliuosius telefonus. Pabaigę rašymo užduotį, ruošiasi jos pristatymui žodžiu.</i>
REZULTATŲ PRISTATYMAS – grafinis formatas, informacijos vizualizavimas	<i>Dalyviai pristato sukurtą rezultatą, kuris detaliai aptariamas kartu su klasės draugais.</i>
REZULTATŲ ANALIZĖ	<i>Mokytojas ir mokiniai aptaria kiekvieno dalyvio rezultatą. Visi turi galimybę papildyti savo knygos apžvalgą. Mokytojas kiekvienam mokiniui individualiai pakomentuoja rašymo ir pristatymo įgūdžius.</i>
POŽIŪRIS Į NAUJĄ PROGRAMINĘ ĮRANGĄ, MOBILIOJO TELEFONO APLIKACIJĄ	<i>Mokytojas parodo pavyzdžius, rastus Storybird.com, mokiniai patys panagrinėja platformą individualiai prieš pradėdami kūrybinį procesą, kad galėtų įsivaizduoti, ką joje galima daryti, kokius įrankius pasitelkti.</i>

SKAITMENINĖS ATELJĖS SĄSAJA SU REALIU MOKINIŲ GYVENIMU	<i>Mokiniai skatinami pasitelkti turimus IT gebėjimus ir susipažinti su naujais įrankiais.</i>
KAIP VERTINSITE MOKINIŲ ŽINIAMS IR GEBĖJIMAMS?	<i>Mokytojas paruošia užduotį, ką reikia atlikti, koks numatomas mokymosi rezultatas ir skaitmeninės ateljė vertinimo kriterijus, instrumentus. Mokiniai pildo klausimyną apie jų gebėjimus „Wilma“ platformoje. Klausimynas parodo, kaip kito mokinių žinios, tobulėjo įgūdžiai ir gebėjimai. Svarbi vertinimo dalis yra individualus pokalbis su mokytoju, kur dalyvis gali reflektuoti ir išreikšti savo požiūrį į vykusį procesą.</i>
IŠVADOS	<i>Užsiėmimas tobulina individualius mokinių gebėjimus organizuoti savo mokymosi procesą, duomenų ieškojimą ir laiko valdymo įgūdžius bei meninius, rašymo, skaitymo ir pristatymo įgūdžius, sustiprinti medijų raštingumą ir sužinoti naujų dalykų.</i>
Trumpas vaizdo įrašas apie šią skaitmeninę ateljė: https://vimeo.com/321495287	

SKAITMENINĖS ATELJĖ PARUOŠIMAS

Trečiojoje šio rinkinio dalyje norime pateikti keletą patarimų, kaip pritaikyti mūsų siūlomą metodą, ką daryti, kad sėkmingai parengtumėte skaitmeninę atelję, bei pateikiame keletą įrankių, kurie gali padėti identifikuoti mokinių, mokymų dalyvių turimas IKT, MIR kompetencijas. Tai padės jums planuoti savo skaitmeninę atelję ir panaudoti mokinių turimus įgūdžius.

PATARIMAI RENGIANČIĄ SKAITMENINĘ ATELJĘ

1. TYRIMAS ATLIEKAMAS KARTU SU MOKINIAIS

Mokytojas nėra tas, kuris perduoda informaciją ir žinias. Jis vadovauja procesui, paruošia reikalingus įrankius, nes jie gali padėti jo klasei rasti atsakymą į klausimą. Mokymosi planas remiasi klausimais. Kiekvienas klausimas padeda inicijuoti tyrimą, kuris siejasi su keliais mokomaisiais dalykais, bet tuo pačiu ir kasdienine mokinių patirtimi.

2. TECHNOLOGIJŲ VAIDMUO

Mūsų, kaip edukatorių, vaidmuo yra įtraukti technologijas į vaikų, mokyklos patirtį kaip įrankį, o ne kaip galutinį tikslą. Įgalinti mokinius pasinaudojant technologiniais įrankiais skaityti įvairius tekstus, rašyti apie tikrovę.

3. SKAITMENINIAI ĮRANKIAI, KURIE POETIŠKAI PAPILDO TIKROVĘ

Skaitmeninėje ateljė mūsų nedomina techninis įrankių, skaitmeninių įrankių naudojimas (nes yra daug mokomųjų vaizdo ir kitų įrašų, kurie padeda suprasti, kaip tais įrankiais naudotis). Mus domina, kaip dar kitaip galime panaudoti technologijas, kaip su jomis galime dirbti bendrai, kaip jos padeda tyrinėti realybę.

4. PROCESO FIKSAVIMAS

Mokiniai, kurie įtraukiami į šį tyrimą, rengia korteles, schemas, fiksuoja užrašuose etapus, kaip vyko procesas. Tai ir mokymasis, kaip veikia programinė įranga ar aplikacija. Taip pat mokiniai padeda organizuoti savo tyrimo žingsnius: kaip kas veikia, kaip aš tai sužinojau, ką galiu nuveikti, kiek skirtingų veiklų galiu atlikti ir pan. Mokiniai rengia bendrą savo technologinių atradimų užrašų knygutę, kuri gali būti nuolat pildoma grafiniais piešiniais, pavaizdavimais (ir nebūtinai mokykloje padarytais atradimais, bet ir už jos ribų).

Mokiniai fiksuoja skaitmeninės ateljė procesą, kad galėtų suprasti ir reflektuoti apie tai, ką ir kaip atrado, kokias klaidas padarė ir žingsnius atliko.

5. IŠRADĖJAI

Iš pradžių į klasę ateina „vaikai vartotojai“. Mes galime padėti jiems tapti tyrėjais, kurie atranda naujus, nekasdienius, nestereotipinius įvairių įrankių, medžiagų panaudojimo būdus. Vaikai tampa išradėjais, kurie geba kurti, įvaldyti įrankius ir suprasti kūrybiškas jų panaudojimo galimybes tiek individualiai, tiek bendrai klasėje.

6. SENIEJI KLAUSIMAI ŠIUOLAIKINĖMS PROBLEMOMS

Noras suprasti ir išsiaiškinti, kaip kažkas veikia, kam tai gali būti naudinga, kokias galimybes man tai atveria – seni, bet nepasenę klausimai. Nuo Munari, kuris skyrė laiko, kad vaikai galėtų tyrinėti įrankius ir kataloguoti, klasifikuoti savo atradimus, iki Manzi, kuris kartu su vaikais išardydavo daiktus, kad išsiaiškintų, kaip jie veikia, kad sužadintų vaikų norą atrasti, išbandyti pasaulį, tikrovę.

SKAITMENINĖS ATELJĖ ŠABLONO PAVYZDYS

PAVADINIMAS:

AMŽIUS:
(nuo 11 iki 17 m.)

PAGRINDINIS KLAUSIMAS:

UŽDAVINIAI:

TRUKMĖ:

NAUDOJAMA PROGRAMINĖ ĮRANGA IR MOBILIOSIOS PROGRAMĖLĖS:

PAGRINDINĖS TEMOS:

TRUMPAS PRISTATYMAS:
(5 sakiniai)

PILIETINIS DALYVAVIMAS:

ERDVĖS PARUOŠIMAS

Nepamirškite paruošti erdvę, medžiagą ir įrankius (kiekvienas įrankis tinkamu momentu).

REIKALINGOS PRIEMONĖS

ĮKVĖPIMO ŠALTINIAI (ASMENINIS TYRIMAS)

PAGRINDINIAI ĮDOMIAUSI ASPEKTAI. BENT 3 IŠ SKIRTINGŲ DISCIPLINŲ)

Skirkite daugiau laiko išsiaiškinti, kaip siejasi įvairūs mokomieji dalykai.

RYŠYS SU MEDIJOMIS IR SOCIALINIAIS TINKLAIS

Suraskite sąsajų su medijų pasauliu (televizija, kinas, dokumentika, fikcija, vaizdo žaidimai, muzika ir pan...) ir socialiniais tinklais.

KAIP PADĖSITE ATSISKLEISTI MOKINIŲ ŽINIOMS IR GEBĖJIMAMS?

Pavyzdžiui, mokiniai dirba poromis ir ima vienas iš kito interviu; arba suplanuojate meninę veiklą, kuri atspindėtų mokinių įgūdžius ir žinias; arba pasiūlykite jiems sukurti tekstą tam tikra konkrečia tema.

KAIP RINKSITE INFORMACIJĄ APIE SKAITMENINĖS ATELJĖ REZULTATUS?

Pavyzdžiui, klasė gali susikurti savo ikonėles, kurias naudos įsivertinimui: pavyzdžiui, žvaigždutė gali reikšti, kad „gebu tai atlikti“; arba tam tikra spalva gali turėti reikšmę ir pan., kad mokiniai galėtų išreikšti savo asmeninį vertinimą visos skaitmeninės ateljė metu – išreikšti savo suvokimą apie tobulėjimą, ką atrado, sustiprino.

PAGRINDINIS KLAUSIMAS VAIKAMS: TYRIMAS PRASIDEDA

Kaip pristatysite tyrimą, kuris pradės skaitmeninę atelję? Kiekvieną etapą pradėkite nuo klausimo.

VEIKLA, KURI PADEDA PRISTATYTI PAGRINDINĮ KLAUSIMĄ

EKSPERIMENTAVIMO ETAPAS

AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA

KONKREČIOS UŽDUOTYS

REZULTATŲ PRISTATYMAS

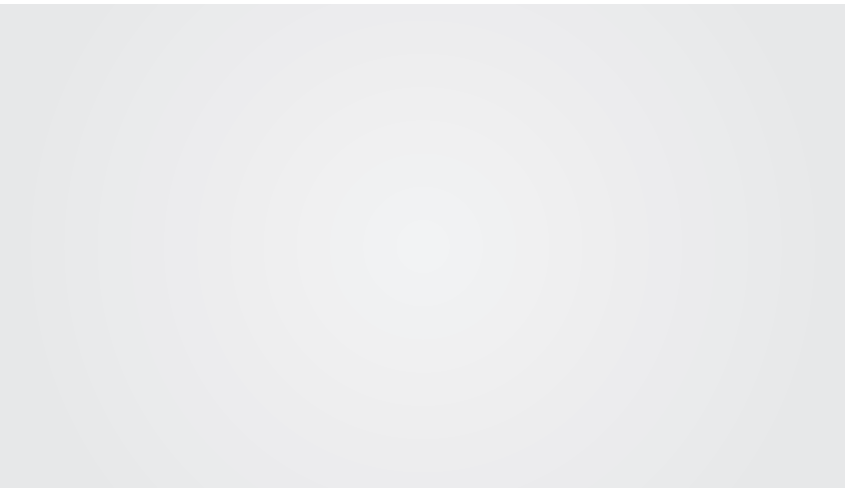
GRAFINIS FORMATAS, INFORMACIJOS
VIZUALIZAVIMAS

REZULTATŲ ANALIZĖ

ANTRAS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ

PROJEKTO / DIZAINO ETAPAS

Kaip pradėsite antrą veiklą? Kiekvieną etapą pradėkite klausimu.



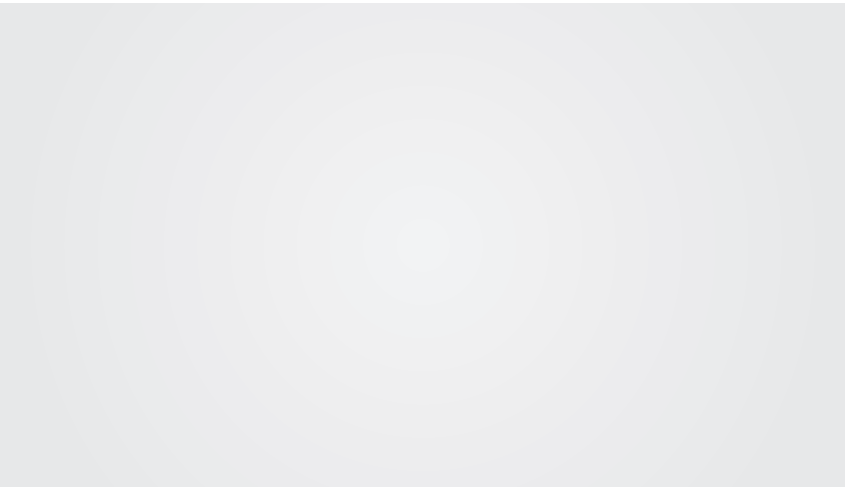
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA

KONKREČIOS UŽDUOTYS

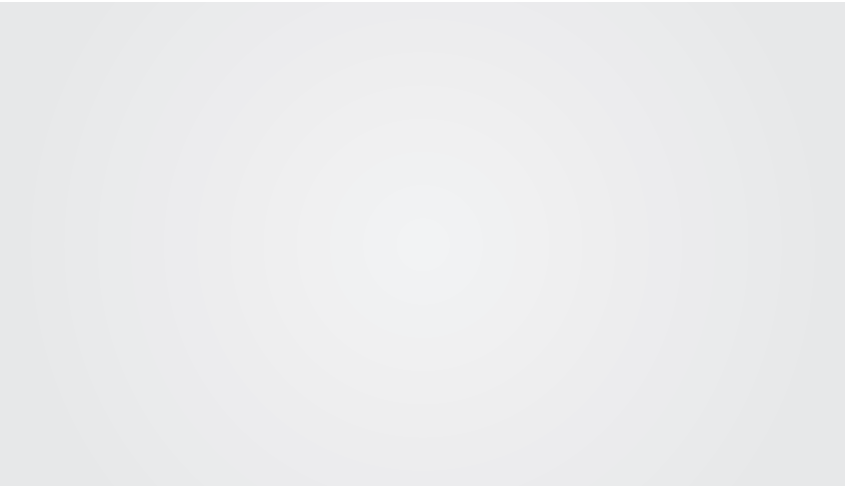


REZULTATŲ PRISTATYMAS

– GRAFINIS FORMATAS, INFORMACIJOS VIZUALIZAVIMAS



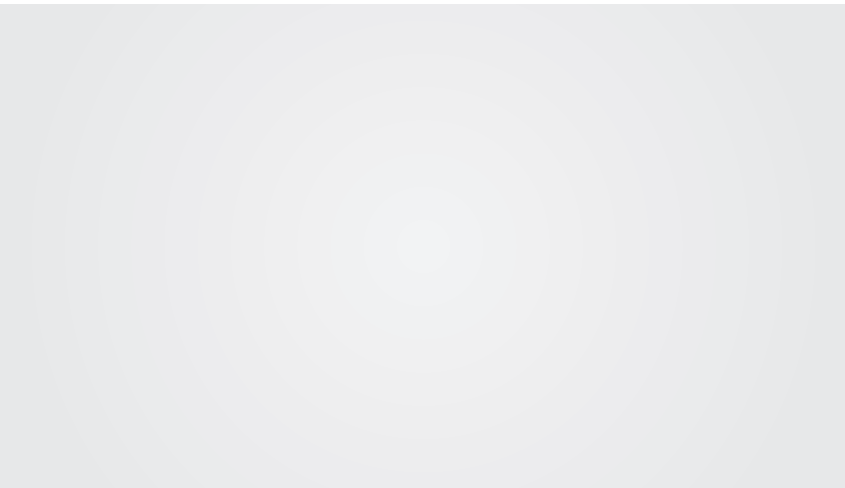
REZULTATŲ ANALIZĖ



TREČIASIS KLAUSIMAS, PRISTATANTIS KITĄ VEIKLĄ

(PROJEKTO / DIZAINO ETAPAS)

Kaip pradėsite trečiąją veiklą? Kiekvieną etapą pradėkite klausimu



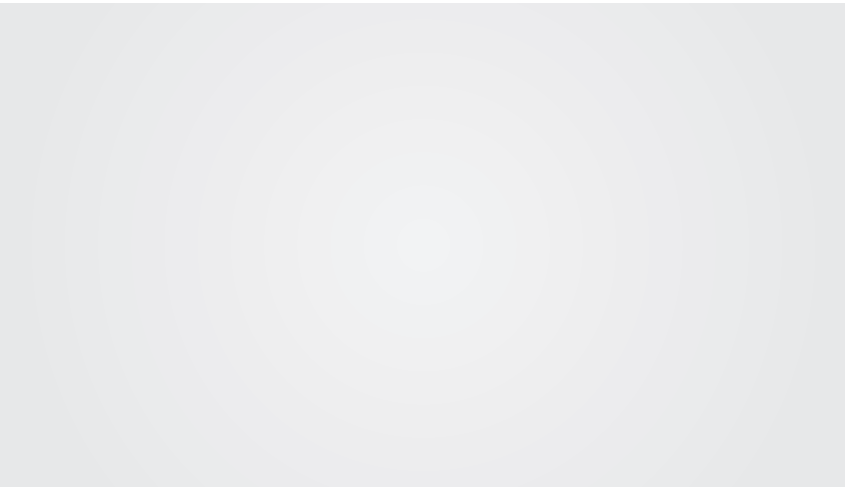
AKTYVI MOKINIŲ VEIKLA

KONKREČIOS UŽDUOTYS

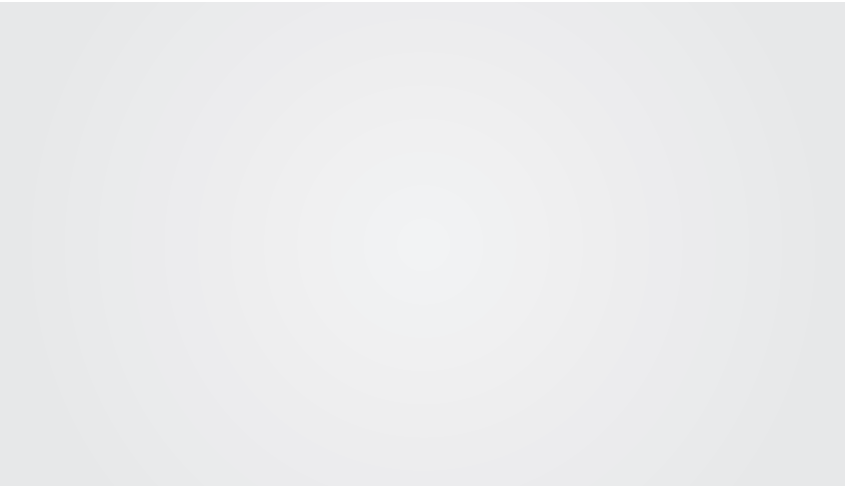


REZULTATŲ PRISTATYMAS

GRAFINIS FORMATAS, INFORMACIJOS VIZUALIZAVIMAS



REZULTATŲ ANALIZĖ



POŽIŪRIS Į NAUJĄ
PROGRAMINĘ ĮRANGĄ,
MOBILIOJO TELEFONO
APLIKACIJĄ

Kaip pateiksite požiūrį? techninis ir kultūrinis aspektas (turima omenyje ne tik įgūdžius: pvz., kalbant apie kodavimą neužtenka tik pristatyti programą „Scratch“, reiktų pakalbėti ir apie tai, kas yra programavimas ir kaip jis pritaikomas realiame gyvenime).

SKAITMENINĖS ATELJĖ
SĄSAJA SU REALIU
MOKINIŲ GYVENIMU

KAIP ĮVERTINSITE
MOKINIŲ ŽINIAS IR
GEBĖJIMUS?

IŠVADOS

PRISIMINKITE!

Erdvės paruošimas:

- Akcentuoti, kuris veiksmas reiškia veiklos pradžią.
- Priemonės sudedamos taip, kad jas būtų galima naudoti teisinga tvarka (pavyzdžiui, klipai paskutiniai – suteikti vaikui galimybę eksperimentuoti su tuo, ką turi).
- Vengti objektų ir priemonių, kurios gali blaškyti dėmesį (parinkti tik tai, ko reikia).
- Skatinti vaiko savarankiškumą, padėti medžiagas ir įrankius taip, kad jie būtų tinkamai ir teisinga tvarka naudojami.
- Rinkitės tvarką, grožį ir tuštumą (kuri suprantama kaip neperkrovimas).

Atradimo džiaugsmas:

- „Jei tu man pasakysi, aš pats to neatrasiu“
- Geriau veiksmai nei žodžiai: veiksmą atliekanti ranka gali parodyti daugiau.
- Paruoškite vaizdinių pavyzdžių, kurie parodys vaikams įvairias galimybes (reikia bent trijų pavyzdžių, nes priešingu atveju rizikuojate, kad vaikai padarys tą patį, ir apribosite jų ekspresiją).
- „Rinkimas ir išrinkimas“: svarbu neskubėti, skirti dėmesio pačiam veiksmui, sustoti, sulėtinti. Neskubėkite, įsigilinkite.
- Kokie variantai? Kiek yra skirtingų variantų, kaip tai galima padaryti?
- Eksperimentuokite su priemonėmis (tai nėra prievolė – galima organizuoti užsiėmimą naudojant tik vieną vienintelį įrankį).
- Išbandykite įvairias medžiagas (rinkitės tiksliai ir griežtai. Svarbu atsisakyti, ko nereikia. Pavyzdžiui, rinktis ne visas spalvas, o tik 2-3. Arba kelis tos spalvos variantus ir pan.).
- Išbandykite įvairias technikas: medžio raižymas, koliažas, frotažas ir kt.
- Ko nereiktų pamiršti?
- Klaidos sveikintinos. Jos padeda atrasti kažką naujo, skatina kūrybinius ieškojimus ir atradimus.
- Gestas, kuris vis tobulėja, tampa tikslesnis, sąmoningesnis ir planuotas.
- Apribojimas skatina kūrybiškumą (ir visai neriboja, kaip kartais gali pasirodyti).
- Įvairių variantų svarba. Nėra tik vieno teisingo varianto, kaip reikia kažką daryti.
- Kelių iš taško A į tašką B yra begalybė: kuo daugiau vaikai tyrinėja, tuo labiau tobulėja jų gebėjimas savarankiškai tirti ir atrasti.
- Pirminis klausimas: kas sužadina norą tirti? Koks klausimas motyvuotų vaiką leisti į naujus ieškojimus?
- Nesakykite vaikui, ką jis turi daryti, bet parodykite kaip.
- Tikėkite vaikų gebėjimais.
- Kiekvienas vaikas dirba savo tempu, gerbkite tai.

MANIFESTAS TIEMS, KURIE SUSIDURIA SU TECHNOLOGIJOMIS IR MOKYMUSI

1. MOKINIAI TYRĖJAI

Tiek studentams, tiek technologijoms reikalinga kelti klausimus, kurie padėtų kruopščiai tirti pasaulį pasitelkiant vaizduotę. Mokytojas vadovauja tyrimui, rengia įrankius, medžiagą, nurodo parametrus ir tuo pačiu ugdo save.

2. MOKINIAI MEISTRAI

Technologija naudojama daryti ir mąstyti, griauti ir kurti. Mokytojas gali išardyti ir vėl sumontuoti technologiją, kad mokiniai ir jis pats suprastų, kaip ji veikia ir ką ji gali padaryti.

3. MOKINIAI IŠRADĖJAI

Technologija naudojama keisti tai, kas tikra, ir apibūdinti tai, kas įsivaizduojama bendruoju, kitokiu, poetiniu būdu. Mokiniai yra pagrindiniai veikėjai, mokytojas yra jų pagrindinis pagalbininkas.

DEŠIMT PATARIMŲ, KURIE PADĖS
SUKURTI GERIAUSIĄ GALIMĄ
REZULTATĄ

1.
MOKYKITE
MĄSTYTI

2.
SUŽADINKITE
SUSIDOMĖJIMĄ IR
SMALSUMĄ, PATIRKITE
GROŽĮ, POETIŠKUMĄ

3.
NEPRIMESKITE SAVO
NUOMONĖS: LEISKITE
KALBĖTIS, PASKATINKITE,
PASIDALINKITE ENTUZIAZMU
- LEISKITE JIEMS BŪTI
LAISVIEMS

4.
EKSPERIMENTUOKITE SU
ĮRANKIAIS, METODAIS,
MEDŽIAGOMIS, SIEKDAMI
IŠTIRTI VARIANTUS,
MOKSLINIŲ TYRIMŲ
GALIMYBES

5.
PRIIMKITE KLAIDĄ
IR ATSITIKTINUMĄ,
NETIKRUMĄ IR
DVIPRASMIŠKUMĄ

6.
ĮVEIKITE RIBAS,
DRĄSAI MĄSTYKITE
(SU ŠYPSENA)

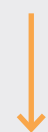
7.
KLAUSKITE
AUTENTIŠKŲ
KLAUSIMŲ

8.
SUTEIKITE LAIKO
IR ERDVĖS

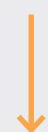
9.
ĮSITIKINKITE, KAD
JŪSŲ VEIKSMAI SUMANŪS:
KURKITE IR GRIAUKITE,
PASITELKITE VISUS POJŪČIUS,
PATIRTĮ IR IŠRADINGAS
RANKAS

10.
ĮSIVAIZDUOKITE
SPRENDIMUS, ATRASKITE
NAUJA IR SENA

PERĖJIMAS
NUO
TECHNOLOGIJŲ
VARTOJIMO



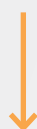
PRIE TYRIMO
ATLIKIMO SU
TECHNOLOGIJŲ
PAGALBA



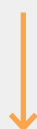
NAUJŲ
DALYKŲ IR
TECHNOLOGIJŲ
IŠRADIMAS

1

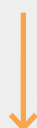
VAIKŲ IR PAAUGLIŲ
ENTUZIAZMAS
TECHNOLOGIJOMS



VARTOJIMAS



SUPRATIMAS, KAIP TAI
VEIKIA



ETAPAS: INSTRUKCIJA

2

MOKYTOJO
ĮSIKIŠIMAS



TYRIMAS



ATSIKRATYTI
STEREOTIPŲ



ETAPAS:
VADOVAUJAMAS

3

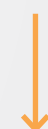
PRAKTINĖ
VEIKLA



IŠRADIMAS



NAUJŲ
GALIMYBIŲ
ATVĖRIMAS



ETAPAS:
KAŽKO NAUJO
KŪRIMAS

PAGRINDINIAI BRUOŽAI

POETINIS

VS

ANALITINIS

MENINIS

VS

MOKSLINIS

ANALOGINIS

VS

SKAITMENINIS

BEVERTIS

VS

NAUDINGAS

GAMINIMAS

VS

IŠARDYMAS

INDIVIDUALUS

VS

BENDRAS

VARIANTŲ TYRINĖJIMAS

VS

TEISINGAS ATSAKYMAS

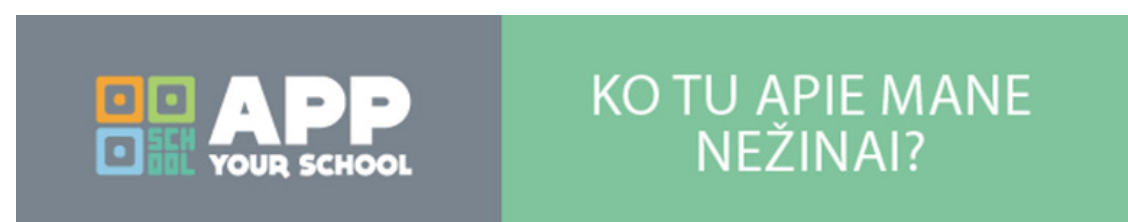
PRIEDAI

Priedas Nr. 1. „Ko tu apie mane nežinai?“

Formą galima naudoti pirmojo susitikimo metu su mokiniais (kai apsispręsite rengti skaitmeninę atelję). Formoje mokiniai turėtų užrašyti programėles, su kuriomis moka dirbti (pvz., fotografavimo, nuotraukų, vaizdo įrašų kūrimo ir redagavimo, kito turinio kūrimo ir pan.), socialinių tinklų pavadinimus ir ką konkrečiai geba daryti, atlikti su ten esančiais įrankiais, žaidimus, kuruos žaidžia, tinklaraščius, tinklalapius, kuriuos skaito, lanko.

Šioje formoje taip pat turėtų atsispindėti, ką mokiniai, mokymų dalyviai norėtų išmokti pasitelkdami šiuolaikines medijas ir IKT.

PASTABA: formoje pateikti klausimai yra tik orientaciniai. Svarbiausia išsiaiškinti apie mokinių turimus gebėjimus. Formą galima naudoti ir po skaitmeninės ateljės (įvertinti pažangą).



Ar moki kurti plakatus?
Ar viską žinai apie nuotraukų redagavimą?
Ar žinai, kaip reikia teisingai elgtis socialiniuose tinkluose?
Ar moki kurti vaizdo žaidimus?

UŽRAŠYK, KOKIOS NAUJOS
TECHNOLOGIJOS, SOCIALINIAI
TINKLAI TAU PATINKA, KĄ
NORĖTUM IŠMOKTI, SUŽINOTI
IR IŠBANDYTI

Formos turinys yra suskirstytas į dvi dalis. Kairioji dalis yra tamsiai pilka su baltu logotipu 'APP YOUR SCHOOL' ir keliais klausimais. Dešinioji dalis yra žalia su baltu tekstu 'KO TU APIE MANE NEŽINAI?'.

Priedas Nr. 2. Veiklos vertinimo forma

Skaitmeninėje ateljė mokytojas apjungia daug skirtingų veiklų, kurias mokiniai atlieka pasitelkdami įvairias priemones – nuo piešimo pieštuku, lego kaladėlių dėliojimo iki robotų konstravimo, programavimo. Skaitmeninėje ateljė palaipsniui (vykdant įvairias veiklas) artėjama prie galutinio rezultato, kuris yra pristatomas mokyklos ar miesto bendruomenei. Veiklos vertinimas yra svarbi mokymosi proceso dalis. Skaitmeninės ateljės veiklų vertinimui pateikiame formą, sukurtą projekte „App Your School“.

(Vertinimo forma pradedama pildyti prieš organizuojant skaitmeninę atelję ir baigiama po jos).

UŽDUOTIS	MOKYMOSI REZULTATAS	VEIKLA	VERTINIMAS
Uždaviniai	Veiksmažodis+ objektas	Veiklos apibūdinimas	Kriterijai + instrumentai

Priedas Nr. 3. Veiklos vertinimo formos pildymo pavyzdys

UŽDUOTIS	MOKYMOSI REZULTATAS	VEIKLA	VERTINIMAS
Kritiškai ir kūrybiškai suprasti, kaip papildytoji realybė siejasi su tikrove vietos bendruomenėje	- tirti, kas yra papildytoji realybė; - remiantis analoginiais ir skaitmeniniais įrankiais ieškoti ryšių tarp realybės ir įvairių jos transformacijų; - įvaldyti analoginius ir skaitmeninius papildytosios realybės įrankius; - susipažinti, kiek yra skirtingų būdų transformuoti realybę.	- parengti parodą apie papildytą realybę kultūros centre; - atrasti ir eksperimentuoti su įvairiais analoginiais ir skaitmeniniais įrankiais ir medžiagomis; - aptarti bendrą projektą ir jį kartu sukurti; - bendro projekto ir konkrečių veiklų įgyvendinimas; - klausimų ir rezultatų aptarimas (jei projektas nepavyko: kokios priežastys tai lėmė?); - ar įvaldėte naujus įrankius? kurių ne? - ką įdomaus sužinojote apie papildytąją realybę? - dar kartą atsakykite į pirminius klausimus: kodėl papildome realybę? Kaip galiu pridėti arba pašalinti turinį? Kas yra tikrovė	- ar panaudojote visus įrankius, aplikacijas ir medžiagą? - kurių nepavyko panaudoti? - kaip mokiniai reagavo į veiklą? - su kokiomis kliūtimis mokiniai susidūrė? - praktinė veikla: kokius aspektus ji padėjo atskleisti? - ĮRANKIAI: mokytojų pastebėjimai, vaizdo įrašai, debatai tarp mokinių, veiklos galutinis rezultatas, 3 klausimų sąrašas.

BIOGRAFIJOS

ALBERTO MANZI (1924–1997)

PAIMTA IŠ **WWW.CENTROALBERTOMANZI.IT**



Alberto Manzi was born in 1924 in Alberto Manzi gimė Romoje 1924 m. 1942 m. jis įgijo laivybos inžinerijos bei mokytojo diplomą. Toks dvigubas techninis – mokslinis ir pedagoginis išsilavinimas žymėjo visą Alberto Manzi gyvenimą, apibrėždamas jo mokymą. Antrajame pasauliniame kare jis tarnavo kaip povandeninio laivo įgulos narys. Po karo Manzi baigė biologijos studijas ir pradėjo mokytojo karjerą. Taip pat jis rašė knygas vaikams.

MOKYTOJO DARBAS KALĖJIME

Pirmą kartą mokytojo duonos Manzi paragavo nepilnamečių kolonijoje Romoje, Aristide Gabelli perauklėjimo institucijoje. Nuo 1946 iki 1947 m. jam buvo paskirta mokyti 90 mokinių, kurių amžius buvo nuo 9 iki 17 m. 18 iš jų buvo visiškai neraštingi. Remiantis 1997 m. Manzi interviu su Roberto Farné, mokytojas išsikovojo teisę mokyti, pasiūlydamas berniukų grupės lyderiui eiti kumštynių (“Gerasis televizijos mokytojas, Alberto Manzi pamoka”). Rezultatai buvo neįtikėtini. Gabelli institucijoje Manzi išleido mėnesinį laikraštį, pirmą tokio pobūdžio leidinį pataisos namuose, o bendradarbiaujant su jaunaisiais kaliniais kilo mintis parašyti Grogh istoriją, kuria remiantis buvo išleista pirmoji jo novelė “Grogh, bebro istorija” (1950 m. išleido Bompiani). Ši novelė išversta į 28 kalbas.

NEPASITURINČIŲJŲ MOKYTOJAS

Pirmoji šeštojo dešimtmečio pusė žymi svarbų žingsnį Manzi biografijoje. Po Aristide Gabelli pataisos namuose įgytos patirties, Manzi mokė Campagno di Roma bei ruošėsi gauti antrąjį pedagogikos diplomą, vėliau specializavosi psichologijoje. Pirmoje šeštojo dešimtmečio pusėje Manzi buvo atsidavęs svarbiausių švietimo problemų sprendimui, ypač problemos, kuri visada buvo labai svarbus ir neišspręstas klausimas moderniojoje ir nacionalinėje švietimo sistemoje – kaimo vietovių nuošalumas ir sunkus jų pasiekimas. 1950 m. parašė atvirą laišką švietimo ministrui ir du puslapius „Nuomonė apie šiandienos mokyklą” (Thoughts to a School of Today).

MOKYTOJAS PIETŲ AMERIKOJE

Vienas svarbiausių tų metų įvykių neabejotinai buvo kelionė į Lotynų Ameriką. 1955 m. Ženevos universitetas įgaliojo Manzi atlikti mokslinį tyrimą Amazonės džiunglėse. Nors ir keliavo tyrinėti skruzdžių, jis sužinojo daug daugiau. Ši kelionė atskleidė Lotynų Amerikos kaimo vietovių nuo Andų iki Amazonės socialines sąlygas bei tapo

pavojingos draugystės, trukusios daugiau nei du dešimtmečius, pradžia. Nuo tada Manzi kiekvieną vasarą keliaudavo mokyti „indėnų“ rašyti ir skaityti. Iš pradžių jis tai darė vienas, vėliau su studentų grupe. Didysis mokytojas sukūrė švietimo programą Lotynų Amerikos prastuomenei, o paramos šios programos plėtojimui jis sulaukė iš popiežiškojo Saleziečių universiteto. Peru ir Bolivijos vyriausybių apkaltintas revoliucijos šalininku, Manzi įgavo „persona non grata“ (nepageidaujamas asmuo) statusą, ir jam buvo draudžiama kirsti Peru ir Bolivijos sienas. Tačiau iki pat 1984 m. jis slapta keliaudavo į šias šalis. Iš šios patirties yra išlikusios keturios novelės:

- Mėnulis kareivinėse (The Moon in the Barracks) (1974) ir Pamišėlis (El loco) (1979).
- Ir štai atėjo šeštadienis (And it came Saturday) ir Gugù, išleistos jau po mirties, 2005 m. (Iesa, Monticiani).

MOKYTOJAS TELEVIZIJOJE

Ši pirmoji Manzi švietimo veiklos fazė pasiekė aukščiausią tašką 1960 m., pasirodžius garsiajai laidai Niekada nevėlu (It is never too late) (1960-1968). RAI vadovas ieškojo mokytojo, kuris mokytų neraštingus suaugusiuosius. Laidos idėją ir pavadinimą sugalvojo tuometinis viešojo švietimo generalinis direktorius. Niekada nevėlu laida laikoma vienu svarbiausių pedagoginių eksperimentų suaugusiųjų švietimo istorijoje. Manzi išmokė daugiau nei milijoną italų rašyti ir skaityti. 1965 m. Niekada nevėlu buvo apdovanota Tokijuje, kai UNESCO šią laidą įvardijo kaip vieną iš sėkmingiausių televizijos programų kovojant su neraštingumu. 1987 m. Argentinos vyriausybė pakvietė Manzi pravesti 60 valandų trukmės mokymus universiteto dėstytojams apie „Nacionalinį raštingumo planą“, kuris buvo paremtas Niekada nevėlu patirtimi. Po dvejų metų Jungtinės Tautos įteikė Manzi tarptautinį apdovanojimą už geriausią raštingumo programą visoje Pietų Amerikoje.

MOKYTOJAS RADIJUJE

1951 m. Manzi laimėjo radijo apdovanojimą už geriausią vaikų pasirodymą radijuje. Tada prasidėjo keturiasdešimt metų trukęs (1956-1996) bendradarbiavimas su „mokyklų radiju“. 1951 m. jis su jaunųjų klausytojų pagalba jau buvo parašęs novelę ZI CESAREO lobis (The Treasure of ZI CESAREO). Jis suprato radijo galimybę plėtoti vaizduotę ir kūrybingumą. Manzi tapo įvairių radijo laidų autoriumi bei rašė ir perkūrė daug pasakų vaikams. 1996 m. 40 Italų kalbos keistenybių (Curiosities of

Italian Language) transliacijų, skirtų užsienyje gyvenantiems italams bei užsieniečiams, besimokantiems italų kalbos, buvo paskutinis Manzi bendras darbas su RAI radiju.

GRĮŽIMAS Į MOKYKLĄ

Po darbo televizijoje Alberto Manzi grįžo į tą pačią mokyklą, kur jis jau ilgą laiką mokė ir kur vėliau dirbo iki pat pensijos. Tai buvo Frateli Bandiera institutas Romoje. Manzi mokymas buvo pagrįstas idėja, kad mokinyš į pamoką ateina ne tuščia galva, kuri tik ir laukia, kol mokytojas ją prikims žinių; kad mokymas – ne tik turinio mokymas, bet ir neteisingų įsitikinimų atmetimas. Jis norėjo reformuoti mokyklą, atsižvelgdamas į vaiko poreikius. 1975 m. birželį, mokydamas pradinėje mokykloje, jis atsisakė priskirti mokinius tam tikrai grupei ir savo sprendimą parėmė pasakymu, kad klasifikavimas reikštų „neleisti sąmoningai mokytis, priversti priimti įtvirtintas normas, šviesti melu ir neteisybe...“. 1977 m. rugpjūčio 4 d. įsakymu Nr. 517 pradinių mokyklų mokytojams buvo skirta mokinių asmeninio vertinimo anketa. Mokytojas turėjo užpildyti ir turėti vis atnaujinamą dokumentą, pagal kurio duomenis „su sisteminėmis pastabomis“ reikėjo pranešti apie vaikų pasiektą brandos lygį. Kitais metais Manzi paaiškino direktoriui, kad užbaigs antro ketvirčio atestavimą tik tuo atveju, jeigu bus pademonstruotas tokio vertinimo bei „intelekto, solidarumo, draugiškumo“ brandos procesų klasifikavimo pagrįstumas. Alberto Manzi atsisakė pildyti vertinimo anketas ir kitus dvejus metus naudojo tokį antspaudą - „KA GALI - DARO. KO NEGALI - NEDARO.“ Nuo 1978 iki 1980 m. jis nevykdė ministerijos įsakymo ir buvo apskųstas Romos valdžios drausminamajai tarybai. Už tai jis buvo dviem mėnesiams nušalintas nuo mokytojo pareigų bei neteko pusės atlyginimo.

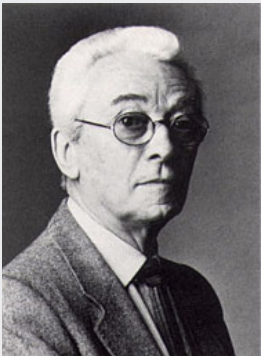
MANZI KAIP RAŠYTOJAS

Po kelerių metų nuo Grogh išleidimo Manzi parašė Orzowei, neabejotinai sėkmingiausią savo darbą. 1956 m. knyga laimėjo Anderseno apdovanojimą, kūrinys buvo išverstas į 32 kalbas. Orzowei, „rastinukas“, yra menkinanti Isa, tėvų palikto bei Zulù genties kaime augančio baltaodžio berniuko pravardė. Jo laukia dvigubai atstumto žmogaus likimas. Ištremtas iš to paties pasaulio, kuris priėmė pasimetusį vaiką, Isa nenori grįžti į baltųjų visuomenę. Orzowei susilaukė milžiniškos tarptautinės sėkmės. 1980 m. RAI įsigijo teises į 13 serialo serijų ir filmo versiją. Pamestinukas Isa „... visų atstumtas mirė su viltimi, kad baltaodžiai ir juodaodžiai kada nors

galės gyventi santarvėje ir nekreipti dėmesio į odos spalvą ir gentį...“, sulaukė neįtikėtinos sėkmės ir tapo visos kartos herojumi. Per savo gyvenimą Alberto Manzi užsiėmė gausybe skirtingų veiklų. Manzi buvo apdovanotas gausybe apdovanojimų, įskaitant ir tarptautinius apdovanojimus už šias veiklas: už noveles ir istorijas, už radijo ir televizijos transliacijas, už pedagoginę veiklą ir kūrybą, nukreiptą į jauną skaitytoją. Collodi apdovanojimas, gautas už Grogh, bebro istorija novelę, buvo pirmas iš gausybės apdovanojimų, o Bardesno apdovanojimas už komediją Tupirilgio buvo paskutinis. Tarp tarptautinių apdovanojimų yra Jungtinių Tautų laidos Niekada nevėlu pripažinimas. 1962 m. Manzi buvo įšventintas į Ordino už nuopelnus Italijos respublikai riterius. 1993 m. jis baigė nepilnamečių apsaugos įstatymo komisijos nario darbą ir priėmė kairiųjų demokratų pasiūlymą kandidatuoti į Pitigliano savivaldybės mero postą. Rinkimus jis laimėjo. 1997 m. gruodžio 4 d. Manzi mirė sulaukęs 73 metų. Manzi yra vienas svarbiausių italų jaunimo rašytojų. Jis parašė gausybę pasakų ir knygų su pasikartojančiomis temomis, kurios svarbios ir šiandien: santykis tarp žmogaus ir jo aplinkos, laisvės ir vieningumo vertybė, bet kokio pobūdžio smurto ir rasizmo atsisakymas.

BRUNO MUNARI (1907–1998)

PAIMTA IŠ
WWW.COLLEZIONEBRUNOMUNARI.IT
WWW.MUNART.ORG



Bruno Munari – gausybe talentų pasižymėjęs italų menininkas ir dizaineris. Jis dirbo tapytoju, skulptoriumi ir pramonės dizaineriu, taip pat jis buvo grafikas ir režisierius, rašytojas bei poetas. Munari tikėjo paprasto dizaino galia sužadinti vaizduotę. Jis laikomas viena iš didžiausių 20 a. meno, dizaino ir grafikos figūrų, visada išlaikiusia nepakitusią savo daug darbo reikalaujančią kūrybą, kad palaikytų konstruktyvaus tyrimo formą per vizualinius ir kontaktinius eksperimentus bei savo neįtikėtiną gebėjimą komunikuoti žodžiais, daiktais, žaislais.

FUTURIZMAS IR BEVERTĖS MAŠINOS

1927 m. jis pasirodė Milane vykusiuose Futurizmo renginiuose. Dalyvavo Pesaro bei Venecijos bienalių kooperatyvuose. Taip pat ketvirtajame dešimtmetyje dalyvavo kas ketverius metus vykstančiuose renginiuose Romoje ir Paryžiuje. 1933 m. jis eksponavo savo Bevertes mašinas (Useless Machines), mechaninius prietaisus, kurie buvo tiriami dėl savo estetinių bruožų. Jos buvo pristatomos kaip „eksperimentiniai modeliai, skirti patikrinti vizualinės kalbos estetinės informacijos galimybę“. Nuo 1934 iki 1936 m. jis pasinėrė į abstrakčią tapybą.

Konkretusis menas (Arte Concreta) ir Skurdusis menas (Arte Povera)

1948 m. kartu su A. Soldiers, G. Monnet, G. Dorfles jis įkūrė MAC (Konkretaus meno judėjimas). Šeštajame dešimtmetyje jis tęsė savo tyrimą su serija „igaubtos – išgaubtos skulptūros“ (1949-1965), „teigiamas-neigiamas“ paveikslais (nuo 1951), trijų dimensijų eksperimentiniais modeliais (Kvadrato kompozicija; Kelionių skulptūros; Nenutrūkstančios struktūros), kol vizualinis eksperimentas įgavo vieną kryptį (nuo 1953). Šeštojo dešimtmečio viduryje Munari Milane vienu metu dirbo su tokiais skurdžiojo meno atstovais kaip Lucio Fontana ir Piero Manzoni.

DIZAINAS KAIP MENO FORMA

Munari ir kiti italų menininkai pradėjo skleisti savo idėjas žurnaluose, keletas iš jų vis dar leidžiami. Taip pat jie dirbo, kad galėtų atskirti tikro menininko apibrėžimą nuo pasenusio ir elitui priklausančio avangardo menininko. Be to, Munari dar rašė straipsnius ir esė knygas apie meno ir dizaino tapatumą bei šiuolaikinio meno vaidmens pasikeitimą. Turbūt žinomiausias tokio pobūdžio darbas Dizainas kaip meno forma (Design as Art) (1971).

NEPERSKAITOMOS KNYGOS

Jo Neperskaitomos knygos (Illegible books) (1966), taip pat žinomos kaip Unreadable Books, buvo parašytos vizualinio apdorojimo ir eksperimentų forma. Jos siekė to paties „harmoningo santykio tarp visų dalių“ kaip ir Munari kinetika. Tą patį galima pasakyti ir apie jo knygas vaikams. Knygos vaikams

Munari domėjosi santykiu tarp žaidimų, kūrybiškumo ir vaikystės, todėl jis siekė kurti taip, kad būtų palaikomas jauno proto lankstumas ir požiūris. Jis netikėjo iš kartos į kartą perduodamų istorijų apie princus ir princeses arba drakonus ir pabaisas verte; jis norėjo kurti paprastas istorijas apie žmones, gyvūnus ir augalus, kurios pažadintų vaiko suvokimą. Knygos su paprastu siužetu ir juokingu posūkiu, pagyvinamos aiškiai ir kruopščiai pieštomis spalvotomis iliustracijomis. Už šiuos darbus 1974 m. jis laimėjo Anderseno Geriausio knygų vaikams autoriaus apdovanojimą, 1984 m. apdovanojimą Bolonijos mugėje “Už vaikystę” ir 1986 m. Lego apdovanojimą už išskirtinį įnašą ugdant vaikų kūrybingumą. Taip pat jis kūrė knygeles dar skaityti nemokantiems mažyliams, kad įdiegtų jiems meilę skaitymui. Munari knygelės dar skaityti nepradėjusiems mažyliams (Prelibri) pirmą kartą pradėtos leisti 1980 m. Jos atvėrė erdvę kontaktiniam žaismui, kad skatintų mąstymą bei planavimą. Dvylika nedidelių knygelių mažyliams pagamintos iš tokių medžiagų kaip permatomas plastikas, audeklas, popierius ir mediena. Jų paskirtis pasakoti istorijas per vizualinę, taktinę, terminę ir fizinę prizmes.

LABORATORIJOS

Munari žavėjosi paprastumu, kurį, pasak jo, galima rasti gamtoje ir vaikuose. Galiausiai jis metė savo dizainerio karjerą, kad vadovautų tarptautinei vaikų meno dirbtuvei, pavadintai Laboratorijos (Laboratorios). Šią veiklą jis pradėjo 1977 m. Šiose dirbtuvėse jis koncentravosi į pozityvią ir kūrybingą vaikų, „kurie iš mokyklos išeina laimingi ir besijuokiantys“, vaizduotę, o ne į institucijose mokomą modernųjį meną.

MENO DIRBTUVIŲ SERIJOS

Rožės salotose (Roses in the Salad) yra viena iš knygų serijų, vadinamų Meno dirbtuvių serijomis (Workshop series). Ši neseniai vėl pradėta spausdinti serija susideda iš Piešiant medį (Drawing a Tree), apie augalo simetriją, ir Piešiant saulę (Drawing the Sun), pamąstymai

apie šešėlį, spalvą ir būdus atvaizduoti saulę. Pirmos keturios Meno dirbtuvių serijos knygos rėmėsi Munari lavinamųjų dirbtuvių vaikams medžiaga.

KSEROGRAFIJOS

Kita Dirbtuvių serijų knyga Originaliosios kserografijos (Original Xerographies) (1977), kurias Munari apibūdino kaip „ant elektrostadinių kopijuoklių atliekamus metodinius tyrimus“, susidarė iš to, ką jis vadino “originaliomis kopijomis”. Tam, kad išgautų šias kopijas, jis ant kopijuoklio stiklo ratu judindavo popierių ir kopijavimo klaidas paversdavo abstraktaus meno kūrinium. Munari paprasta, bet geniali idėja kilo iš jo meilės žaidimui ir judėjimui. Xerox meninio judėjimo piko metu (nuo aštunto iki dešimto dešimtmečio) dauguma menininkų Munari laikė pradininku to, kas 1979 m. išleistame fotokopijų meno kataloge Electroworks vadinama Pirmąja karta. Tai pirmieji menininkai, eksperimentavę su šia nauja terpe.

Jo daugialypiai komunikaciniai įgūdžiai pasireiškė daugybėje skirtingų sričių:

- Industriniuose ryšiuose ir reklamoje.
- Knygose mokykloms: Akis ir menas.

Meninis švietimas vidurinio ugdymo mokyklose (1992); Garsų ir idėjų improvizacija; Tiesk kūrybinius kelius į muzikinį išsilavinimą bei grojimo instrumentais mokymą (1995).

- Žaidimuose, grafinėse laboratorijose ir mokslinių tyrimų knygose.

Projekto koordinatorius



Partneriai



The contents of this publication are the sole responsibility of the author and can in no way be taken to reflect the views of the European Commission.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Project code: 2016-1-IT02-KA201-024439