

VADOVAS

VAIZDINIO MĄSTYMO TECHNIKOS IR KŪRYBINIO PROJEKTAVIMO STRATEGIJOS KAIP ĮRANKIAI JAUNIEMS BESIMOKANTIEMIEMS VIRTUALIAME PASAULYJE



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



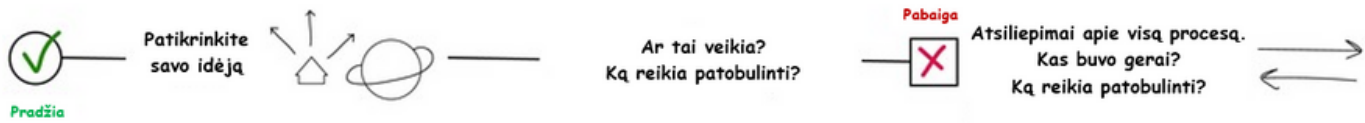
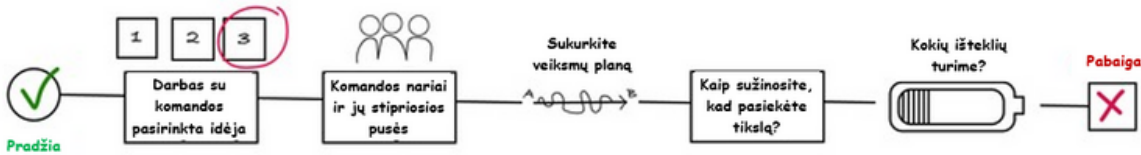
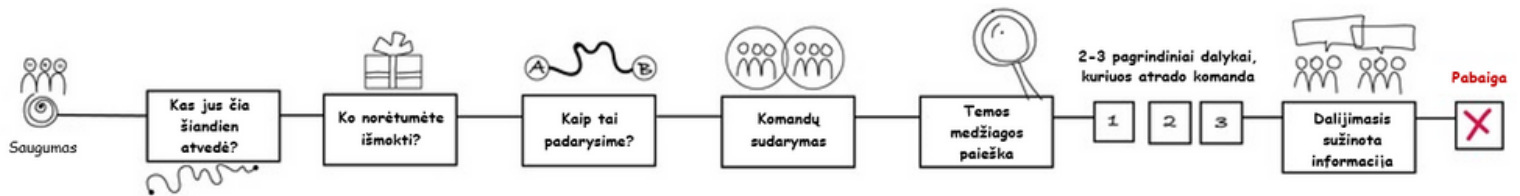
educraftor



ŠIUOLAIKINIŲ DIDAKTIKŲ CENTRAS



Kūrybinio projektavimo proceso mokymų struktūra



TURINYS

ĮVADAS	4
APIE PROJEKTĄ	5
KŪRYBNIS PROJEKTAVIMAS IR VAIZDINIS MĄSTYMAS KAIP MOKYMOSI METODAI	7
KAS YRA KŪRYBINIS PROJEKTAVIMAS?	10
ĮSIJAUTIMAS	11
APIBRĖŽIMAS	12
IDĖJOS	13
PROTOTIPAS	14
TESTAVIMAS	15
VAIZDINIO MĄSTYMO PRIEMONĖS KŪRYBINIO PROJEKTAVIMO PROCESĖ	16
MOKYMAI	18
ATVEJO STUDIJOS	26
PAGRINDINIS UGDYMAS (4)	27
SPECIALUSIS UGDYMAS (1)	35
VIDURINIS UGDYMAS (2)	39
SUAUGUSIŪJŲ ŠVIETIMAS IR MOKYTOJŲ RENGIMAS (5)	46
PAMOKŲ PLANAI	71
ŠABLONAI	



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.

ĮVADAS

Ar būna sunku išlaikyti mokinių motyvaciją pamokų metu?

Ar manote, kad tradiciniai mokymo būdai yra neveiksmingi? O gal ieškote pokyčių?

Norėtumėte išbandyti naujus metodus, bet nežinote, nuo ko pradėti?

Šis vadovas supažindins jus su kūrybiniu projektavimu (*Design Thinking*) ir vaizdiniu mąstymu (*Visual Thinking*) kaip problemų sprendimo metodika, taikoma mokant spręsti ugdyme ir švietimo bendruomenėse kylančias problemas. Medžiagoje yra aprašyti visi metodikos etapai ir pateikta idėjų bei pavyzdžių, kaip į pamokas įtraukti daugiau vaizdinių elementų.

Šiame vadove pristatysime jums ir projektą, kurio pagrindu parengtas vadovas. Vadovas supažindins jus su kūrybinio projektavimo ir vaizdinio mąstymo teorija ir paaiškins, kaip šie procesai veikia.

Į medžiagą taip pat įtraukta 12 konkrečių atvejo studijų, atliktų su įvairiomis tikslinėmis grupėmis: pradinio ir vidurinio lavinimo mokiniais, mokytojais bei suaugusiųjų švietėjais. Atvejo studijos su mokytojais ir suaugusiųjų švietėjais aprašomos plačiau, siekiant išsamiau atskleisti mokymo ir metodikos taikymo procesą.

Galiausiai, šiame vadove rasite keletą šablonų, remdamiesi kuriais galėsite pradėti rengti savo planą, kaip įgyvendinti kūrybinio projektavimo metodiką savo mokymo procese. Pamokų planai skirti pagrindiniam ugdymui ir vidurinei mokyklai, tačiau juos galima nesunkiai modifikuoti pagal savo tikslus.

Pamokų planuose pateikiama informacija apie planavimo procesą ir padedama pasirinkti tinkamiausius įrankius. Kuo kruopščiau suplanuosite procesą, tuo lengviau bus jį įgyvendinti. Be to, turėdami paruoštą planą galėsite geriau stebėti besimokančiuosius ir bendrą procesą, todėl kitą kartą bus lengviau keisti įrankius ar tam tikras proceso dalis. Juk tai ir yra mokymas(is), tiesa?

Šio vadovo vaizdinė medžiaga yra surinkta projekto metu, ją suteikė lektoriai, programos mokytojai ir mokytojai, dalyvavę projekte (nebent nurodyta kitaip).

APIE PROJEKTĄ

Projektas buvo parengtas, siekiant paskatinti besimokantį jaunimą – mokinius, studentus, jaunuolius ir mokytojus, lektorius, specialistus ir jaunimo darbuotojus – išlikti kūrybingais nepriklausomai nuo to, kur jie yra: klasėje, įprastoje darbo aplinkoje ar izoliuoti namuose.

COVID-19 turėjo labai neigiamą poveikį besimokančiųjų jaunuolių psichologinei gerovei. Būdami izoliuoti namuose, netekę socialinės sąveikos ir bendravimo su bendraamžiais klasėje ar įprastoje aplinkoje, jaunuoliai su šiais iššūkiais turėjo susidoroti vieni. Poreikis spręsti šias problemas ir yra šio projekto atsiradimo priežastis.

Projektu siekiama integruoti vaizdinę raišką ir kūrybiškumą, ugdant tikslinių grupių skaitmeninius gebėjimus ir taikant inovatyvias praktikas tokiomis sąlygomis, kai nuotolinis mokymas(is) tapo „nauja norma“.

Tuo pačiu moksleiviams, studentams, jaunimui ir mokytojams siekiama suteikti galimybę mokytis novatoriškų skaitmeninių įrankių, skatinančių jų kūrybiškumą.

Strateginė partnerystė



Tallinna Kunstigümnaasium (projekto koordinatorius) ir Tartu Kunstikool



Educraftor



Crossing Borders



Šiuolaikinių didaktikų centras VŠĮ

©Pixabay.com

Projekto uždaviniai:

- įgalinti jaunimą ir mokytojus pasitelkti kūrybiškumą bei vaizdinę raišką, kad galėtų išlaikyti pusiausvyrą, nepaisant situacijos, su kuria susiduria;
- suteikti jaunimui bei mokytojams žinių ir ugdyti naujus įgūdžius, padedančius susidoroti su problemomis, iššūkiais, fiziniais apribojimais;
- išmokyti mokinius ir mokytojus naudoti vaizdinio mąstymo metodus kūrybiškam savo situacijos ir būsenos vizualizavimui;
- išmokyti jaunimą ir mokytojus naudoti vaizdiniu mąstymu ir kūrybinio projektavimu grįstas strategijas, sprendžiant įvairias gyvenimo, studijų, darbo problemas;
- parengti metodologinę sistemą, skirtą vaizdinio mąstymo metodų ir kūrybinio projektavimo strategijų mokymui mokyklose, jaunimo centruose ir organizacijose;
- pakeisti esamą požiūrį į pamokų planavimą ir vedimą nauju – kūrybiškesniu, labiau įtraukiančiu ir pagavesniu, naudojant kūrybinio projektavimo strategijas.

Projekto veiklos ir tvarkaraštis

Projektas pradėtas planuoti 2021 m. pavasarį, planavimas tęsėsi ir vasarą. Nuo 2021 m. lapkričio mėn. iki 2022 m. kovo mėn. buvo vykdomi programos mokytojų mokymai, kurių metu internetu buvo surengtos 5 sesijos, skirtos supažindinti su metodika.

2022 m. balandžio – lapkričio mėn. perengti programos mokytojai atkartojė mokymus vietiniame lygmenyje, pavyzdžiui, savo mokyklose ar organizacijose ir internetu. Programų mokytojai pateikė savo atvejo studijas, kurios tapo projekto intelektualinio produkto dalimi ir rekomendaciniu vadovu kitiems mokymų vadovams, norintiems taikyti šią metodiką savo edukaciniame darbe.

Po išbandymo, programos mokytojai ir dalyviai surengė savo darbų parodas, kad pasidalintų savo darbo rezultatais ir informacija apie metodiką.

2023 m. sausio mėn. Estijoje surengta metodologinės sistemos pristatymo konferencija. Į ją buvo pakviesti pedagogai iš visos Europos, kad susipažintų su projektu, metodika ir jos diegimo švietime galimybėmis.

Projekto rezultatai:

- Metodologinė sistema.
- Atvejo studijos.
- Pamokų planai, skirti padėti pedagogams pradėti taikyti metodiką.
- Projekto interneto svetainė.

VIZUALUMAS IR KŪRYBIŠKUMAS: inovatyvus mąstymo projektavimas jauniems besimokantiems virtualiame pasaulyje

Kūrybinio Projektavimo Strategijų ir Vaizdinio Mąstymo Technikų mokymai

- 5 mokymų sesijos programos mokytojams.
- Mokymų sesijų atkartinimas vietos lygmeniu – savo mokykloje ar organizacijoje, jaunimo centruose ir t. t.
- Pamokų, taikant KPS ir VMT planavimas ir išbandymas kiekvienam mokytojui. Žinių pritaikymas praktikoje per savo pamokas ar veiklą. Informacijos apie šias praktines veiklas surinkimas ir pasidalijimas su intelektualinio produkto vadovu.

Mokymai



Intelektinis
produktas

Intelektinis produktas

Metodologinė sistema – mokymų programa, apimanti KPS ir VMT mokymą(s):

- 12 pamokų x 45 min. 1-8 kl., kaip neformaliojo ugdymo kursas;
- 21 pamoka x 75 min. gimnazistams, kaip pasirenkamas kursas.

Kiekvienoje projekto partnerių šalyje, įtraukiant asocijuotus partnerius.

Parodų ir virtualaus festivalio dalyviai – mokiniai iš visų projekte dalyvaujančių šalių organizacijų, suaugusieji besimokantieji ir pedagogai, dalyvaujantys projekto veiklose.

Paroda



Festivalis

Virtualus darbų festivalis / paroda

Dalyviai pristato savo darbus ir kūrinius tema „COVID-19 izoliacijos poveikis mano / jauno žmogaus emocinei ir psichologinei sveikatai“ bei kitomis temomis.

KŪRYBINIS PROJEKTAVIMAS IR VAIZDINIS MĄSTYMAS KAIP UGDYMO METODAI

Kūrybinis projektavimas jau įžengė ir į švietimo sritį, nors tradiciškai jis naudojamas verslo pasaulyje (Luka, 2014). Jis suteikia galimybę tiek pedagogui, tiek besimokančiajam pasitelkti savo kūrybiškumą naudojant vizualizavimą, be to, tai labai praktiškas mokymo(si) būdas.

Kūrybinis projektavimas ir vaizdinis mąstymas yra įrankiai, padedantys pedagogams pajvairinti ugdymo metodus ir įtraukti besimokančiuosius į procesą kaip aktyvius dalyvius. Pedagogas suteikia įrankius ir pagalbą, tačiau besimokantieji patys atlieka darbą.

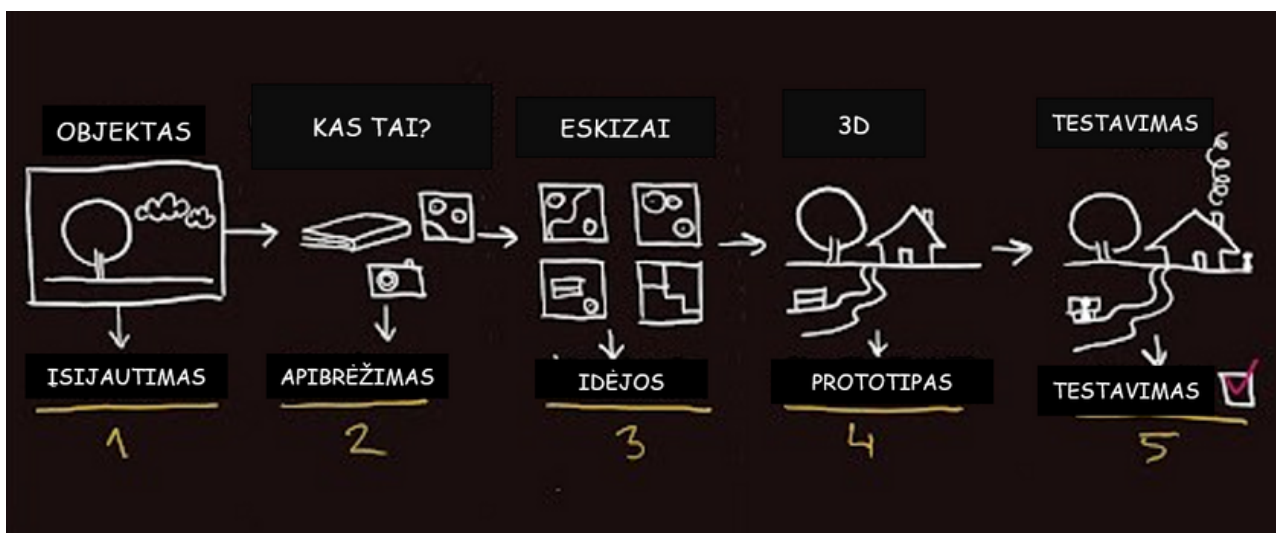
Vizualizavimas yra galinga mokymosi priemonė, nes dažnai vaizdinę medžiagą yra lengviau įsiminti nei paprastą tekstą.

Vizualizavimas taip pat padeda kitiems geriau suprasti jūsų idėjas, mintis. Būtent todėl kūrybinio projektavimo procese plačiai naudojamos vaizdinės priemonės.

Piešti gali kiekvienas, tiesa? Kai kurie žmonės linkę vengti piešti, jie nesijaučia gerai, kai nėra tikri dėl savo meninių gebėjimų. Vaikystėje dauguma žmonių mėgsta piešti ir atrodo, kad jie turi neišsenkantį įkvėpimą. Vėliau tampame kritiškesni sau ir piešti nustoja.

Dėl šios priežasties, supažindinant besimokančiuosius su vaizdiniais įrankiais, labai naudinga pradėti nuo pačių pagrindų.

Kūrybinis projektavimas – tai procesas, kurį sudaro 5 etapai: įsijautimas, apibrėžimas, idėjos generavimas, prototipo kūrimas ir testavimas.





Nebūtina 100 proc. laikytis visų taisyklių, kad procesas būtų sėkmingas.

Kūrybinis projektavimas klasėje gali būti įgyvendinamas įvairiais būdais. Galite skirti kelias pamokas, kad išsamiai išbandytumėte šį procesą, arba galite eiti trumpesniu keliu ir visus etapus sutalpinti į vieną ar dvi pamokas.

Pastaruoju atveju etapai bus labai trumpi, tačiau vis tiek bus užtikrinta struktūra, leidžianti bandyti ir spręsti iškeltą problemą. Viskas priklauso nuo problemos apimties ir norimų proceso rezultatų. Ypač jei projektui turite ribotą laiką ir išteklius, procesą galima atitinkamai pritaikyti, kad jis kuo naudingiau tarnautų jūsų tikslui.

Kūrybinis projektavimas gali būti naudojamas ir sprendžiant klasės ar mokyklos bendruomenės problemas, padedant gerinti besimokančiųjų ir pedagogų gerovę! Taigi, tai ne tik ugdymo priemonė.

Keletas idėjų, kaip panaudoti kūrybinio projektavimo procesą švietime:

- ★ „Kaip galėtume daugiau sportuoti mokyklos kieme?“ – kūno kultūros pamokoje.
- ★ „Kaip galėtume pagražinti mūsų mokyklos pastatą?“ – dailės pamokoje.
- ★ „Kaip galėtume geriau pažinti savo šeimos istoriją?“ – istorijos pamokoje.

Kartais gali užtekti įgyvendinti tik kai kuriuos etapus, kad pradėtumėte judėti link norimo sprendimo. Šis procesas visų pirma yra lankstus, todėl atradus tinkamus įrankius (arba etapus), kurie geriausiai tinka jūsų tikslui, jūsų besimokantieji gali pasiekti puikių rezultatų – jei tik imsitės eksperimentuoti ir išbandysite kažką naujo.

Pavyzdžiui, galite paprašyti dalyvių, kažką atlikti iš anksto, dar prieš pradėdami procesą. Arba kartais, pradėdami procesą, jau galite numatyti sprendimą (nepaisydami to, kad sprendimas turėtų „gimti“ eigoje) ir vis tiek pasiekti puikių rezultatų.

Žinoma, tai keičia procesą, nes paprastai sprendimas turėtų būti kuriamas ne jūsų, o besimokančiųjų.

Kai proceso laikomasi nuosekliai, dalyviai įsitraukia, patys atranda ir apibrėžia, kokia yra problema, ir tik vėliau, idėjos generavimo etape, bando rasti jai sprendimą.

Taigi, nuosekliai įgyvendintas kūrybinio projektavimo procesas ir etapai suteikia struktūrizuotą, problemų sprendimu grįstą mokymo(si) galimybę.

Kūrybinio projektavimo procesą švietime svarbu įgyvendinti dvejopai:

- pirmiausia patys pedagogai, planuodami, kaip įgyvendinti šį procesą savo mokymo procese, turi pereiti visus etapus,
- ir tik tada prasminga įtraukti mokinius, kad jie įgyvendintų visus proceso etapus, ieškodami apibrėžtos problemos ar temos sprendimo.

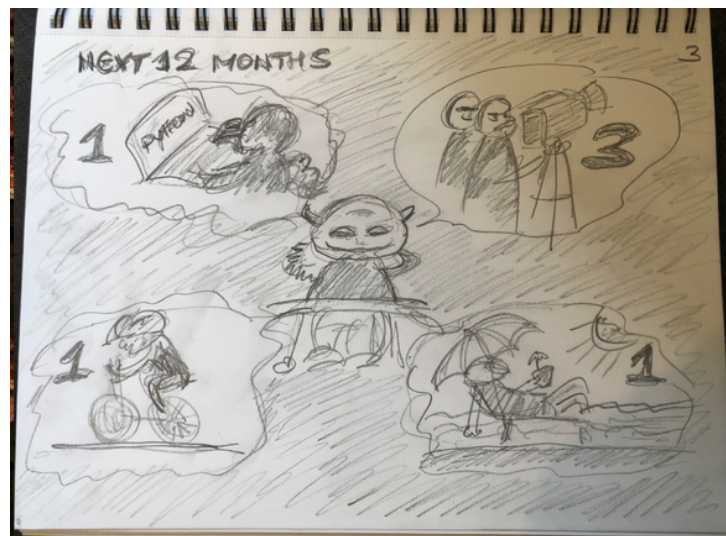
Dažnai, perėję procesą su savo klase, pastebėsite ir patobulinimų, kuriuos reikia / tikslinga įtraukti į procesą kitą kartą.

Įdomioji kūrybinio projektavimo dalis yra ta, kad jį galite naudoti visada, kai siekiate naujų mokymo(si) būdų, nes procesą galite nuolat modifikuoti ir tobulinti.

Daug išmokau, jaučiuosi taip, lyg dabar galėčiau nupiešti knygą.



Man taip gera išeiti iš savo komforto zonos, tiesiog „paleisti“ dalykus.



Koks yra žodžio ir vaizdo, vaizdo ir žodžio tarpusavio ryšys, kai mes reflektuojame savo idėjas?

KAS YRA KŪRYBINIS PROJEKTAVIMAS?

Kūrybinis projektavimas – tai struktūruotas procesas, kurio metu daugiausia dėmesio skiriama sprendimo sukūrimui, ugdant kūrybiškumo ir inovatyvumo įgūdžius. Procesas vyksta keliais etapais, kurių metu siekiama rasti veiksmingą problemos sprendimą.

Šį procesą galima taikyti ir siekiant sukurti ką nors naujo – nesvarbu, ar kalbėtume apie produktą, paslaugą, ar naują mokymo būdą. Jis skatina mąstyti nestandartiškai ir sutelkti dėmesį į tikslinės grupės poreikius.

Procesas yra suskirstytas į 5 etapus:



Labai dažnai proceso metu atrandama, kad daug kas yra kitaip (faktai), nei buvo manyta pradžioje (prielaidos).

Etapai pereinami ne tik linijiniu būdu – labai dažnai reikia grįžti į ankstesnius etapus.

Kartais baigiamuosiuose etapuose pastebima, kad sprendimas, kuris atrodė daug žadantis ir įkvepiantis, iš tikrųjų neveikia, todėl visą procesą gali tekti pradėti iš naujo.

Kūrybinio projektavimo proceso metu dažnai susiduriama su iššūkiu – sutelkti dėmesį į tikslinės grupės poreikius, o ne į savo patirtį ir nuomonę. Visgi, labai svarbu remtis būtent tikslinių grupių poreikiais, nes, kai dalyviai mano, kad jau žino atsakymus, sumažina savo galimybes rasti naujų sprendimų.

Daugiau apie kūrybinį projektavimą galite rasti šiuose šaltiniuose:

Design Thinking for Educators, © 2012 IDEO LLC. All rights reserved. <http://designthinkingforeducators.com/>

Grocholl, Jershov & Orav, 2016. Visual Facilitation Cookbook

Luka 2014. Design Thinking in Pedagogy. *Journal of Education Culture and Society*

ĮSIJAUTIMAS

Norint sukurti tikrai veiksmingus sprendimus, labai svarbu gerai suprasti problemą. Kokia iš tikrųjų yra problema ir kodėl ją reikia spręsti? Ką reikia daryti kitaip arba ką keisti, kad reikalai klostytųsi geriau? Galbūt jau turite galvoje konkretų klausimą, į kurį norite rasti atsakymą, arba turite probleminę temą, kurią reikia detalizuoti, kad būtų galima išsiaiškinti jos esmę.

Šiame etape pravartu patyrinėti situaciją ir išsiaiškinti, kaip tokią problemą sprendė kiti, kokių sprendimų jau yra. Nėra prasmės iš naujo išradinėti dviračio, bet jei problema po kelių bandymų ją išspręsti vis dar egzistuoja, gera idėja yra sustoti ir apmąstyti problemą išsamiai. Ar ankstesniuose sprendimuose iš tikrųjų buvo orientuojamasi į tikslinę grupę? O gal jie buvo grindžiami bendro pobūdžio prielaidomis apie tai, kaip viskas yra?

Dalijimasis su kitais tuo, ką jau žinote apie problemą, ir patirties kaupimas gali padėti vėlesniuose etapuose rasti veiksmingiausių problemos sprendimo būdus. Taip pat pravartu pagalvoti, ką dar norėtumėte sužinoti ta tema. Be to, galite nukeliauti į tą konkrečią aplinką ir pamatyti bei pajusti, kaip viskas yra, arba kaip tai mato bei jaučia tikslinė grupė.

Norint sėkmingai įgyvendinti šį etapą, svarbu būti smalsiam, užduoti klausimus, klausytis ir nevertinti.

Taigi, sėkmės raktai yra šie: išklausymas, supratimas, įvardijimas, pagarba ir palaikymas. Įsijautimo žemėlapis (*empathy map*) taip pat yra naudingas įrankis, padedantis apmąstyti, ką jaučiate, galvojate, darote ar sakote.

Taip pat galite vizualizuoti esamą situaciją arba pagalvoti, kokios emocijos yra su ja susijusios.

ĮSIJAUTIMO ĮRANKIAI				
 Iššūkiai Kodėl tai jus neramina? Kokia yra problema? Ar problema yra tikra?	 Pastebėjimai Kas jau egzistuoja? Kas tuo naudojasi? Jūsų šalyje? Pasulyje?	 Aplinkybės Kokią patirtį turite? Ką norėtumėte sužinoti šia tema?	 Situacijos vizualizavimas Kokia padėtis yra dabar?	 Patyrimas Išeikite į tą aplinką ir pažiūrėkite/pajuskite, kaip viskas vyksta. Ką pastebėjote?
Pastabos	Pastabos	Pastabos	Pastabos	Pastabos

APIBRĖŽIMAS

Prieš apibrėžiant identifikuotas problemas, pravartu trumpam sustoti ir apmąstyti įsijautimo etape padarytas išvadas.

Norint susiaurinti temą ir suformuluoti galutinę problemą, naudinga nustatyti, kurios informacijos dalys mums iš tikrųjų yra svarbios.

Kad sukurtume veiksmingą problemos sprendimą, svarbu nustatyti, kam sprendžiame problemą, t. y. kas yra mūsų tikslinė grupė, kieno, iš tikrųjų, yra problema.

Šio etapo pagrindinis siekis – suformuluoti problemą iš tikslo požiūrio taško, dar nepereinant į galimų problemos sprendimų paiešką.

Vizualizavimas ir šiuo atveju yra galingas įrankis, padedantis įsivaizduoti tikslą ir norimą pokytį. Gerai yra apsibrėžti, kokie dalykai pasikeis ir kaip galėsite įvertinti pokytį. Kaip žinosite, kad pasiekėte tikslą?

APIBRĖŽIMO ĮRANKIAI



Ką žinome?

Kokia informacija mums svarbi?
Kas mums naudinga?

Pastabos



Siekiamybės vizualizavimas

Kur norėtumėte būti po 5 metų?
Kas pasikeis, kai pasieksite rezultatų?

Pastabos



Tikslinė grupė

Kas yra mūsų tikslinė grupė?
Ką jis/ji mėgsta? Kur eina?
Kieno jis/ji klauso?
Kokio amžiaus jis/ji yra?

Pastabos



Informacijos sisteminimas

Sukurkite tam tikrą informacijos organizavimo sistemą

Pastabos



Kaip matuosime?

Kaip sužinosime, kad pasiekėme tikslą?

Pastabos

IDĖJOS

Sukurkite vaizdinį savo idėjos pristatymą.

Idėjų etapo tikslas – sukurti kuo daugiau idėjų. Nevertinkite, ar idėja gera, ar bloga, tiesiog naudokite „minčių lietu“. Pradžioje didelis idėjų kiekis yra svarbiau nei jų aukšta kokybė.

Atidžiai apibrėžę problemą ir atsižvelgdami į tikslinę grupę, galite atrasti ir pasiūlyti daugybę problemos sprendimų.

Šio etapo pabaigoje susiaurinsite savo idėjas ir atrinksite tas, su kuriomis verta dirbti toliau.

Kai idėjas generuojate grupėse, lengviau jas plėtoti, nes galima remtis grupės narių mintimis ir gauti savo idėjų vertinimą iš jų. Kai dalijatės savo idėjomis, nesvarbu, kaip nerealistiškai jos skamba, galite gauti pasiūlymų, kaip jas toliau plėtoti, arba galite padėti sukurti idėją kam nors kitam.

Kai idėjų srautas išsenka, išsirinkite geriausias idėjas, kurias toliau plėtosite. Kaip idėjos galėtų būti įgyvendintos? Vėlgi, pasitelkite „minčių lietu“, kad išplėtotumėte pasirinktas idėjas, ir vizualizuokite jas, kad visi geriau suprastų.

Prieš toliau plėtojant savo idėją, verta patikrinti:

Ar jūsų idėja yra įgyvendinama? Ar įgyvendindami savo idėją galite susidurti su kliūtimis ir iššūkiais? Kiek idėja iš tikrųjų yra reali?

Jei patikrinę manote, kad viskas gerai, galite pradėti kurti prototipą. Kitu atveju, galbūt reiktų grįžti prie ankstesnių etapų arba tęsti idėjų generavimą.

IDĖJŲ GENERAVIMO ĮRANKIAI				
 <p>Įvairios „minčių lietaus“ formos</p> <p><i>Kuo daugiau idėjų. Nėra teisingų ar neteisingų idėjų!</i></p> <p>Pastabos</p>	 <p>Kita aplinka</p> <p><i>Išsikiškite iš savo komforto zonos!</i></p> <p>Pastabos</p>	 <p>Blogiausia idėja</p> <p><i>Koks yra blogiausias sprendimas?</i></p> <p>Pastabos</p>	 <p>Bet kokia kita veikla</p> <p><i>Pasikalbėkite su žmonėmis. Paklausykite muzikos. Praškite. Skirkite laiko sau.</i></p> <p>Pastabos</p>	 <p>Pasirinkimas</p> <p><i>Pasirinkite ir prioritetuokite 1-3 geriausias idėjas.</i></p> <p>Pastabos</p>

PROTOTIPAS

Atgalinį ryšį pravartu rinkti raštu (arba užsirašyti, jei jis pateikiamas žodžiu), kad visada turėtumėte „po ranka“ vertingas pastabas, gautas iš kitų dalyvių.

Dabar metas sukurti savo idėjos prototipą, kad ji taptų konkretesnė ir kad kiti geriau suprastų, kokia tai idėja.

Prototipą galima sukonstruoti, nupiešti arba pristatyti istorijos (pasakojimo) forma.

Atsižvelgdami į idėją ir dalyvius, galite pasirinkti bet kokias šiam tikslui tinkamas medžiagas. Galite naudoti kartoną ar popierių, „Lego“ kaladėles ar kitus po ranka esančius daiktus, vaidmenų žaidimą, scenarijų ar schemą.

Labai svarbu gauti kitų atsiliepimus, todėl šiam etapui reikėtų skirti pakankamai laiko. Diskusija paprastai yra veiksmingiausias būdas susirinkti atgalinį ryšį, tačiau norint gauti sąžiningą kitų nuomonę, reikia, kad dalyviai jaustųsi saugūs.

Atidžiai išanalizuokite atsiliepimus ir pagalvokite, kaip galėtumėte patobulinti prototipą. Kurios dalys pasiteisino, o ką reikia daryti kitaip?

Neprivalote įgyvendinti visų siūlomų pakeitimų, bet galite pagalvoti, į kuriuos iš jų vertėtų atsižvelgti, kad sukurtumėte geresnį / geriau veikiančią prototipą.

Modifikavę prototipą galite dar kartą surinkti atgalinį ryšį, kad įsitikintumėte, ar atlikti pakeitimai jus atvedė teisinga linkme.



PROTOTIPO KŪRIMO ĮRANKIAI

 Scenarijus Sukurkite scenarijus kadruotė.	 3D modelis Sukurkite 3D modelį naudodami programas, maisto produktus arba medieną.	 Piešimas Pieškite, tapykite, eskizuokite.	 Atsitiktinės priemonės Sukurkite prototipą iš žaislinių kaladėlių, kanceliarinių prekių, sniego, molio, popieriaus ir pan.	 Istorija Papasakokite jaudinančią istoriją.
Pastabos	Pastabos	Pastabos	Pastabos	Pastabos

TESTAVIMAS

Dabar atėjo laikas patikrinti, kaip jūsų sprendimas veikia. Nesvarbu, ar tikriname savo pačių sumanymą, kaip įgyvendinti šį metodą mokymo procese, ar jūsų mokiniai testuoja savo prototipus, svarbu dokumentuoti šį etapą, kad galėtumėte įvertinti sprendimo veiksmingumą.

Kaip sprendimas veikia? Ar jis padeda išspręsti proceso pradžioje iškeltą problemą?

Vėlgi, tikslinės grupės atsiliepimų rinkimas padeda įvertinti jūsų įgyvendinto proceso veiksmingumą ir rezultatus. Atgalinis ryšys padės jums toliau tobulinti savo sumanymą. Ar yra dalykų, kurių reiktų visiškai atsisakyti? Ar yra dalykų, kuriuos turėtumėte įtraukti, kad sprendimas veiktų geriau? Kurios dalys veikia gerai ir turėtų išlikti tokios, kokios yra?

Šiame etape gali būti naudinga persvarstyti ankstesnius etapus ir netgi grįžti į pradinį etapą, ypač jei sprendimas visiškai neatliepia užsibrėžtų tikslų.

Įgyvendinus pirmąjį testavimo etapą, verta suplanuoti tolesnius veiksmus. Kas bus daroma toliau?

Priklausomai nuo jūsų siekiamo įgyvendinti projekto, gali tekti atlikti kelis testavimo etapus ir stebėti, kaip vystosi sprendimas. Pavyzdžiui, gal norėsite paskleisti žinią apie metodą, kurį taikote savo mokymo procese, ir paprašyti kolegų prisijungti prie šio metodo diegimo jūsų mokykloje ar įstaigoje.

TESTAVIMO ĮRANKIAI

 <p>Klausimai</p> <p>Ar tikslinė grupė tuo naudojasi? Kaip jie tuo naudojasi?</p> <p>Pastabos</p>	 <p>Atgalinis ryšys</p> <p>Kalbėtės su žmonėmis, užduokite prasmingų klausimų. Klauskite atsiliepimų nepertraukdami.</p> <p>Pastabos</p>	 <p>Stop</p> <p>Ką turėtume nustoti daryti?</p> <p>Pastabos</p>	 <p>Pradėti</p> <p>Ką turėtume pradėti</p> <p>Pastabos</p>	 <p>Tęsti</p> <p>Ką turėtume tęsti?</p> <p>Pastabos</p>
---	--	---	---	---

VAIZDINIO MĄSTYMO ĮRANKIAI KŪRYBINIO PROJEKTAVIMO PROCESSE

„Naudokite vaizdinį. Jis
vertas tūkstančio žodžių.“
- Arthur Brisbane -

Esame „užprogramuoti“
veiksmingiau iššifruoti vaizdus nei
tekstą, ir tik labai nedidelė mūsų
bendravimo dalis iš tikrųjų yra
žodinė. Daugiausia informacijos
gauname akimis ir didžiąją dalį jos
suvokiame net nepastebėdami.

Dar daugiau, mūsų globaliame
pasulyje mums ne visada pavyksta
rasti bendrą kalbą. Tačiau mes
suprantame vaizdus.

Naudodami vaizdus galime labai
veiksmingai perteikti savo mintis
kitiems. Be to, mes greitai
apdorojame vaizdinę informaciją, o
ją interpretuodami prijungiame
emocijas ir prisiminimus. Jei norime
paaikškinti savo problemos
sprendimą, galime jį nupiešti daug
greičiau, nei aprašyti naudodami tik
žodžius.

Be abejo, vaizdų ir žodžių derinys yra
veiksmingiausias būdas, tačiau
vizualizuojant jums reikės mažiau
žodinių paaikškinimų, nes kiti
lengviau supras jūsų idėją.

Susidarėte bendrą vaizdą?

Vaizdinis kūrybinis projektavimas

Kūrybinio projektavimo procese yra
naudojamos vaizdinės priemonės, nes
vizualizuojant lengviau dirbti kartu ir
dalytis idėjomis bei mintimis su kitais.
Nesvarbu, ar tai būtų plakatas, minčių
žemėlapis, piešiniai, siužetas, ar tiesiog
atskiri žodžiai ant popieriaus lapo, taip
idėją lengviau suvokti ir tam gali užtekti
vos vieno žvilgsnio.

Naudojant vaizdines priemones, reikia
mažiau žodžių, todėl informaciją galima
efektyviai išdėstyti, be to, lengviau plėtoti
idėjas, nes, pavyzdžiui, atskiras dalis
galima sujungti brėžiant linijas ar
rodykles.

Norint gebėti vizualizuoti savo mintį,
nereikia išlavintų meninių įgūdžių,
tereikia šiek tiek drąsos ir žaismingumo,
kad galėtumėte pradėti.

KAIP PRADĖTI VIZUALIZUOTI

IŠMOKITE PAGRINDŲ	KURKITE SAVO BIBLIOTEKĄ	ATRASKITE RAIDŽIŲ RAŠYMĄ	SUSIKURKITE ĮRANKIŲ RINKINĮ
	<p>BLOKAI</p> <p>JUNGTYS</p> <p>METAFOROS</p> <p>namas → → namai širdis → → meilė lemputė → → idėja deimantas → → vertybės</p>	<p>△ : AVW □ : HELFN ○ : OCGE</p> <p>ABCDEFGHIJ KLMNOPQRST UVWXYZ</p> <p>ABCDEFGHI ABCDEFGHIJKL ABCDE</p> <p>Lettering</p> <p>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz mnopqrstuvwxyz</p>	<p>IKONOS</p> <p>VEIKĖJAI</p> <p>SCHEMAS, ŠABLONAI</p>

Priklausomai nuo dalyvių, paskatinti juos vizualizuoti gali būti lengva arba... gali prireikti įtikinėjimo.

Tikėtina, kad vaikai labiau džiaugsis galimybe išreikšti save vizualiai ir mėgausis projekte naudojamais vaizdiniais įrankiais. Tuo tarpu paaugliai jau gali skeptiškai vertinti savo piešimo gebėjimus arba gali manyti, kad vaizdinės priemonės yra vaikiška. Net ir suaugusieji, kurie nėra įpratę vizualizuoti savo idėjų, gali nedrįsti ir vengti užduočių.

Kad ir kuris atvejis būtų, pravartu šiek tiek „apšilti“, kad galėtumėte dirbti su vaizdiniais įrankiais.

Vaikai išmoksta piešti gerokai anksčiau, nei rašyti, ir piešimas jiems yra natūralus būdas perteikti savo mintis bei idėjas. Todėl su vaikais tikriausiai bus lengviau pasitelkti vaizdinius įrankius. Tačiau jiems gali prireikti praktikos, mokantis naudoti vizualizavimą, kaip mokymosi ar realių problemų sprendimų planavimo būdą.

Vyresnio amžiaus dalyviams gali prireikti praktikos, kad įsivažiuotų ir vėl pamėgtų piešti.

Kai bandote rasti būdą, kaip pradėti, visada saugiausia pradėti nuo pačių pagrindų...

... linija, kvadratas, apskritimas, trikampis ir taškas.

Vien tik derindami šias formas, galėsite nupiešti beveik viską, ką tik norite. Kitas klausimas – kaip sujungti formas, kad sukurtumėte norimus vaizdus. Šiuo atveju, labai dažnai didžiausias jūsų meninių gebėjimų apribojimas yra tik jūsų vaizduotė.

Praktika ugdo meistriškumą, todėl piešimo įgūdžių galima įgyti tik piešiant.

Būtent dėl šios priežasties rekomenduojama visą procesą pradėti nuo vizualizavimo „apšilimo“, prieš pristatant vaizdinius įrankius, naudojamus kūrybinio projektavimo procese.

Kai įvaldysite pagrindus ir norėsite praplėsti savo įgūdžius, galėsite pildyti savo vaizdinę biblioteką ir susikurti įrankių rinkinį, kurį lengvai naudosite, kai reikės ką nors vizualizuoti.

Pastebėjus, kokie veiksmingi įrankiai yra vaizdiniai, jie gali tapti nuolatine jūsų veiklos dalimi.

Daugiau apie vaizdinius įrankius galite rasti šiuose šaltiniuose:

Grocholl, Jershov & Orav, 2016. Visual Facilitation Cookbook.

Kim S van den Berg. Crash Course in Visual Thinking.

Lamm E., 2018. Visual Starter Kit for meeting notes and project planning. www.sketchnotesbook.com/visualstarterkit

“Mokymas(is) dar tik prasideda.”
- Lektoriai -

Mokymus būsimiems programos mokytojams planavo ir įgyvendino dvi organizacijos – *Educraftor* ir „Tartu meno mokykla“ (*Tartu Art School / TAS*), tarpusavyje pasikeitusios savo tradiciniais vaidmenimis. Mokydami programos mokytojus, *Educraftor* lektoriai lavino savo vaizdinio mąstymo įgūdžius, kad jų rengiamos planavimo ir internetinių mokymų sesijos būtų vaizdingesnės nei dabar. *TAS* lektoriai praktikavosi vesti mokymus apie kūrybinio projektavimo procesą. Abiejų organizacijų lektoriai glaudžiai bendradarbiavo.

Taip, lektorių nuomone, buvo galima susieti kūrybinio projektavimo strategijas ir vaizdinio mąstymo technikas ir mokymus rengti taip, kad šios metodikos būtų praktikuojamos kartu, o ne kiekviena atskirai.

Taigi, lektoriai taip pat mokėsi! Šis iššūkis juos įkvėpė, jie suplanavo bei įgyvendino mokymus remdamiesi to padiktuotomis sąlygomis.

Mokymų programos kūrimas

Mokymų programos kūrimas prasidėjo nuo intensyvaus *Educraftor* ir *TAS* lektorių dialogo. Pagrindiniai klausimai buvo šie:

- Projekto tikslas buvo išryškintas per šią metaforą: *Mes padedame besimokančiam jaunimui nusipiešti savo kelią iš kampo*. Kitaip tariant – ištrūkti iš aklavietės, į kurią juos įstūmė izoliacija.
- Vienas iš pagrindinių uždavinių – paskatinti žmones naudoti piešimą ir vaizdinį mąstymą kaip metodą.
- Kiek vizualūs bus mokymai?
- Kaip struktūruojame metodiką?
- Dviejų metodikų derinimo klausimas: ar kuriame vizualią kūrybinio projektavimo proceso versiją, ar į vaizdinį mąstymą įpiname kūrybinio projektavimo proceso etapus?

Lektorių diskusijų metu buvo pastebėta, kad jungianti strategija yra komandinis mokymas(is). Be to, kūrybinio projektavimo procesas suteikia struktūrą, pagal kurią dalyviai gali dirbti, o vaizdinio mąstymo įrankiai padeda aiškiai išreikšti tai, ko mokoma(si), ir paremia tiek mokymo, tiek kūrybinio projektavimo procesus.

Todėl visi trys pagrindiniai elementai – komandinis mokymas(is), kūrybinis projektavimas ir vaizdinis mąstymas – buvo susieti tarpusavyje ir papildė vienas kitą.

MOKYMŲ PLANAS

1 etapas: mokymai internetu

Internetiniai mokymai vyko nuo 2021 m. lapkričio mėn. iki 2022 m. kovo mėn. Šios sesijos aprašytos toliau. Tai buvo 1-asis kūrybinio projektavimo proceso mokymų etapas.

2 etapas: mokymai programos mokytojams

Buvo nupsręsta, kad dalyviams naudinga patiems pereiti visą mokymų procesą, prieš įgyvendinant jį nacionaliniu lygmeniu. Tuomet buvo numatytas nacionalinių mokymų įgyvendinimo planas – 2022 m. kovo–birželio mėn. Tai buvo 2-asis kūrybinio projektavimo proceso mokymų etapas.

Rengiami programos mokytojai turėjo lygiagrečiai taikyti įgytas žinias mokymų dalyvių grupėje ir savo aplinkoje. Pirmiausia, jie įtraukė į savo problemos sprendimą kitus mokymų dalyvius, kurie domėjosi ta pačia tema, ir taip galėjo papildyti savo žinias ir įgūdžius, ir kartu su kolegomis tęsti savo mokymosi procesą. Jie taip pat galėjo pakviesti prie problemos sprendimo prisijungti savo mokyklos pedagogus ir kartu su jais keliauti per 5 kūrybinio projektavimo etapus.

3 etapas: mokymai jaunimui nacionaliniu lygmeniu

2-ojo etapo tikslas buvo parengti visus mokymų dalyvius 2022 m. rudens semestre įgyvendinti metodiką (kūrybinio projektavimo strategijas ir vaizdinio mąstymo įrankius) savo darbe / pamokose / užsiėmimuose / projektuose.

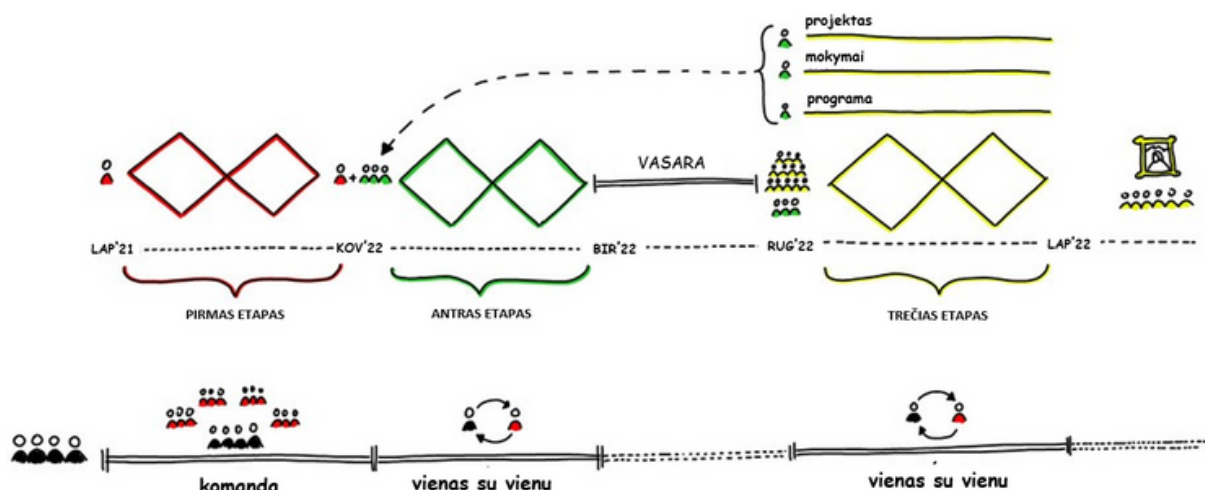
Pereidami 5 kūrybinio projektavimo etapus, visi mokymų dalyviai mokėsi savo rudens veiklose įgyvendinti

į besimokantįjį orientuotą požiūrį (*learner-centric approach*), padėti mokiniams rasti tam tikras juos supančias problemas, o tada padėti jas spręsti, naudojant kūrybinio projektavimo ir vaizdinio mąstymo metodikas.

Tai buvo 3-iasis kūrybinio projektavimo proceso mokymų etapas.

Individualus konsultavimas

2-ajame ir 3-iajame etapuose lektoriai teikė savo pagalbą. Individualios konsultavimo sesijos vyko internetinių susitikimų forma ir buvo priderintos prie kiekvieno mokymų dalyvio tvarkaraščio, tikslų bei poreikių.



1. MOKYMAI

Vizualus įsijautimas

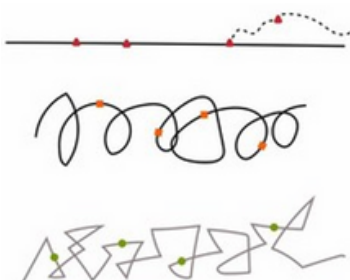
Mokymai prasidėjo nuo:

- dalyvių prisistatymų,
- įvado į mokymų kursą,
- susipažinimo su internetine „lenta“ *Miro*.

Pirmosios sesijos metu dalyviai praktikavosi įsijausti, naudodami aktyvaus klausymosi (*active listening*) metodą. Jie taip pat dalinosi savo mintimis, pasitelkdami vaizdinį mąstymą: ieškodami vaizdų internete, piešdami ant popieriaus ar *Miro*.

Lektoriai supažindino dalyvius su pagrindiniais vizualizavimo įrankiais, dalyviai buvo raginami iš karto pradėti juos taikyti.

Dalyviams buvo pasiūlyta, naudojant linijas, pavaizduoti, svarbiausius savo gyvenimo įvykius praėjusiais 2021 metais. Padirbėję individualiai, jie susibūrė į grupes, kuriose dalijosi savo darbais ir praktikavosi įsijausti, siekdami geriau suprasti save ir kitus.



KAIP PRAĖJO PASTARIEJI METAI?
KAS BUVO SVARBU?
KAIP JAUTĖTĖS?

Vizualizuokite jį, naudodami liniją ir išskirdami 3-7 įvykius, kurie jums buvo svarbūs.



Antroji sesija prasidėjo dalyvių darbu grupėse po tris. Kiekvieno iš jų buvo paprašyta imtis tam tikro vaidmens. Vaidmenys buvo tokie:

1. Pasakotojas.
2. (Aktyvus) Klausytojas, kuris turi užduoti tikslinamuosius klausimus, pakartoti arba atspindėti pasakytus žodžius.
3. Vizualizuotojas, kurio užduotis – stebėti ir piešti, ir taip sukurti vizualų diskusijos paveikslą.

Tada dalyviai pasikeitė vaidmenimis.

Po diskusijos grupėse, visi dalyviai turėjo galimybę vizualizuoti savo tikslus ir planus, atsakydami į klausimą: „Kur norėtumėte būti 2022 m.?“

„Buvo gera dalytis ir klausytis. Tai buvo labai žmogiškos akimirkos.“
„Buvau sujaudintas ir supratau, kad pokyčiai yra vienintelis būdas tobulėti.“
„Pirmas žingsnis – „paleisti“ ir imti piešti.“
„Tai parodė, kad esame skirtingi ir piešiame skirtingai.“
„Nebuvo nieko teisingo ar neteisingo.“
„Aš nesu geras piešėjas, bet man patiko. Mes visi galime papasakoti istorijas, naudodami tik linijas ir taškus.“

2. MOKYMAI

Vizualus apibrėžimas

Dalyviams buvo palikta laisvė pradėti judėti link tikslo, kurį jie užsibrėžė ankstesnėje mokymų sesijoje.

Trečioji sesija prasidėjo nuo informacijos apie tai, „kur esame dabar“, atnaujinimo. Diskusijos metu padarytos išvados buvo išryškintos, o tai padėjo dalyviams aiškiau apibrėžti temą ar problemą.

Darbas buvo atvaizduojamas naudojant bendrą *Miro* lentą, kurioje tiek dalyviai, tiek lektoriai galėjo matyti padėtį.

Mokymo(si) procesas buvo panašus į pirmosios sesijos: susiskirstymas į mažesnes grupes, diskusija, dalijimasis su kitais dalyviais, pastebėjimų vizualizavimas, refleksija ir tolesnių veiksmų planavimas.

- *Kokią problemą ar iššūkį sprendžiate?*
- *Ar jūsų pirminis planas vis dar tinka, ar reikia pakeitimų?*
- *Kas galėtų jums padėti?*
- *Ar yra kokių nors kliūčių?*
- *Kas būtų kitaip, jei nebūtų jokių kliūčių?*

Ketvirtosios sesijos metu lektoriai detalizavo kūrybinio projektavimo procesą ir pasidalijo keliais pavyzdžiais.

Tada dalyviai buvo pakviesti apmąstyti apibrėžtas problemas / iššūkius ir juos „pasitikrinti“, prieš pereinant prie kito etapo:

- „Kodėl ši tema jums svarbi?“ (ar tai tiesiog populiari tema, ar ji iš tiesų jums svarbi).
- „Kas yra jūsų tikslinė grupė?“ (ar kuriamas sprendimas atliepia jos, o ne jūsų, poreikius).
- „Iš kur kyla problema?“ (ar problema kyla iš realių pastebėjimų ir patirties, o ne iš prielaidų).
- „Koks yra jūsų kitas žingsnis?“ (ar esate pasirengę judėti į priekį).
- „O kaip jūsų komanda, kokių minčių turi jie?“ (ar problemą / iššūkį jie formavo iš tikslinės grupės požiūrio taško).

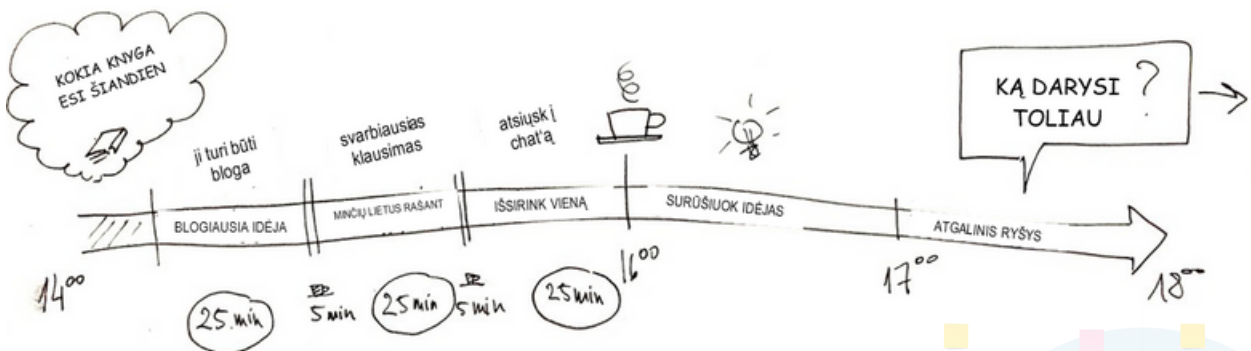
Lektorių refleksija:

- Dalyviai pajuto, kokią galią turi ateities vizualizavimas, ir pripažino optimizmo svarbą.
- Vizualizuojant išryškėjo asmeniniai prioritetai.
- Dalyviai suprato, kaip svarbu rasti savo stilių vizualizuojant.
- Dėmesys į įsijautimą, o vėliau ir į apibrėžimą, padėjo labiau detalizuoti vizualizacijas.

3. MOKYMAI

Vizualus idėjų kūrimas

Prieš pereinant prie penktosios sesijos – idėjų kūrimo – dalis laiko buvo skirta, siekiant patikrinti kiekvieno dalyvio padėtį – kaip toli jis yra pažengęs proceso prasme.



Šiame mokymų etape dalyviams buvo suteikta dar daugiau erdvės priimti atsakomybę ir patiems valdyti savo procesą. Lektoriai Zoom platformoje sukūrė darbo kambarius, kad dalyviai galėtų ten dirbti savarankiškai arba mažose grupelėse. Lektoriai visą laiką buvo pasiekiami ir kartkartėmis apsilankydavo darbo kambariuose, kad, esant reikalui, padėtų.

Keletas orientacinių klausimų:

- Ką tokioje situacijoje pasiūlytumėte draugui?
- Ką darytumėte, jei žinotumėte, kad negali nepasisiekti?
- Kas galėtų jums padėti?
- Kaip galėtumėte išlaikyti susitelkimą?
- Ko trūksta?
- Ką darysite toliau?
- Įsivaizduokite, kur norėtumėte būti po 6 mėnesių. Kad taip nutiktų, kokį sprendimą turite priimti šiandien?

Šeštosios sesijos metu dalyviai eksperimentavo su įvairiomis „Minčių lietaus“ veiklomis. Užduotis sugalvoti blogiausias įmanomas idėjas padėjo dalyviams pamatyti savo temą iš visiškai priešingos perspektyvos, todėl jiems kilo naujų idėjų.

Šios naujos idėjos buvo panaudotos „Minčių lietaus rašant“ (brainwriting) metu, kai dalyviai plėtojo vieni kitų idėjas.

Po intensyvaus idėjų kūrimo etapo dalyviai surūšiuo idėjas, naudodami, pavyzdžiui, „Idėjų taiklumo“ (bullseye) metodą, kai tinkamiausios idėjos išdėstomos centre, o mažiau tinkamos – išoriniuose apskritimuose.

Užsiėmimas baigėsi refleksija.

Refleksijos klausimai:

- Ką pastebėjote ir ko išmokote šiandienos proceso metu?
- Kuris idėjų kūrimo įrankis jums buvo naudingiausias?
- Kurį idėjų kūrimo įrankį naudotumėte su savo mokiniais?
- Kaip buvo parinktas veiklų laikas, jo pakako ar ne?
- Kiek jūsų pradinė idėja transformavosi padedant kitiems?
- Koks jūsų planas kitai mokymų sesijai?

4. MOKYMAI

Vizualus prototipo kūrimas

Septintoji sesija prasidėjo dviem žaismingomis ir įtraukiančiomis veiklomis.

1) Prisistatymas: „Koks prietaisas / mašina / mechanizmas esate šiandien? Nupieškite ir papasakokite.“

2) Greitas prototipo kūrimas:

„Surinkite 7 skirtingus daiktus iš savo namų ar biuro (popierių, klijus, lipnius žymeklius, plastiką ir pan.) ir per 10 minučių sukurkite prototipą“.

Po to dalyviai dalijosi savo darbais mažesnėse grupėse. Visiems patiko šios veiklos, nes padėjo sužadinti kūrybinį mąstymą.

Tuomet lektoriai pasidalijo keliais prototipų ir jų klaidų pavyzdžiais, pabrėždami, kaip svarbu pereiti visus kūrybinio projektavimo etapus.

Po to, dalyviams buvo duota laiko ir erdvės dirbti su savo prototipais. Prototipo formatas iš esmės galėjo būti bet koks. Dalyviai naudojo popierių ir rašiklį, *PowerPoint*, *Canva*, gamtinius daiktus, nuotraukas ir kt.

Tuomet visa grupė vėl susirinko kartu. Buvo dalijamasi darbais, patarimais ir palaikymu, užsirašomos pastabos.

Aštuontos sesijos uždavinys buvo padėti dalyviams suplanuoti kitą etapą – testavimą.

Buvo akcentuojama, kokią informaciją reikia surinkti, kokie yra reikalavimai ir tinkama testavimo aplinka. Dalyviai dirbo mažesnėse grupėse, kad įvertintų vieni kitų planus. Lektoriai padėjo jiems, pateikdami vaizdines priemones ir schemas.

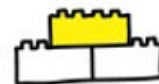
*Jūsų iššūkis:
Atlikite testavimą prieš
kitą sesiją.*



istorija



scenarijaus kadruotė



lego



popierius + klijai



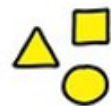
piešinys



maistas



sniegas



bet kas kita

5. MOKYMAI

Vizualus testavimas ir refleksija


Devintos sesijos pradžioje lektoriai pasidalijo savo asmenine patirtimi apie kūrybinio projektavimo procesą be testavimo ir kokios to pasekmės. Testavimas sutaupo laiko ir pastangų, nes klaidos išryškėja prieš pradedant realiai įgyvendinti naują sprendimą.

Tuomet dalyviai dalijosi savo testavimo patirtimi.

Dalyviai klausėsi vieni kitų ir vizualiai vaizdavo savo išvadas: „šiaurėje“ buvo nurodomi dalykai, kurie testavimo metu veikė, „pietuose“ – tos dalys, kurios atskleidė silpnąsias sprendimo vietas.

Dešimtoji sesija buvo skirta mokymams užbaigti.

Tai apėmė:

- *Motorola* refleksiją (rezultatai pateikiami kitame puslapyje).
- Atgalinį ryšį lektoriams.
- *Akvariumo* sesiją, kurioje lektoriai atskleidė, kaip buvo kuriamas kiekvienos mokymų sesijos scenarijus, kas buvo „“ ir kokios buvo jų pasirinkimo priežastys.
- Paskutinės užduoties metu dalyvių buvo paprašyta nupiešti vizualų kūrybinio projektavimo procesą – asmeninį jo supratimą.
- Po to lektoriai pasidalijo šablonais, naudingais mokymų replikavimui. Jie palinkėjo dalyviams šablonus naudoti ir tobulinti.
- Buvo pasidalinta *Google* formomis, skirtomis replikavimo patirčiai fiksuoti.



FRUSTRACIJA DŽIAUGSMAS PASTANGOS

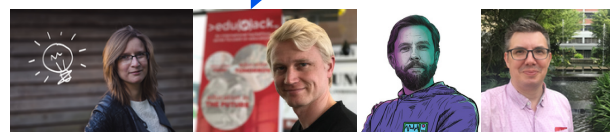
MOKYMASIS UŽSTRIGIMAS ENERĢIJA

SRAUTAS DUOBĖ PASIPRIEŠINIMAS

MANO MOKYMOŠI PATIRTIS

Esame visada pasiruošę jums padėti!

Tuomet dalyviai vaizdžiai iliustravo savo mokymosi kelią. Šiuo tikslu treneriai sukūrė keletą vaizdinių elementų. Dalyviai galėjo naudotis jais ir / ar savo iliustracijomis. Vėliau dalijosi ir reflektavo savo patirtis.



Lektoriai pasidalijo savo kalendoriais, kad dalyviai galėtų rezervuoti individualias konsultacijų sesijas.

IŠVADOS

Pasikliaukite procesu!

Mokymų metu lektoriai padėjo dalyviams reflektuoti procesą: kas vyko, kokios priežastys lėmė, kad mokymosi procesas buvo suplanuotas tokiu būdu, ir teoriją, kuria buvo grindžiamos kiekvienos sesijos veiklos.

Dalyviai buvo sąmoningai palikti tam tikroje nežinomybėje. Padėti dalyviams išgryninti savo tikslus, taip pat skatinti juos užduoti atvirus klausimus, išlikti smalsiems, tyrinėti ir priimti atsakomybę už savo mokymosi procesą – tokie buvo pagrindiniai mokymų varomieji veiksniai.

Daugeliui dalyvių toks mokymo(si) būdas buvo kupinas iššūkių, tačiau vertingas.

Lektoriai savo vaidmenis buvo suskirstę į „priešakinio“ ir „pagalbinio“ vadovavimo (*front-end and back-end coaching*). Pirmasis lektorius bendravo su dalyviais, o antrasis – stebėjo, kas vyksta, ir padėdavo tiek pirmajam lektoriui, tiek dalyviams, kai šie reflektuodavo ir keldavo klausimus. Šią komandinio ugdymo (*team coaching*) metodiką buvo skatinama, esant galimybei, išbandyti mokymų atkartojimo metu.

Lektoriai padėjo besimokantiejiems:

- pateikdami užduotis arba iššūkius,
- užduodami klausimus,
- išklausydami,
- pakartodami, kas buvo pasakyta,
- palikdami dalyviams galimybę bandyti ir dalytis,
- skatindami juos drąsiai eksperimentuoti,
- padėdami jiems susieti dalykus.

Motorola refleksijos rezultatai:

Kas buvo gerai?

- *Galėjome patys kurti savo mokymosi procesą.*
- *Tai išstūmė mane iš komforto zonos.*
- *Mokymas per praktiką.*
- *Bendravimas ir refleksija dominavo prieš teoriją.*

Ką reikėtų keisti?

- *Norėčiau daugiau teorijos apie kūrybinį projektavimą.*
- *Norėčiau skirti daugiau laiko ir susitelkti tik į šį projektą.*
- *Dalyviai per daug „migravo“ pirmyn-atgal: tai į mokymus, tai iš jų.*

Ko išmokote?

- *Kaip efektyviai spręsti problemas.*
- *Kad vizualumas – tai ne meistriškas šedevras, o simboliai ir rankų darbas.*
- *Naudoti kūrybinį projektavimą „už“ įprasto dizaino praktikos ribų.*
- *Kantrybės, darbo grupėje, kūrybiškumo.*

Ką įgyvendinsite praktiškai?

- *Vizualizavimą.*
- *5 kūrybinio projektavimo etapus, naujiems sprendimams kurti.*
- *Naudosiu kūrybinį projektavimą komandose ir su mokiniais.*
- *Miro; tai pat vadovausiuosi ir nauja mąstysena.*

ATVEJO STUDIJOS

12-a šiame skyriuje pateiktų atvejo studijų iliustruos, kaip mokymų dalyviai taikė metodiką kituose kontekstuose.

Kartotiniai mokymai buvo įgyvendinti pagrindinio ugdymo (7-16 metų mokiniai), vidurinio ugdymo (16-19 metų mokiniai), suaugusiųjų švietimo ir mokytojų rengimo srityse. Jie taip pat buvo įgyvendinti su jaunimo darbuotojais ir kitais švietimo sistemoje dirbančiais specialistais.

Metodikos taikymas darbe su moksleiviais iliustruoja, kaip jūsų mokykloje ir praktikoje gali būti įgyvendinamas kūrybinis projektavimas ir naudojami vaizdiniai įrankiai.

Metodikos taikymas darbe su mokytojais, jaunimo darbuotojais ir kitais švietimo specialistais paašškintas išsamiau, siekiant giliau atskleisti, kaip įgyvendinami skirtingi etapai. Tuo siekiama kaip galima labiau padėti pedagogams įgyvendinti šį procesą savo darbe.

Be to, atvejo studijų analizė pristato platų įvairių įrankių, kuriuos galima naudoti skirtinguose proceso etapuose, spektrą.



Komentari ir bendri pastebėjimai taip pat suteiks jums įžvalgų apie proceso planavimą bei įgyvendinimą, kokie metodikos bandymų metu priimti sprendimai pasiteisino, o ką reikėtų tobulinti, kad išvengtumėte keblumų ir užtikrintumėte sėkmingesnį įgyvendinimą.

Kai kuriais atvejais išteklių buvo riboti, todėl kūrybinio projektavimo procesas buvo atitinkamai pritaikytas taip, kad geriausiai atitiktų konkretaus atvejo tikslus. Tačiau rezultatai rodo, kad nors kai kurie etapai buvo įgyvendinti dalinai, ne taip išsamiai, kaip numato kūrybinio projektavimo metodika, ar net visiškai praleisti, vis tiek buvo pasiekta puikių rezultatų.

Visgi, reikia akcentuoti, kad tam tikrų dalių praleidimas neišvengiamai keičia procesą, ką patvirtino ir projekto atvejo studijos.

3-ios klasės mokiniai Lietuva

Skaitymo erdvės kūrimas – kaip pagerinti skaitymo įgūdžius ir mokinių elgseną per pertraukas

Jaučiuosi
kupinas idėjų.

Dalyviai: 3-ios klasės mokiniai (9 m.),
VDU licėjus „Sokratas“

Mokytoja: Lina Ignatavičiūtė

Aplinkybės: mokiniai per pertraukas dažnai būna labai triukšmingi. Vieni iš jų nori žaisti žaidimus, kiti – ne, bet jie nežino, ką dar daryti. Todėl nusprendėme rasti sprendimą, kuris padėtų jiems atsipalaiduoti ir pailsėti per pertraukas.

Tikslas ir motyvai: Kaip pagerinti mokinių skaitymo įgūdžius ir pakeisti jų elgseną per pertraukas?

Mokymosi rezultatai: mokiniai buvo labai motyvuoti ir įsitraukė į procesą. Jie išmoko plėtoti savo idėjas ir suprasti, kaip jas galima įgyvendinti. Jie toliau atsakingai prižiūri sukurtą skaitymo erdvę.

Proceso metu vaikai suprato ir išmoko praktiškai įgyvendinti savo idėjas.

Procesas taip pat atskleidė vaikų gebėjimus, kurių neįmanoma pastebėti per formalias pamokas, todėl tam reikia skirti kuo daugiau laiko.

Vaizdinis mąstymas padeda geriau analizuoti problemas ir rasti tinkamus sprendimus.

Procesas atskleidė, kad kiekvieno dalyko mokytojas gali naudoti vaizdinį mąstymą mokymo procese.

Išmokau sudėlioti
savo mintis.

Džiaugiuosi, kad mums pavyko atrasti, kaip įrengti skaitymo erdvę.



PAMOKŲ PLANAS

1 Įsijautimas

Problemos aptarimas su klase, skaitymo erdvės idėjos sugalvojimas.

2 Apibrėžimas

Darbas grupėse: Kodėl reikalinga skaitymo erdvė ir kokią naudą ji galėtų duoti?

3 Idėjos

Skaitymo erdvės vizualizacijų kūrimas ir atrinkimas tų, kurių prototipus būtų galima sukurti.

4 Prototipas

Savo prototipų kūrimas.

5 Testavimas

Skaitymo erdvės įrengimas ir jos poveikio vaikų elgsenai išbandymas.

BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Mokiniai buvo itin įsitraukę į šį procesą, jis jiems buvo labai svarbus.
- Mokiniai buvo kupini idėjų, be to, į įgyvendinimo etapą jie įtraukė ir savo tėvus, kurie padėjo parūpinti vaikams reikalingų medžiagų skaitymo erdvei įrengti, pvz.: audinių, pagalvėlių, lempučių apšvietimui ir pan.
- Pasitelkus šį procesą, buvo lengva ugdyti tarpdalykinius įgūdžius:

- idėjų fiksavimo,
- socialinių problemų sprendimo,
- projektavimo,
- įrengimo,
- elementų priežiūros.

- Mokiniai džiaugėsi, kad projektas buvo įgyvendintas iki galo.
- Jiems patiko, kad galėjo atsinešti daiktų iš namų ir prisidėti prie erdvės įrengimo.
- Po projekto mokiniai labai atsakingai rūpinasi skaitymo erdvės priežiūra ir tvarkymu.
- Kitą kartą būtų galima skirti daugiau dėmesio tam, kad mokiniai patys įvardytų problemą, o ne mokytojas ją iškeltų.



4-os klasės mokiniai Lietuva

Klimato kaita – kaip apsaugoti mūsų Žemę pasitelkiant kūrybiškumą

Dalyviai: 4-os klasės mokiniai (10 m.)
„Saulės“ privati gimnazija

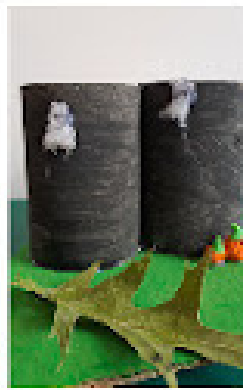
Mokytoja: Emilija Urnėžienė

Dalykas: dailė ir technologijos

Aplinkybės: milžiniškas atliekų kiekis pasaulyje verčia susimąstyti kiekvieną. Kiekvienas iš mūsų gali prisidėti prie taršos mažinimo, gamtos išsaugojimo ir klimato kaitos švelninimo tvariai vartodamas. Kyla probleminis klausimas: kaip kūrybiškumu galime prisidėti prie Žemės išsaugojimo? Vienas iš būdų – tvariau ir atsakingiau vartoti. Galime suteikti „antrą gyvenimą“ panaudotoms medžiagoms, pavyzdžiui, tualetinio popieriaus ritinėliams, vienkartiniams puodeliams, kiaušinių dėklams ir pan.

Tikslas ir motyvai: iš antrinių žaliavų buvo siekiama sukurti praktinę funkciją atliekantį gaminį.

Mokymosi rezultatai: mokiniai suprato, kad jie taip pat gali prisidėti prie Žemės išsaugojimo. Konkretūs galutiniai gaminiai padėjo jiems suprasti, kaip jie gali panaudoti jau turimas medžiagas naujais, praktiškais būdais.



Projektas buvo įgyvendinamas 6 pamokas, per 3 savaičių laikotarpį.

Svarbu, kad mokytojas gerai apgalvotų procesą, ko tikimasi iš kiekvieno kūrybinio projektavimo etapo ir kaip tai pasiekti. Planas yra visa ko pagrindas, nes jei veiklos nebus gerai apgalvotos, visas kūrybinio projektavimo procesas bus nekokybiškas ir vargu, ar tiksliai bus maksimaliai pasiekti.



PAMOKŲ PLANAS

1 pamoka

Įsijautimo žemėlapiu kūrimas: Ką jaučiu?
Ką darau? Ką galvoju? Ką sakau?
Individualus darbas.
Diskusija su klasės draugu.

2 pamoka

Problemos apibrėžimas: Kas? Kaip? Kur?
Kodėl?
Dirbdami individualiai mokiniai atsako į
4K klausimus: Kas? Kaip? Kur? Kodėl?
Aptarimas ir problemos išryškinimas.

3 pamoka

Idėjų kūrimas – įvairių idėjų piešimas.
Individualus darbas.
Vizualus idėjų išdėstymas popieriaus
lape.

4 pamoka

Prototipų kūrimas – perdirbimo darbai
(praktinę funkciją atliekantis gaminy
kuriamas iš antrinių žaliavų).
Mokiniai individualiai kuria prototipus.

5 pamoka

Testavimas – aptarimas.
Prototipai aptariami su visais klasėje ir
eksponuojami mokyklos erdvėje.

6 pamoka

Refleksija: kaip aš jaučiuosi?

Paroda mokykloje

Mano dalyke kūrybinis projektavimas padeda giliau ir sistemingiau pažvelgti į problemą ir ją išspręsti.



BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Pradžioje mokiniai įsitraukė į įsijautimo žemėlapiu kūrimą, nes tai buvo galimybė kiekvienam iš jų mąstyti individualiai, o paskui diskutuoti su klasės draugu.
- Žingsnių seka leido giliau ir sistemingiau spręsti problemą. Kiekviename kūrybinio projektavimo etape mokiniai turėjo galimybę įsigilinti į sprendžiamą problemą, mąstydami, dalydamiesi idėjomis tarpusavyje, keldami diskusinius klausimus, taip pat garsiai išreiškdami mintį, kad taupo išteklius, panaudodami antrines žaliavas kūrybiniam darbui.
- Kad procesas būtų dar efektyvesnis, reikėtų skirti daugiau laiko ir dėmesio kiekvienai veiklai.
- Daugiau laiko reikėjo skirti ir refleksijai.
- Visiems be išimties mokiniams patiko kūrybinio projektavimo procesas, dauguma jų teigė, kad norėtų jį pakartoti.
- Mokiniams ypač patiko prototipų kūrimas. Jie jautėsi galintys prisidėti prie gamtos išsaugojimo, džiaugėsi, kad gaminiai turi praktinę paskirtį ir gali būti naudojami namuose.
- Kadangi proceso planas buvo kruopščiai apgalvotas, žingsniai ir veiklos sklandžiai sekė viena paskui kitą, ir buvo lengva pasiekti tikslą.
- Bendras vizualaus kūrybinio projektavimo proceso vertinimas yra labai teigiamas – jis padeda spręsti realias problemas ir sukelia teigiamų emocijų.

5-os klasės mokiniai Lietuva

Mano vizitinė kortelė – kaip sumažinti savęs pristatymo baimę

Dalyviai: 5-os klasės mokiniai (11 m.)
Šv. Kristoforo progimnazija

Dalyvių skaičius: 63

Mokytoja: Ramunė Guogytė

Aplinkybės: po vasaros atostogų technologijų pamokos pradedamos nuo savęs pristatymo, nes penktokai mokytojui yra naujokai. Ankstesnių metų patirtis parodė, kad mokiniai bijo arba drovisi kalbėti apie save, todėl šį kartą tam, kad mokiniams būtų lengviau prisistatyti, buvo pasitelktas vizualus kūrybinio projektavimo procesas.

Tikslas ir motyvai: įveikti prisistatymo baimę, nes mokiniams labai sunku kalbėti apie save.

Mokymosi rezultatai: vizualus kūrybinio projektavimo procesas palengvino mokinių savęs pristatymą ir padėjo jiems geriau pažinti vieni kitus. Jis taip pat padėjo jiems įvardyti savo stipriąsias puses ir pomėgius bei leido pajusti sėkmę.

Mokiniai pademonstravo neįtikėtiną kūrybiškumą.

Procesas buvo įgyvendintas per dvi pamokas su penkiomis skirtingomis penktokų klasėmis.

Užduotis buvo dirbant individualiai sukurti asmeninę vizitinę kortelę, kurioje būtų:

1. LOGO.
2. Vardas, pavardė.
3. Bent 3 dalykai, kuriuos kiti turėtų žinoti apie TAVE.

Svarbu! Pasirinkta forma, spalvos taip pat turi ką nors atskleisti apie Tave.

„Mokiniai nenuobodžiavo, jiems visiems pavyko atlikti užduotį, nors nebuvo pateikta visiškai jokių gairių, kaip kurti vizitines korteles.“



PAMOKŲ PLANAS

Įsijautimas

Mokiniai įvardijo bent 3 dalykus, kurie jiems sekasi, ir kokius pomėgius jie turi.

Apibrėžimas

Savęs pristatymui – vizitinė kortelė, atspindinti mokinio pomėgius, stipriąsias puses ir / ar hobius.
→ Vizitinė kortelė turi atskleisti 3 dalykus apie mokinį.

Idėjos

Vizitinių kortelių kūrimas. Mokiniai negalėjo naudoti žodžių, tačiau jie turėjo kartono, popieriaus, pieštukų ir t. t., kad sukurtų 3D vizitinę kortelę.

Prototipas

Vizitinės kortelės kūrimas.

Testavimas

Vizitinių kortelių pristatymas. Kiti mokiniai turėjo atspėti, ką kortelė pasakoja apie mokinį.

Per pristatymus
nejaučiau jokios
baimės.

BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Kūrybinio projektavimo ir vaizdinio mąstymo metodai – pagalba mokiniams lengviau kalbėti apie save.
 - Niekas neatsisakė parengti 2 minučių pristatymo.
 - Kiekvienoje klasėje atsirado po kelis mokinius, kurie norėjo kalbėti pirmieji (paprastai mokiniai to vengia).
 - Bendraklasiai taip pat uždavė klausimus, tai buvo puiki proga geriau pažinti vieniems kitus.
- Apie 97 proc. mokinių (vertinimas pagal pakeltas rankas) jautėsi daug geriau kalbėdami apie save, kai buvo naudojama ši metodika, ir beveik visi norėjo pasilikti vizitines korteles sau.
 - Kai kurie mokiniai atsinešė vizitines korteles ir į kitas pamokas.
 - 5-okų mokytojams tai puikus būdas įsiminti kiekvieną mokinį, jo pomėgius, interesus – tai, kas jam patinka.
 - Visi mielai gamino savo korteles ir pristatė jas klasei, kai kurie sukūrė unikalius darbus.
 - Remiantis mano patirtimi, mokiniams sunkiausia yra nurodyti problemą. Todėl kartais aš įvardiju problemą, o jie bando ją išspręsti, naudodamiesi kūrybinio projektavimo procesu bei vaizdiniu mąstymu.
 - Vėliau galima surengti viktoriną apie mokinių pomėgius, kad jie geriau prisimintų, kas kitiems patinka ir kokios jų stipriosios pusės.



7-os klasės mokiniai Lietuva

ŽIEDINĖ EKONOMIKA Greitoji moda ir tvari moda

Dalyviai: 7-os klasės mokiniai (13 m.)
Klaipėdos Simono Dacho
progimnazija

Mokytoja: Gustė Vaitkevičiūtė

Dalykas: dailė ir technologijos

Aplinkybės: Kaip galime pakartotinai
panaudoti senus audinius ir
medžiagas naujiems gaminiams
kurti?

Tikslas ir motyvai: pakartotinai
panaudoti senus drabužius ir iš jų
pagaminti naujus gaminius
(drabužius, rankines ar žaislus).

Mokymosi rezultatai: procesas padėjo
mokiniam pasitelkti kūrybiškumą,
ieškant galimų problemos
sprendimų ir, sprendžiant realią
problema, geriau suprasti žiedinę
ekonomiką.

Kūrybinio projektavimo strategijos ir vaizdinio mąstymo metodai yra puikūs įrankiai dalykams mokytis, nes padeda spręsti realias problemas ir ieškoti galimų sprendimų per kūrybinį darbą – piešimą, prototipų kūrimą.

Vaizdinio mąstymo metodai ir kūrybinio projektavimo proceso dalys jau buvo naudojami per mūsų pamokas ir anksčiau. Šį kartą daugiau dėmesio buvo skiriama diskusijoms apie problemą, o mokiniai kūrė gaminius, remdamiesi kitų mokinių idėjomis.

Vaizdinio mąstymo metodai visada yra puikiai pasiteisinantis dalykas, jie geriausiai veikia tada, kai mokiniai mokomi patys jais naudotis tam, kad įgytų naujos informacijos.



PAMOKŲ PLANAS

Įsijautimas

Greitosios ir tvarios mados skirtumų aptarimas.
Plakatų kūrimas.

Apibrėžimas

Naujų gaminių idėjų aptarimas poromis.

Idėjos

Idėjų kūrimas – įvairių eskizų piešimas ir techninių detalių fiksavimas naudojant minčių žemėlapius.

Prototipo kūrimas

Prototipų kūrimas – iš senųjų siuvami nauji gaminiai.

Testavimas

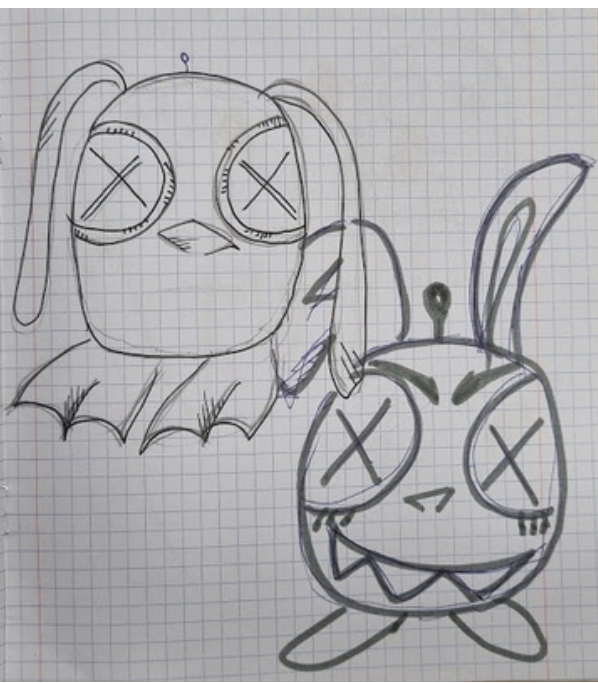
Rezultatų išbandymas – bendras aptarimas, kas pavyko gerai ir ką reikia tobulinti.

Rezultatai: pasiūti marškinėliai, maišeliai ir pliušiniai žaislai, viskas pagaminta iš senų, netinkamų naudoti drabužių.



BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Mokiniam patiko dirbti kartu, aptarti idėjas, teikti vienas kitam atgalinį ryšį, tobulinti vieni kitų darbus. Jiems patiko ir praktinės projekto dalys – piešimas bei eskizavimas. Šie metodai įtraukė mokinius, nes jiems patinka piešti, kurti plakatus, be to, jie turėjo galimybę dirbti kartu.
- Prototipų kūrimas taip pat pasiteisino, nes mokiniam patinka praktinės užduotys, jie buvo motyvuoti tobulinti siuvimo įgūdžius.
- Apskritai grafinis darbas padeda susisteminti informaciją, geriau ją suprasti ir įsiminti, nei tiesiog teksto skaitymas.
- Nors kai kuriems mokiniam patiko idėja sukurti daiktą kitam žmogui, dauguma jų būtų norėję pasigaminti ką nors sau.
- Įsijautimo dalis, nepaisant to, kad užėmė daug laiko, tikriausiai, padėjo mokiniam geriau suprasti realią greitosios mados poveikio aplinkai problemą.
- Nors įsijautimui ir idėjų kūrimui derėtų skirti pakankamai laiko, jų nereikėtų pernelyg ilginti, kad mokiniai neprarastų motyvacijos dalyvauti procese.



Specialusis ugdymas vidurinėje mokykloje Suomija

Skaitymo skatinimas specialiajame ugdyme

Dalyviai: specialiojo ugdymo klasės, 13-16 m. vaikai, turintys įvairių negalių

Mokytoja: Satu Paananen

Aplinkybės: yra didelis poreikis sudominti mokinius skaitymu, įkvėpti juos skaityti, nes yra daug mokinių, kurie net nebandė skaityti knygos prieš pradėdami mokytis vidurinėje mokykloje. Ši problema egzistuoja ir įprastame, ir specialiajame ugdyme.

Tikslas ir motyvai: sudominti ir įkvėpti mokinius skaityti. Suteikti smagių skaitymo patirčių, kurios padėtų mokiniams pažinti pasaulį skaitant namuose.

Mokymosi rezultatai: procesas padėjo mokiniams pradėti skaityti ir įveikti kliūtis, kurios atrodė didelės, tačiau, padalijus į mažesnes dalis, pasirodė įveikiamos. Mokiniai išmoko pasitelkti savo vaizduotę, o tai padėjo jiems išlaikyti susidomėjimą skaitymu. Dauguma mokinių atrado motyvą skaityti toliau.

„Suomijoje įgyvendinama nacionalinė skaitymo įgūdžių strategija (*ReadingSkills strategy*), kurią koordinuoja Nacionalinė švietimo valdyba. Ja siekiama stiprinti skaitymo įgūdžius bei kalbinius gebėjimus apskritai. *Lukutaito on mielen supervoima* – „Raštingumas yra proto supergalia“ – toks šio projekto šūkis. Dalyvavau jų mokymuose.

Daugelis savivaldybių taip pat vykdo savo projektus, kuriais siekiama pagerinti mokinių skaitymo įgūdžius ir paskatinti juos skaityti. Savo gimtajame Salo mieste dalyvavau tokioje grupėje. Atrodo, kad kalbiniai gebėjimai tampa vis svarbesni, nes daug informacijos galima rasti tik internete, o specialistų, padedančių akis į akį, vis mažiau.

Specialiojo ugdymo procese sudėtinga įgyvendinti visą procesą, nes grupė nėra pastovi, o mokiniai ateina ir išeina.“

PAMOKŲ PLANAS

Įsijautimas

Pasirinkti įdomią knygą iš mokyklos bibliotekos. Daugumai mokinių knygos pasirinkimas užtruko gana ilgai, nes užduotis jiems nebuvo labai patraukli. Tik keliems mokiniams, kuriems ir anksčiau patiko skaityti, ši užduotis buvo lengva ir maloni.

Daugumą mokinių reikėjo paskatinti ir motyvuoti ieškoti knygos, be to, juos reikėjo ne kartą patikinti, kad jiems pavyks ir jie perskaitys visą knygą. Argumentai apie tai, kokią naudą skaitymas gali duoti ateityje, mokinių pakankamai nemotyavo.

Bendravimas su tiksline auditorija yra labai svarbus, jeigu norite iš tikrųjų suprasti jos problemas.

Apibrėžimas

Kad susidarytų įspūdį apie knygą, mokiniai tyrinėjo jos išvaizdą.

- Kokie paveikslėliai ar simboliai yra knygoje?
- Ką apie knygą pasako jos šriftas ar spalvos?

Iš pradžių mokiniai manė, kad užduotis jiems per daug vaikiška, bet galiausiai sugebėjo pateikti labai įžvalgių pastebėjimų:

- Mokiniai atpažino garsų aktorių iš „Žvaigždžių karų“ knygos viršelio ir susiejo jį su pagal knygą sukurtu filmu. Dėl šios sąsajos jiems buvo įdomiau skaityti knygą.
- Kita knyga, kurios viršelyje buvo vaizduojamas sudužęs stiklas ir naudojama raudona spalva, paskatino įsivaizdavimą, kad knygoje gali įvykti nusikaltimas, tai padidino jaudulio jausmą ir skatino skaityti.
- Vienas mokinys pasirinko knygą tik pagal viršelį, nes ant jo buvo pavaizduotas vaikinys ir mergina, ir šie veikėjai skaitytojui pasirodė artimi.

Idėjos

Įvadinės dalies skaitymas ir pirmųjų įspūdžių apie knygą aptarimas, atsakant į klausimus:

- Apie ką ši knyga?
- Ar man bus įdomu ją skaityti?

Šiame etape kai kurie mokiniai buvo sunerimę dėl to, kaip seksis toliau.

Tik keli mokiniai žinojo, kad knygoje yra įvadinis tekstas. Remiantis įvadu, mokiniams buvo sunku įsivaizduoti, kokia galėtų būti knyga, tačiau po diskusijų jie sugebėjo įvertinti, ar knyga jiems patiktų, ar ne.

Prototipas

Mokiniai turėjo sukurti skaitymo planą, suskirstydami tekstą pakankamai trumpomis, lengvai įveikiamomis dalimis, nes skaityti visą knygą kai kuriems mokiniams atrodė didelis iššūkis.

Skaitymo planas padėjo mokiniams pradėti skaityti, nes jie galėjo tai daryti mažais žingsniais, vos po kelis puslapius. Kai kurie mokiniai susižavėjo knyga ir norėjo skaityti toliau.

Testavimas

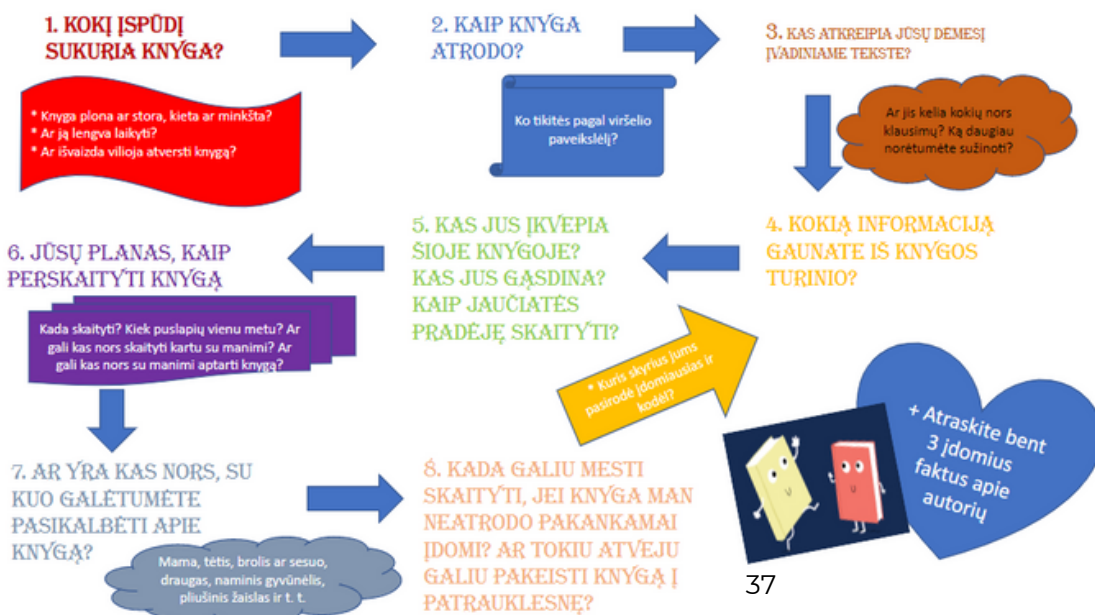
Knygos aptarimas su mokytoju ar klasės draugu.

Knygos aptarimą su mokytoju mokiniai įvertino, kaip įkvepiantį dalyką, tačiau kalbėtis apie knygą su klasės draugu kai kuriems mokiniams iš pradžių buvo nedrašu.

Buvo džiugu stebėti, kad nors iš pradžių mokiniams nesinorėjo kalbėti apie knygą, tačiau pamažu jie išmoko pasitelkti vaizduotę ir pradėjo mintyse įsivaizduoti žmones, įvykius ir pan., o tai juos skatino skaityti toliau.

BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Mokiniais reikėjo daug padrąsinimo, kad jie pradėtų skaityti tinkamą knygą.
- Kai mokinys pradėdavo skaityti knygą, kuri jo neįkvėpė, jis galėjo nutraukti tos knygos skaitymą ir pakeisti ją kita, kad skaitymas būtų įdomus.
- Tačiau dėl to keletas mokinių nuolat norėjo keisti knygą, vos tik perskaitydavo keletą puslapių. Tai prieštaravo pagrindinei idėjai, todėl tam tikrame etape mokinių buvo paprašyta paskutinę pasirinktą knygą perskaityti visą. Tačiau šiais atvejais buvo atsisakyta kitos svarbos idėjos – kad mokiniai savanoriškai perskaito bent vieną knygą.
- Skaitymo planas labiau tinka jaunesniems mokiniams, nes jiems reikia daugiau konkretumo. Apskritai skaitymo įpročius reikėtų stiprinti jau nuo pirmųjų mokyklos metų.
- Taip pat būtų labai naudinga nuo pat pradžių įtraukti mokinio šeimą į skaitymo procesą, tačiau tėvams gali reikėti pagalbos motyvuoti mokinius skaityti. → Tai galėtų būti kito projekto objektas, jame būtų galima toliau sėkmingai taikyti kūrybinį projektavimą ir vaizdinį mąstymą.



MOKYTOJŲ VERTINIMAS, KAIP MOKYMAI ...

★ ... sustiprino komandinio darbo įgūdžius?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Buvo dalis, kurioje mokiniai turėjo su kuo nors pasikalbėti apie knygą, tačiau mano grupėje tai pavyko nelabai sklandžiai. Manau, reikėjo labiau įtraukti mokinių tėvus.

★ ... skatino kūrybiškumą?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Manau, kad šis mokymų planas galėtų būti geras kūrybiškumo pagrindas, tačiau jis geriau tinka jaunesniems mokiniams. Šioje (vyresnėje) amžiaus grupėje kūrybiškai mąstė tik keli mokiniai.

★ ... padėjo susitelkti į tikslinę grupę?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Tai iš dalies pavyko. Visgi, manau, kad mums reikėjo daugiau laiko ir motyvacijos, kad būtume galėję labiau susitelkti. Tačiau buvo gerų akimirų, o keletas mokinių buvo gana aktyviai įsitraukę.

★ ... skatino remtis faktais, o ne prielaidomis?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Manau, kad mano požiūris į šį projektą buvo pakankamai grįstas faktais, bet nesu tikra, ar įgyvendinimas klasėje toks buvo. Reikėjo daugiau laiko paaiškinti ir paruošti mokinius šiai užduočiai.

PROFESINIS MOKYMAS – Tartu meno mokykla Estija

1-o kurso mokinių įvadinė stovykla

① MIS PROBLEEMI TE
LAHENDATE

② KELLE JACKS

③ KUIDAS TE LAHENDATE



Dalyviai: 1-o kurso mokiniai, Tartu meno mokykla (*Tartu Art School*)

Dalyvių skaičius: 30 (+4 mokytojai)

Aplinkybės: mokslo metų pradžioje organizuojami specialūs užsiėmimai, skirti padėti pirmo kurso mokiniams prisitaikyti prie naujos mokyklos ir bendramokslų.

Tikslas ir motyvai: „minkštas nusileidimas“ ir sklandi integracija į naują aplinką, kad mokiniai jaustųsi gerai ir būtų pasirengę pradėti studijas.

Mokymosi rezultatai: mokiniai sugebėjo pasiūlyti sprendimus, kurie, jų manymu, naudingi jiems patiems ir kitiems naujiems mokiniams. Jie jautėsi įgalinti, galėdami įvardyti jiems svarbius klausimus. Šis procesas taip pat skatino mokinių ir mokytojų ryšį.

Mokymai vyko dvi dienas trukusioje stovykloje. Tradiciškai stovykla organizuojama už miesto ribų, kad būtų galima ramiai dirbti ir užsiimti bendra veikla.

Šiais metais su mokiniais buvo naudojama vizualaus kūrybinio projektavimo metodika.

Mokymų veiklos vyko „salose“ – kiekviena grupė sėdėjo prie atskiro stalo ir sudarė „salą“. Grupės buvo sudarytos pagal dalyvių interesus, mokiniai visą mokymų laiką dirbo tose pačiose grupėse.

Kūrybinio projektavimo strategijos ir vaizdinio mąstymo technikos buvo naudojamos kaip metodika:

- integruotis į naująją mokyklą ir jos gyvenimą,
- aptarti, kokių baimių, jausmų ar lūkesčių mokiniai turi ir kaip su jais susidoroti ar juos įveikti,
- susikoncentruoti į veiklas,
- dalintis su kitais mokiniais, siekiant geriau pažinti vieni kitus.

Mokymų planas

Kaip galime patirti mažiau streso mokykloje?

1 DIENA

Pradžia: Salų formavimas

1 Dalyviai sukūrė vaizdinius kelionių žemėlapius (kas juos čia atvedė).

2 Dalyviai iškėlė temas diskusijai, kurios jiems pasirodė svarbios.

Temos sukosi apie, pavyzdžiui: savarankišką persikėlimą į Tartu, baimes ir lūkesčius, pirmųjų dviejų savaitių įspūdžius ir mintis, kokie klausimai jiems kyla, kas juos nustebino, kas pavyko, o kas ne.

Įsijautimas

3 Temų aptarimas „salose“
→ 1-3 temų užrašymas ant lipnių lapelių ir pakabinimas ant lentos.

Apibrėžimas

Naujų komandų (3-5 narių) formavimas pagal temas, kurios dalyviams pasirodė svarbios.

4 Klausimų formulavimas.

Diskusija naujose komandose naudojant *Kaip mes galėtume...*

(*How Might We*) klausimus.

Dalyviai buvo skatinami sukurti vaizdinį savo klausimų žemėlapi, kuris padėjo jiems pavaizduoti problemą ir galimus sprendimus.

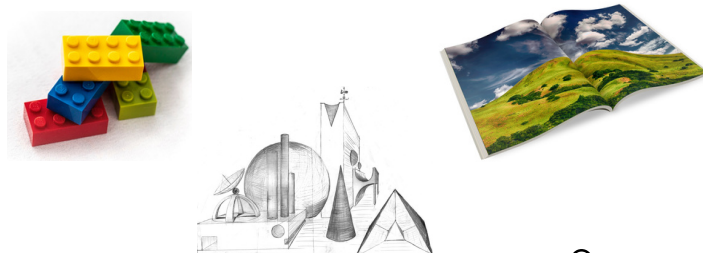
5 Pasirinktos temos tyrimas – rasti 3 pavyzdžius, kaip ši problema buvo sprendžiama kitur.

6 Tikslinės grupės apibūdinimas.

Asmens prototipo (*proto-persona*) kūrimas, kad būtų galima geriau suprasti, kieno problemas bandoma spręsti. Mokiniam buvo pateikti keli klausimai, pvz:

- Kas yra tikslinė grupė?
- Kokio jie amžiaus?
- Kokie jų interesai?
- Kokių elgesio ypatumų jie turi?

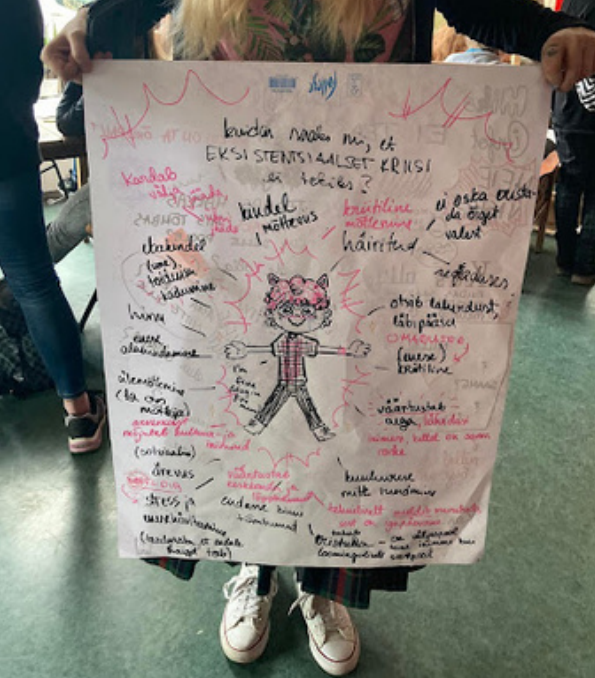
Darbai mokiniai galėjo naudoti:



© Pixabay.com

Tačiau laiko buvo per mažai, kad būtų galima būtų atlikti nuodugnią analizę, įsigilinti į asmens prototipo kūrimą ir geriau suprasti, kieno problemas bandoma spręsti.

Be to, dalyvių pasirinktos temos buvo per mažai apgalvotos, todėl nebuvo pakankamai intriguojančios, o tai vėlesniuose etapuose turėjo įtakos visam procesui.



Idėjos

7 Minčių lietus:

- atvirkštinis minčių lietus (*reverse brainstorming*): kaip apsunkinti mokinių adaptaciją naujoje mokykloje (o ne kaip ją palengvinti) → iššūkių transformavimas į galimus sprendimus.

- vaizduotės minčių lietus

(*imaginary brainstorming*): apibrėžti esminiai problemos / iššūkio elementai pakeičiami kitais, sufomuluojant naują problemą, kuriai kuriami nauji sprendimai.

Svarbu turėti subjektą, veiksmą ir objektą! Tuomet pakeičiamas bent vienas iš šių elementų, atitinkamai perfomuluojama problema ir jai kuriami nauji sprendimai.

8 Idėjų rūšiavimas, pasirinkimas ir grupavimas.

9 Tinkamiausio sprendimo pasirinkimas.

10 Pabaiga: Sprendimų pristatymas.

2 DIENA

Apšilimas

1 Vizualinis pratimas: kokia mašina esu šiandien?

2 Diskusija ir realumo patikrinimas: ar sprendimai vis dar tinkami naudoti ir įtikinami?

Prototipas

3 Prototipo kūrimas

Prototipai buvo kuriami vizualizuojant, apibrėžiant ar projektuojant galimus sprendimus. Mokytojai padėjo dirbti užduodami konkrečius klausimus, dalydamiesi darbo lapais ir metodais, piešdami eskizus, modeliudami ir pan. Grupės kūrė veiklos planus ir tvarkaraštį. Tos, kurios proceso metu pastebėjo, kad sprendimas nebetinkamas, turėjo pradėti procesą iš naujo ar nuo ankstesnio etapo.

Keletas mokinių sukurtų prototipų pavyzdžių:

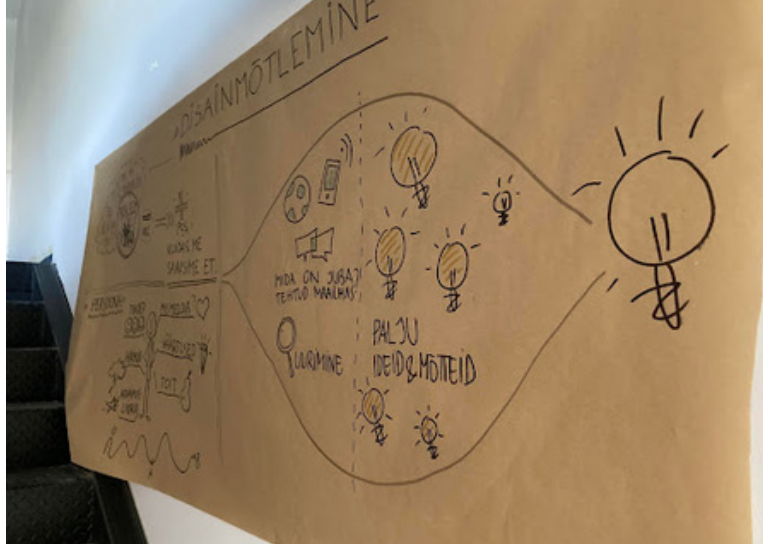
- Kūrybiškumą žadinantis kortų žaidimas.
- Programėlė apie tai, kaip geriau pasirūpinti savo gerove.
- Konkrečių žingsnių, kaip pagerinti gyvenimą mokyklos bendrabutyje, sąrašas.
- „Geros nuotaikos“ vakarėlis mokykloje.

Testavimas

4 Pristatymai ir atgalinis ryšys

Proceso pabaigoje mokiniai visiems pristatė savo prototipus ir gavo atsiliepimus. Jie taip pat aptarė problemas ir kliūtis, su kuriomis susidūrė proceso metu.

Mokiniai buvo nustebinti, kad vos per dvi dienas sugebėjo rasti konkrečių problemos sprendimų.



BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Mokymai sustiprino ryšį tarp mokinių ir tarp mokinių bei mokytojų.
- Mokiniai jautėsi įgalinti, galėdami patys priimti sprendimus dėl temų bei procedūrų ir galėdami patys rasti savo problemų sprendimus.
- Dalyviams patiko minčių lietaus technikos, ypač *vaizduotės minčių lietus*, nes jie patyrė, kaip efektyviai sugeba sugalvoti galimus problemų sprendimus.
- Prototipų kūrimo etapas dalyviams buvo malonus, nes jie pamatė savo dviejų dienų darbo rezultatus.
- Mokytojai ėmėsi pagalbininkų vaidmens, kad mažiau trukdytų ir sudarytų sąlygas taikyti į mokinį orientuotą mokymo būdą (*learner-centred approach*), kai mokiniams buvo suteikta daugiau atsakomybės ir iniciatyvos.

MOKYTOJŲ VERTINIMAS, KAIP MOKYMAI ...

★... sustiprino komandinio darbo įgūdžius?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

★... skatino kūrybiškumą?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

★... padėjo susitelkti į tikslinę grupę?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

★... skatino remtis faktais, o ne prielaidomis?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

AUKŠTESNIOJI VIDURINĖ MOKYKLA Suomija

Kūrybinis projektavimas ir vizualus mąstymas verslumo ugdymo programai tobulinti

Dalyviai: Vyresniųjų klasių moksleiviai (16-18 m.), Turku pedagogų rengimo mokykla

Mokytojai: Elise Salonen ir Pia Lintunen

Aplinkybės: 2021-2022 mokslo metais mūsų mokykla pradėjo naują studijų modulį, skirtą verslumui ugdyti, siekdama, kad tai taptų mokyklos profilio dalimi, kuria mūsų mokykla galėtų išsiskirti iš kitų. Modulį pradėjome pristatydami jį metų pradžioje visiems pirmos klasės gimnazistams. Tada pakvietėme visus susidomėjusius registruotis. Mokslo metų pradžioje turėjome 6 mokinius, norinčius mokytis pagal šio modulio programą. Tačiau eigoje visi mokiniai pasitraukė – kai kurie mokslo metų pradžioje, o paskutiniai – mokslo metų pabaigoje. Būtent šią problemą nusprendėme išspręsti, pasitelkdami projektinio mąstymo procesą ir vaizdinį mokymosi priemones.



Tikslas ir motyvai: Užtikrinti naujo modulio „Yrittäjyys-Norssi“ (verslumo ugdymas) įgyvendinimą mūsų mokykloje, pristatyti ir paskatinti naujus mokinius pasirinkti šį modulį.

Mokymosi rezultatai: Pokyčiai programoje, padaryti išklausių studentų idėjų, padėjo sukurti tokią studijų programą, kuri skatina studentus rinktis, išlaikyti susidomėjimą ir tęsti šio modulio studijas.

SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETIMAS – KŪRYBINĖS DIRBTUVĖS „ŽMONĖS IR PLANETA“ Crossing Borders Danija

Kaip organizuoti kūrybinės dirbtuvės naudojant kūrybinio projektavimo bei vaizdinio mąstymo metodikas

Dalyviai: Studentai, HF & VUC Fyn
(Odense City Campus)

Dalyvių skaičius: 1500 studentų ir 33
moderatoriai

Aplinkybės: tai speciali mokykla, kurioje
mokosi žmonės, turintys sunkumų,
pavyzdžiui: pabėgėliai, prieglobsčio
prašytojai, žmonės, kenčiantys nuo
specifinių sutrikimų, pvz., disleksijos. Į
Crossing Borders buvo kreiptasi su
prašymu parengti seminarą tema
„Žmonės ir planeta“, kuris galėtų
įtraukti tikslinę grupę kitaip,
kūrybiškiau, nei tradicinis vienpusis
mokymo būdas.

Tikslas ir motyvai: bendras dienos
tikslas buvo skatinti kūrybinį ir kritinį
mąstymą, siekiant iširti švietimo ir
tvarumo ryšį.

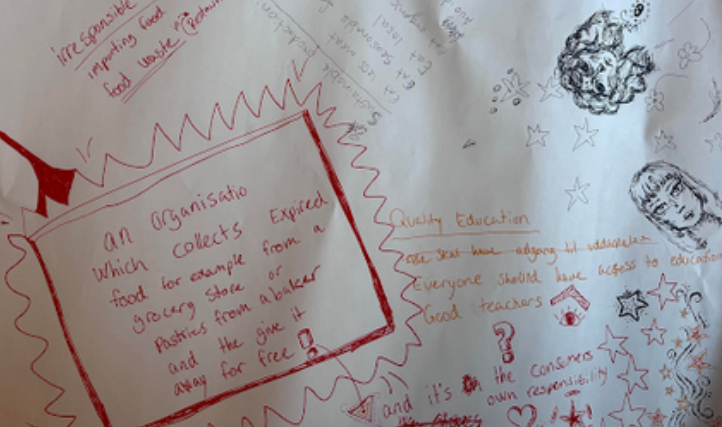
Mokymosi rezultatai: darbas grupėse
pasirodė esąs veiksmingas, nes
sužadino kūrybiškumą ir vaizduotę bei
padėjo dalyviams rasti naujų
sprendimų. Vaizdiniai įrankiai skatino
dalyvius pasitelkti kūrybinius įgūdžius ir
leido dirbti laisvoje atmosferoje.

Siekiant skatinti smalsumą ir kūrybiškumą
sprendžiant tvarumo ir pagarbos gamtai
klausimus, kūrybinės dirbtuvės buvo
organizuotos remiantis kūrybinio
projektavimo metodika, ypač įsijautimo ir
idėjų generavimo etapų principais.

Tvaraus vystymosi tikslai (*The Sustainable
Development Goals*) – 4-as tikslas
(kokybiškas švietimas) ir 12-as tikslas (tvari
gamyba ir vartojimas) – buvo kūrybinių
dirbtuvių pagrindas.

Bendra mokymų struktūra ir trumpas
veiklos paaškinimas:

- Vyko trys 60 min. trukmės sesijos,
kuriuose vienu metu dalyvavo po 500
mokinių.
- Mokiniai buvo suskirstyti į 15 grupių ir 15
kambarių, po 33-34 mokinius ir 2
moderatorius kiekvienoje grupėje.
- Procesas buvo modifikuotas,
apsiribojant 2 kūrybinio projektavimo
etapais, pagal mokytojų ir mokinių
poreikius bei pageidavimus.
- Atsižvelgiant į tai, kad buvo nedaug
laiko, daugiausia dėmesio buvo skirta
įsijautimui ir idėjoms, nes tai geriausiai
atitiko dienos temą „Žmonės ir planeta“,
ir bendrą dienos tikslą – skatinti
kūrybiškumą bei kritinį mąstymą.



Šio etapo rezultatai iš esmės buvo labai teigiami. Visos grupės atliko užduotis. Visiškai pasitvirtino tai, kad darbas grupėse yra itin veiksmingas, nes skatino kritinį mąstymą ir neleido „užstrigti“, kuriant idėjas bei kriterijus.

UŽSIĖMIMŲ PLANAS

Įvadas

Supažindinimas su moderatoriais, dienos tema ir darnaus vystymosi tikslais.

Įsijautimas

Įsijautimo etapas buvo skirtas tam, kad mokiniai galėtų ištirti pagrindinius aplinkos apsaugos iššūkius bei tvarios gamybos ir vartojimo principus.

Minčių lietus grupėse po 10 žmonių kokybiško švietimo ir tvarumo temomis:

- Bent 3 kriterijai / reikalavimai, kuriuos pasirinktumėte kokybiškam švietimui apibūdinti.
- Bent 3 kriterijai / reikalavimai, kuriuos pasirinktumėte tvariai gamybai ir vartojimui apibūdinti.
- Keletas „neatsakingos gamybos ir vartojimo“ pavyzdžių, pateikiant konkrečius produktus, įmones, paslaugas, kurios, jūsų nuomone, neatitinka tvaraus vystymosi tikslo Nr. 12 (tvari gamyba ir vartojimas).

Pasirinkimas (grupėse) problemų, kurias dalyviai norėtų spręsti.

Vienintelis trūkumas buvo susijęs su laiku. Šiai daliai dalyviai turėjo tik 15 minučių. Buvo akivaizdu, kad pratyboms būtų buvę naudinga skirti daugiau laiko. Tokie užduočiai atlikti reikėtų skirti ne mažiau kaip 1 valandą.

Idėjos

Darbo grupėse užduotis buvo pasirinkti vieną iš identifikuotų „netvarios gamybos ir vartojimo“ pavyzdžių ir sukurti gaminį, verslą, būdą ar pan., kad problema būtų išspręsta. Galutinis produktas nebūtinai turėjo būti realus. Mintis buvo – sužadinti dalyvių vaizduotę kuriant idėjas savo sprendimui.

Sprendimo eskizas, atsakant į šiuos klausimus:

- Koks jūsų kūrinio pavadinimas? Kokios spalvos jis yra? Kaip jis veikia?
- Kas yra jūsų tikslinė grupė?
- Kokio išsilavinimo jums ir jūsų komandai reikėtų, jei vieną dieną norėtumėte sukurti ir parduoti savo gaminį?

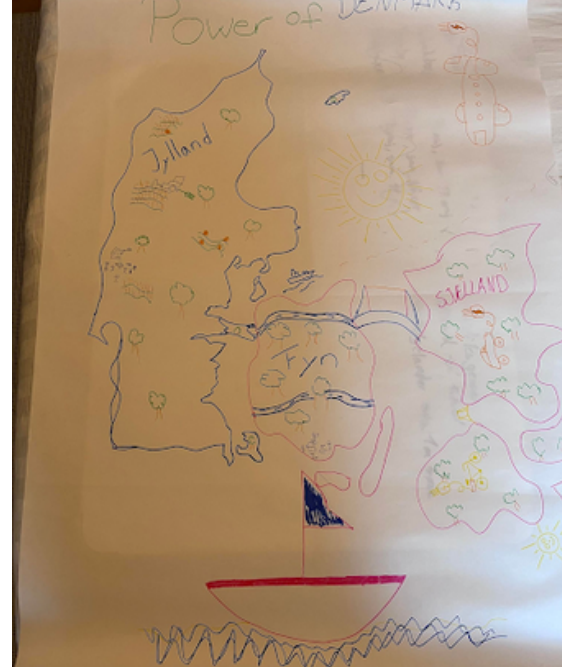
Grupių pristatymai.

Refleksija

Bendras aptarimas apie tai, koks, dalyvių nuomone, buvo šios dienos tikslas.

BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Kūrybinių dirbtuvių tikslas buvo parodyti, kad kūrybinis projektavimas bei vaizdinis mąstymas gali būti naudingi ir įkvepiantys, organizuojant ir įgyvendinant pamokas ar užsiėmimus, padedančius mokiniams įvairių temų mokytis kūrybiškiau ir interaktyviau.
- Būtų buvę labai gerai turėti daugiau laiko kitiems etapams pereiti. Tačiau kai NVO (tokios kaip *Crossing Borders*) paprašoma surengti mokymus švietimo įstaigų mokiniams, veiklai įgyvendinti paprastai skiriama tik pora valandų.
- Būtų buvę naudinga turėti ir skirti daugiau laiko pratyboms atlikti.
- Būtina skirti laiko atlikto darbo pristatymui, kad pratybos įgautų prasmę ir tikslą. Be to, tai paskatina mažiausiai įsitraukusius mokinius rimtai žiūrėti į veiklą, kai jie žino, kad turės pristatyti savo darbo rezultatą.
- Turint daugiau laiko, būtų buvę įdomu iširti poreikius ir iššūkius, kuriuos patirai žmonės, susiduriantys su klimato kaitos padariniais, ir sukurti produktą, kuris juos tenkintų.
- Labai svarbu, kad mokytojas ir (arba) moderatorius tikrai aiškiai, žingsnis po žingsnio pateiktų instrukcijas, kad nekiltų painiavos dėl užduoties tikslo ir bendro norimo rezultato.



Dar kartą pasitvirtino, kad darbas grupėse yra veiksmingas skatinant kūrybiškumą ir vaizduotę. Be to, prašymas, kad dalyviai vizualiai iliustruotų savo išradimą, suteikė jiems galimybę būti kūrybingiems, atsipalaiduoti ir įdomiai praleisti laiką nagrinėjant tvarumo klausimą.

Pristatymai puikiai pasitarnavo skatinant dalyvių „pasiekimo“ / sėkmės jausmą – jie galėjo pasidalyti su bendraklasiais savo darbais ir todėl nesijautė taip, lyg būtų švaistę laiką veltui.

MOKYTOJŲ VERTINIMAS, KAIP MOKYMAI ...

☆... sustiprino komandinio darbo įgūdžius?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

☆... skatino kūrybiškumą?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

☆... padėjo susitelkti į tikslinę grupę?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

☆... skatino remtis faktais, o ne prielaidomis?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

MOKYTOJAI

Danija

Vaizdinio mąstymo ir kūrybinio projektavimo metodikos mokymai Danijos *Efterskole*, orientuotos į verslumą, mokytojams, siekiant konkretaus tikslo – sukurti pabėgimo kambarį

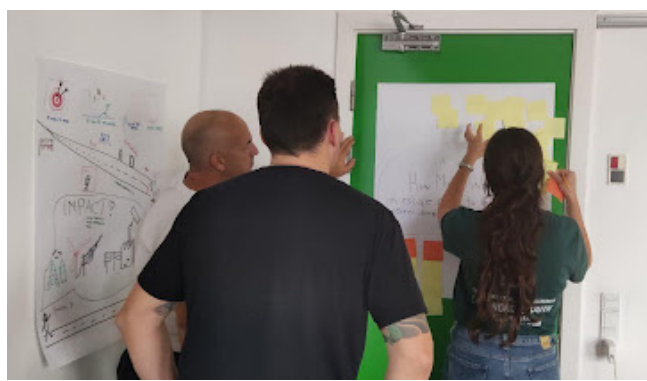
Dalyviai: mokytojai

Dalyvių skaičius: 12

Aplinkybės: mokymuose dalyvavo įvairių dalykų mokytojai nuo anglų ir danų kalbų iki interneto dizaino. Mokykla, kurioje jie dirba, yra *efterskole* – unikali Danijos savanoriška nepriklausoma internatinė mokykla 14-18 m. jaunimui. *Efterskole* moksleiviai gali rinktis, per kiek laiko nori įgyti pagrindinį išsilavinimą (vienerius – trejus metus). *Efterskole* paprastai orientuojasi į tam tikrą studijų sritį, šiuo atveju mokymai vyko *New Nordic Youth Efterskole, Verslumo ir dizaino mokykloje*.

Mokymai su mokytojais vyko 3 dienas, kiekvienas užsiėmimas truko apie 5 valandas. Trys mokymų sesijos buvo išdėstytos per 1,5 mėnesio, todėl dalyviai turėjo laiko apgalvoti kas buvo nuveikta praėjusioje sesijoje, savo projektą ir pasiruošti kitai sesijai.

Mokymų tvarkaraštis buvo intensyvus ir kupinas veiklų: mokytojų pristatymai, aktyvumą skatinančios veiklos, į projektą orientuotos veiklos, dalijimasis, pertraukos. Veiklos buvo pasirinktos, atsižvelgiant į mokymų etapo tikslą ir dalyvių poreikius.



Tikslas ir motyvai: sužinoti daugiau apie tai, kaip taikyti vaizdinį mąstymą ir kūrybinį projektavimą savo kasdienėje mokymo praktikoje ir kaip to mokytį. Taip pat turėti galimybę kartu dirbti ir kurti projektus savo mokiniams, kas labai svarbu tokioje novatoriškoje mokykloje, kaip NNY. Galiausiai, išmokyti įrankių, kurie padėtų sukurti pabėgimo kambarį, skirtą mokiniams.

Mokymosi rezultatai: mokytojai suvokė, kaip svarbu pažinti tikslinę grupę ir pamatyti problemą iš jos požiūrio taško. Be to, jie mokėsi atvirai priimti kitų idėjas bei jomis remtis, naudoti vaizdines priemones ir išbandyti skirtingus metodus tam, kad gebėtų kurti naujas galimybes.

Daugiausia dėmesio buvo skiriama šiems dalykams:

- Kūrybinis projektavimas – kas tai yra, ką reiškia skirtingi etapai ir kaip juos įgyvendinti.
- Aktyvumą skatinančios veiklos, kurių tikslas buvo įtraukti į procesą ir palaikyti grupės nuotaiką, pasitelkiant žaismingas priemones. Veiklos buvo dviejų tipų – fiziniam aktyvumui skatinti ir vaizdiniam mąstymui lavinti. Dalis veiklų buvo komandinės, dalis – individualios.
- Į projekto įgyvendinimą orientuotos – kūrybinio projektavimo proceso veiklos, buvo skirtos idėjai įgyvendinti.
- Pertraukos – svarbi programos dalis, skirta tam, kad dalyviai pailsėtų ir išlaikytų susidomėjimą.



Mokymų planas

1 DIENA

1 Kas yra kūrybinis projektavimas?
Šio proceso istorija, naudojimas ir pagrindiniai privalumai.

2 Projektas

Pabėgimo kambarys – mokytojų idėja → kaip išlikti susikoncentravus į problemą, kai sprendimas jau apibrėžtas?

Įsijautimas

„Kaip panaudoti pabėgimo kambarį, siekiant įtraukti mokinius į tam tikrų dalykų mokymąsi?“

Tokiu atveju (turint projektą / problemos sprendimą), kūrybinio projektavimo procesas yra kitoks, nes svarbu sukurti erdvę ginčyti prielaidas ir būti atviriems įvairių sprendimų svarstymui.

3 Komandos formavimas

3 grupės po 4 žmones; vienoje grupėje – skirtingų dalykų bei kompetencijų mokytojai, sukuriant galimybę dirbti su kolegomis, su kuriais kartu dirbama retai.

4 Aktyvumą skatinanti veikla:

„3 žmonės, 1 kėdė“

Vienas dalyvis turėjo atsistoti ant kėdės, kiti trys aplink jį. Ant kėdės stovintis, vieną minutę tuo pačiu metu turėjo:

- kartoti priešais stovinčio žmogaus atliekamą judesį,
- atlikti nesudėtingus skaičiavimo veiksmus, kuriuos uždavė žmogus iš vienos pusės,
- atsakyti į klausimus apie įvairių daiktų spalvas, kuriuos uždavė žmogus iš kitos pusės,
- po 1 minutės komandos nariai keitėsi vaidmenimis.



5 Vaizdinio mąstymo veikla: infografinis plakatas apie tai, kas yra pabėgimo kambarys:

- Kokie yra pabėgimo kambario ypatumai?
- Kokie veikėjai dalyvauja pabėgimo kambaryje?
- Kokių tyrimų apie pabėgimo kambarius galima rasti?
- Kaip pabėgimo kambariai naudojami edukacinėje aplinkoje?
- Kas lemia pabėgimo kambario sėkmę? O kas nepadeda?

6 Asmens prototipo (proto-persona) kūrimas

7 veikla: Įsijautimo žemėlapis (empathy map)

Grupėms, kurios geriau pažinojo savo tikslinę grupę, pavyko lengviau įsijausti į jos poreikius (įtraukti jos atstovus į šį etapą nebuvo pakankamai laiko).

Svarbu iš tikrųjų bendrauti su tiksline grupe, kad būtų galima pereiti nuo prielaidų prie faktų.

Apibrėžimas

8 veikla: „Taškų sujungimas“ (connect the dots)

Dalyviams reikėjo nupiešti 9 apskritimus (3 apskritimai x 3 eilės) ir sujungti juos 4 linijomis neatitraukiant rašiklio nuo popieriaus lapo.

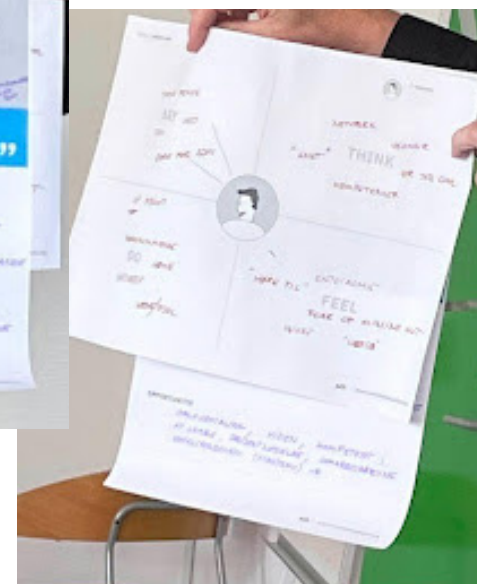
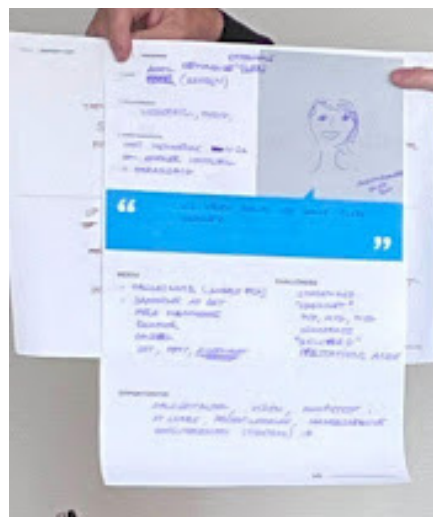
Šia užduotimi buvo siekiama apmąstyti tyrinėjimo įžvalgas ir pagrindinius klausimus.

9 Infografinio palakto, asmens prototipo ir įsijautimo žemėlapio refleksija.

Kaip juos galima apjungti? Kokios tarp jų sąsajos? Kokius tikslinės grupės poreikius galėtų atliepti išryškinti pagrindiniai edukacinio pabėgimo kambario elementai / ypatybės.

10 veikla: „Požiūrio taškas“ (Point of view)

Užduotis – perfrazuoti pradinį problemos klausimą į teiginį, orientuojantis į tikslinės grupės požiūrį ir atsižvelgiant į visas įsijautimo etapo įžvalgas.





Kiekybė prieš kokybę: blogų idėjų nebūna.

2 DIENA

Idėjos

1 Pirmos dienos rezultatų apžvalga ir apmąstymas → Kaip mes galėtume...? Kad grupės apmąstytų problemos formuluotę, jų buvo paprašyta problemos teiginį paversti klausimu „Kaip mes galime...?“ (*How Might We...?*).

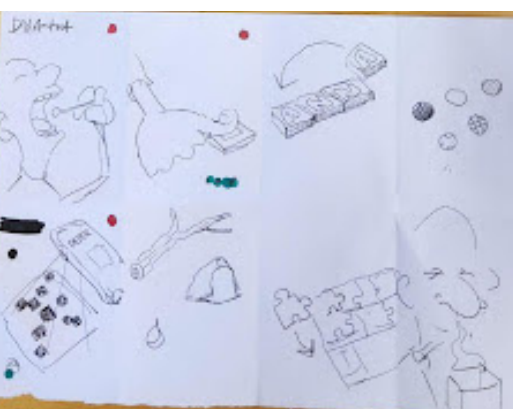
Idėjų kūrimo etapo pristatymas.

2 Veikla: bendras minčių žemėlapis, atsakymai į klausimą „Kaip mes galėtume...?“

Atsakančių į klausimą idėjų generavimas, vieni kitų idėjų plėtojimas, kuo įvairesnių sprendimų paieška. Idėjų grupavimas pagal skirtingas temas.

3 veikla: „6 piešiniai 6 apskritimams“

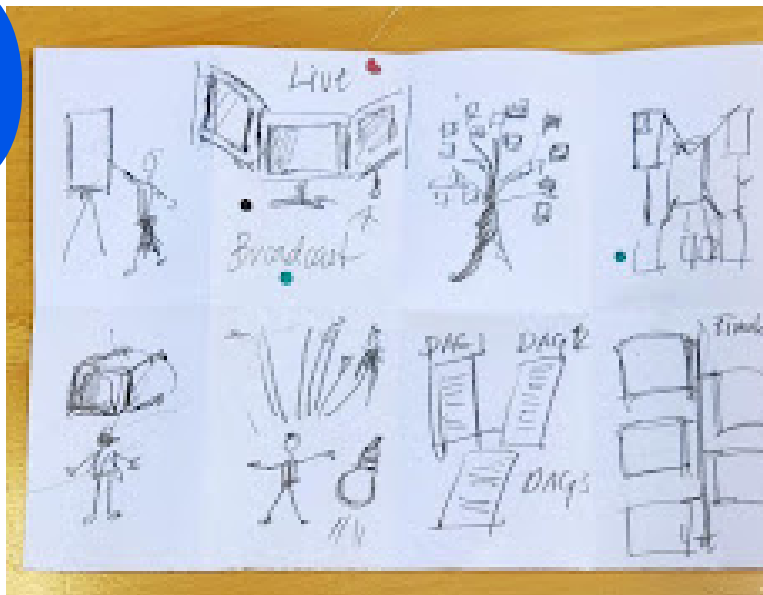
Skirtingų dalykų piešimas ant popieriaus lapo – 6 skirtingi objektai per vieną minutę.



4 veikla: „Pašėlęs 8“ (Crazy 8)

Vienos idėjų grupės pasirinkimas iš minčių žemėlapis ir ją iliustruojančių piešinių sukūrimas – 8 piešiniai per 8 minutes.

→ Balsavimas ir vienos idėjos, kuri bus plėtojama, pasirinkimas.



5 veikla: „Taip, ir...“

Veikla porose: ką galima veikti savaitgalį? Atsakymai:

1 min „Ne...“

1 min „Taip, bet...“

1 min „Taip, ir...“

6 veikla: „Minčių lietus rašant“ (*brainwriting*)

Pradėdamas nuo idėjos, už kurią balsavo, kiekvienas grupės narys turėjo parašyti pirmą sakinį, kaip plėtotų idėją; po 30 sekundžių dalyviai keitėsi lapais tarpusavyje, kiekvienas turėjo pratęsti kito grupės nario mintis, papildydamas jo idėjas.

7 veikla: „Kelionės žemėlapis“ (*a journey map*)

Kokie yra sąveikos su tiksline grupe etapai ir kokius sąlyčio taškus reikia sukurti pasirinktoje koncepcijoje?



3 DIENA

Prototipas

Prototipų projektavimas.

Prototipų kūrimas

Ką norima sukurti ir patikrinti?

Testavimas

Prototipo testavimas grupėje ir su kitų grupių dalyviais.

Refleksija

Projekto ir metodikos refleksija.

BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Dalyviai buvo įsitraukę, jiems patiko galimybė išbandyti naujus įrankius ir dirbti naujose komandose.
- Juos nustebino idėjų, kurias jiems pavyko sugeneruoti, kiekis, taip pat – įtaka, kurią turėjo įvairių metodų išbandymas ir vizualizavimas.
- Nors tikslinės grupės atstovai negalėjo dalyvauti, mokymų dalyviai daugeliu atveju sugebėjo įsijausti į jos poreikius ir kvestionuoti savo prielaidas.
- Kai kuriems dalyviams buvo sunku nepereiti į sprendimo „režimą“.
- Kai kuriems dalyviams dalis veiklų sukėlė nepasitenkinimo jausmą todėl, kad jos ženkliai skyrėsi nuo to, ką jie įpratę daryti savo darbe.
- Buvo per mažai laiko įtraukti tikslinę grupę ir tinkamai atlikti jos poreikių analizę, kuri būtų leidusi giliau suprasti jos poreikius.
- Buvo etapų, kai dalis dalyvių nepasitikėjo vykdoma veikla.
- Mokyklos kontekste gali būti sunkiau tinkamai – kaip tai būtina į vartotoją orientuoto kūrybinio projektavimo procese – įtraukti tikslinę grupę į visus kūrybinio projektavimo etapus.

MOKYTOJŲ VERTINIMAS, KAIP MOKYMAI ...

☆... sustiprino komandinio darbo įgūdžius?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

Vienas iš mokyklos dalyvavimo mokymuose tikslų buvo ugdyti mokytojų komandinio darbo įgūdžius, ir mokytojai buvo labai patenkinti rezultatais.

☆... skatino kūrybiškumą?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

Daugelis dalyvių pažymėjo, kad juos nustebino, kiek daug idėjų jie sugebėjo sukurti ir kaip įvairiai jas pateikti.

☆... padėjo susitelkti į tikslinę grupę?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

Nesant galimybės įtraukti tikslinę grupę į procesą, ypač idėjų kūrimo etape, orientacija į ją buvo gana silpna.

☆... skatino remtis faktais, o ne prielaidomis?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

Dėl ribotos galimybės įtraukti į procesą tikslinę grupę buvo sunku sutelkti dėmesį į faktus, tačiau dalyviai galėjo greitai reaguoti ir keisti idėjas, kai gaudavo pastebėjimą, kad remiasi prielaidomis.

MOKYTOJAI

Lietuva

Kūrybiniu projektavimu ir vaizdiniu mąstymu grįstas problemų sprendimas: taikymas ugdymo procese

Dalyviai: įvairių pakopų bei dalykų mokytojai, „Renkuosi mokytį“ mokytojai, švietimo pagalbos specialistai

Dalyvių skaičius: 47

Programos mokytojos: Virgita Valiūnaitė, Emilija Urnėžienė, Elzė Vareikytė, Gustė Vaitkevičiūtė, Ramunė Guogytė ir Lina Ignatavičiūtė

Aplinkybės: grupę sudarė 47 mokytojai. 20 iš jų dalyvavo visuose mokymuose, 10 – didžiojoje dalyje ir 17 – kai kuriose dalyse. Dalyviai buvo iš įvairių mokyklų bei iš projekto „Renkuosi mokytį“. Jie atstovavo įvairias pakopas ir dalykus.

Tikslas ir motyvai: kartu su mokytojais praktiškai išbandyti kūrybinio projektavimo strategijas ir vaizdinio mąstymo technikas bei paskatinti mokytojus taikyti tai savo pamokose. Buvo siekiama ir to, kad vėliau mokytojai galėtų mokytis naudotis metodika savo mokinius ir taip padėtų jiems siekti geresnių rezultatų bei išreikšti save.

Mokymosi rezultatai: mokytojai išmoko praktinių būdų, kaip praturtinti savo pamokas ir kaip motyvuoti mokinius. Jie išmoko susiaurinti ir analizuoti problemas bei rasti naujų būdų joms spręsti. Mokytojai taip pat mokėsi naujų mokymo metodų, praktiškai išbandydami kiekvieną kūrybinio projektavimo proceso etapą.

Dviejų dienų praktinių nuotolinių mokymų metu mokytojai buvo supažindinti ne tik su kūrybinio projektavimo ir vaizdinio mąstymo metodikomis, bet ir su projektu bei pagrindinėmis sąvokomis.



MOKYMŲ PLANAS

1 DIENA

Įvadas

Susipažinimas: platformos MIRO pristatymas ir išbandymas:

1. „Kaip šiandien jaučiatės? Atsakykite naudodami lipdukus ir / ar emociukus.“
2. „Jei galėtumėte vakarieniauti su bet kuriuo žmogumi žmonijos istorijoje (gyvu ar mirusiu), kas jis (ji) būtų? Kodėl? Įkelkite nuotrauką ir ant lipduko užrašykite, kodėl.“
3. „Jei galėtumėte nukeliauti į bet kurią pasaulio vietą, kokia tai būtų vieta? Atsakymui naudokite įrankį *Pieštukas*.“

Projekto pristatymas.

Mokymų plano, kūrybinio projektavimo bei vaizdinio mąstymo pristatymas.

Įsijautimas

Etapo pristatymas ir jo tikslas.

Praktiškas įsijautimo etapo išbandymas atsakant į klausimą:

„Su koku ugdymo iššūkiu susiduriate savo profesiniame gyvenime šiuo metu?“

Problemos vizualizavimui buvo naudojamas *Vaidmenų žaidimas* (*Klausinėtojas – Pasakotojas – Vizualizuotojas*). Grupės kūrė įsijautimo žemėlapius, kuriuose vaizdavo, kas svarbu. Vėliau apmąstė, kas padėjo ar trukdė atlikti užduotį.



Apibendrinimas: Kodėl svarbu įsijausti? Kokie pagrindiniai įsijautimo principai?

Supažindinimas su keliais įrankiais, kurie gali būti naudojami šiame etape.

Apibrėžimas

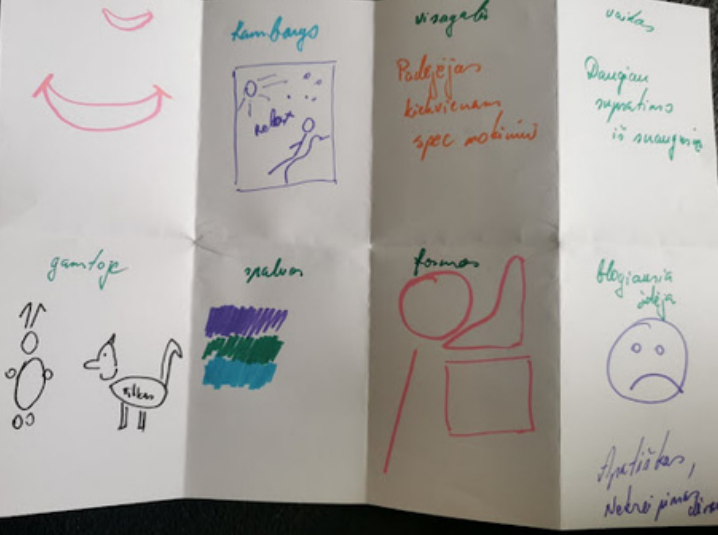
Etapo pristatymas.

4 K (Ws) – Kas? Ką? Kur? Kodėl? naudojimas siekiant praktiškai apibrėžti ir vizualizuoti problemą. Vėliau buvo naudotas įrankis *Pasakotojas ir klausytojas*. Pasakotojas rodė savo piešinį, paremtą 4 K, ir apibūdino, ką jis vaizduoja. Klausytojas turėjo empatiškai išklausti, po to pasiūlyti, kokie dar poreikiai ir kodėl gali slypėti šioje situacijoje. Vėliau buvo apsikeista vaidmenimis.

Įrankis „Požiūrio taškas“ (*point of view*).

Mokytojai turėjo suformuluoti savo problemą vienu sakiniu, naudodami sakinio konstrukciją:

VARTOTOJAS – POREIKIS – ĮŽVALGOS

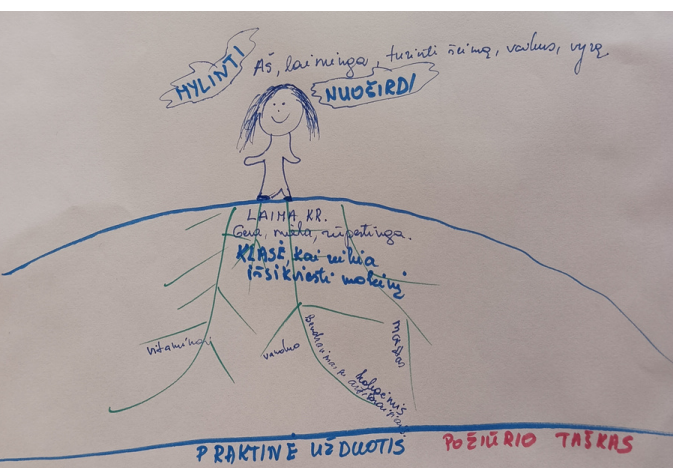


Diskusija grupēse: Kiekvienas grupēs narys įvardijo savo apibrėžtą problemą ir idėjas, kurias nupiešė kiekviename iš aštuonių kvadratų, o kiti siūlė, kokios dar idėjos tiktų problemai spręsti, kaip jos galėtų atliepti tikslinės grupės poreikius ir kaip jas galima vizualizuoti. Tikslas buvo kartu rasti sprendimo idėją.

Problemos sprendimo eskizavimas, atsižvelgiant į diskusiją ir grupės narių pasiūlymus. Pasidalijimas grupėje eskizais, atradimais ir likusiais klausimais.

Refleksija: Refleksijos žemėlapis (reflection map)

1-oji diena baigėsi dalyvių refleksija, kuriai buvo naudojamas vaizdinis įrankis Refleksijos žemėlapis.



2 DIENA

Teorija

Nuo praktikos prie teorijos: įvadinė dalis, susiejanti pirmosios dienos praktiką su kūrybinio projektavimo ir vaizdinio mąstymo teorija.

Kitų šalių patirtis

Kūrybinio projektavimo naudojimas mokyklose, kaip jis gali padėti mokymo programų, erdvių, procesų, priemonių ir sistemų kūrimui.

Vaizdinio mąstymo pagrindai,

padedantys vizualizuoti mintis, jausmus ir idėjas.

Prototipas

Supažindinimas su etapu, kaip jis padeda idėjas paversti apčiuopiamomis ir leidžia greitai patikrinti, ar galimas sprendimas veikia, ar ne.

Origamis: Meilės sau prototipas



Prototipo kūrimas iš bet kokios, po ranka turimos, medžiagos.

Pristatytos dažniausiai prototipų kūrimui naudojamos medžiagos:



©Pixabay.com

| Mokytojų apibrėžtos problemos | Idėjos / problemų sprendimas | Prototipai |
|--|--|---|
| <p>Padėti autizmo spektro sutrikimą turinčiam vaikui išbūti mokykloje ar klasėje. Gyvūnai padeda vaikui nusiraminti. Kaip į mokyklą atsivesti augintinį (šunį / katę)?</p> | <p>Atvesti gyvūną (šunį / katę) į specialiai vaikui sukurtą erdvę (atskiriant dalį klasės), į kurią su gyvūnu ateitų socialiniai partneriai iš gyvūnų prieglaudos.</p> |  |
| <p>Padėti autizmo spektro sutrikimą turinčiam vaikui būti mokykloje ar klasėje. Trumpam pabūti vienam ir užsiimti mėgstama veikla padeda vaikui nusiraminti, susikaupti. Kaip tai organizuoti?</p> | <p>Sukurti vaikui atskirą erdvę su jo mėgstama veikla ir žaidimais.</p> |  |
| | <p>Sukurti vaikui atskirą erdvę su jo mėgstama veikla ir žaidimais (ta pati problema – kito mokytojo prototipas).</p> |  |
| <p>Kaip skatinti įsitraukimą dirbant komandoje?</p> | <p>Sukurti erdvę, kurioje mokiniai sėdėtų prie vieno stalo, dirbtų planšetėmis bendradarbystės platformoje (pvz., <i>Miro</i>) ir tuo pat metu, interaktyviojoje lentoje, matytų bendrą rezultatą bei kiekvieno komandos nario indėlį.</p> |  |
| <p>Kaip mokiniui suteikti neigiamą atgalinį ryšį?</p> | <p>Teikiant atgalinį ryšį, visada išlaikyti pusiausvyrą tarp teigiamų ir tobulintinų dalykų.</p> |  |



Testavimas

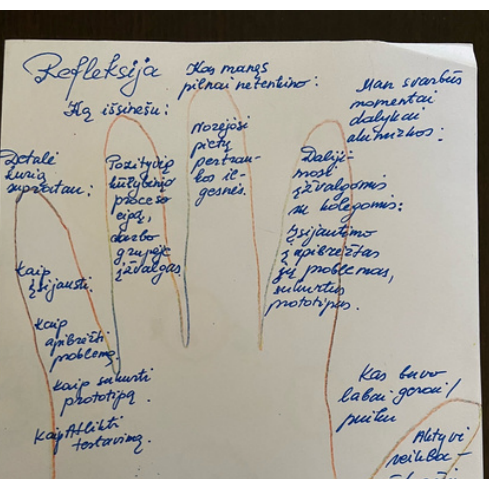
Etapo pristatymas ir jo svarba.

Grupės darbas: prototipų pristatymas, atgalinio ryšio gavimas ir teikimas.

Mokytojai buvo suskirstyti į grupes pagal problemų panašumą, kad galėtų įvertinti vieni kitų prototipus – kiekvienas grupės narys pristatė savo prototipą ir gavo grupės narių atsiliepimus apie tai, kas yra veiksminga ir ką būtų galima patobulinti.

Refleksija

2-oji iena baigėsi mokytojų individualiomis refleksijomis. Mokytojai apmąstė, ką jie išsineša iš dviejų mokymų dienų. Šiam tikslui buvo naudojama vaizdinis įrankis *Refleksijos ranka (Reflection hand)*.



BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Mokymų metu mokytojai sužinojo praktinių būdų, kaip praturtinti ugdymą, sudominti ir motyvuoti mokinius, pasitelkiant vaizdines priemones, įrankius.
- Mokytojai išmoko pažvelgti į problemų sprendimą iš skirtingų perspektyvų, ją susiaurinti, sukonkretinti ir pasiūlyti sprendimo idėjas.
- Mokymai suteikė mokytojams įrankių, kaip analizuoti problemą įvairiais aspektais ir palikti erdvės kūrybiškumui.
- Programos mokytojos pastebėjo, kad kūrybinio projektavimo proceso mokymas padėjo jiems patiems išmokyti naujų metodų kuriant turinį, žingsnis po žingsnio pereiti procesą, kiekviename etape kantriai sustojant ir sutelkiant dėmesį į svarbius dalykus.
- Programos mokytojos taip pat įsitikino, kaip svarbu perduoti savo patirtį kitiems, siekiant prisidėti prie ugdymo kokybės didinimo.

MOKYTOJŲ RENGIMAS – ŠVIETIMO PROBLEMŲ NUSTATYMAS

Estija

Kūrybinio projektavimo ir vaizdinio mąstymo mokymai organizacijai *Nooredas Kooli (Teach for All)*

Dalyviai: organizacijos komandos nariai, alumnai ir programos dalyviai

Dalyvių skaičius: 24

Aplinkybės: visi dalyviai turi įtakos švietimo sistemai. Visi jie susiję su švietimu, kai kurie iš jų vadovauja organizacijai *Teach for all*, kiti joje dirba, dalis yra mokytojai arba užima aukštas pareigas savo mokyklose.

Tikslas ir motyvai: dalyviai daug girdėjo apie kūrybinį projektavimą ir jo veiksmingumą, ir tikėjosi šio proceso metodų pagalba spręsti tam tikras švietimo problemas.

Mokymosi rezultatai: procesas paskatino suvokimą apie į besimokantįjį orientuoto ir komandinio mokymosi elementų svarbą švietime. Dalyviai taip pat pastebėjo, kad problemos priežastys dažnai slypi kitur, nei jie iš pradžių manė. Tai padėjo jiems parengti daug veiksmingesnius problemų sprendimus.

Mokymai vyko 4 sesijų metu. Daugiausia dėmesio buvo skiriama įvairių etapų paaikškinimui ir pavyzdžiams, kad dalyviai galėtų veiksmingai juos naudoti.

Buvo pasitelktas komandinis darbas ir dalijimasis, ir iliustruojamas jų naudojimas įvairiuose proceso etapuose.

Lyginant mokymus programos mokytojams ir šiuos, pastaruosius reikėjo kur kas labiau struktūruoti, kad būtų visapusiškai atskleistas kūrybinio projektavimo procesas ir jo etapai.

MOKYMŲ PLANAS

1 DIENA

Apšilimas

Pristatykite save su 160 ženklų.
Nupieškite save.

Mokymų rėmas

Kas yra kūrybinis projektavimas?
Kūrybinio projektavimo taikymas kontekste.

Įsijautimas

Grupės diskusija: dalykai, kurie dalyviams kelia nerimą, problemos ir poreikiai, kuriuos šiuo metu reikia atliepti.

Diskusija dideliame dalijimosi rate ir dalyvių bendradarbiavimo galimybių įvardijimas.

Namų darbai: Ką man reikia papildomai sužinoti, kad geriau suvokčiau problemas?

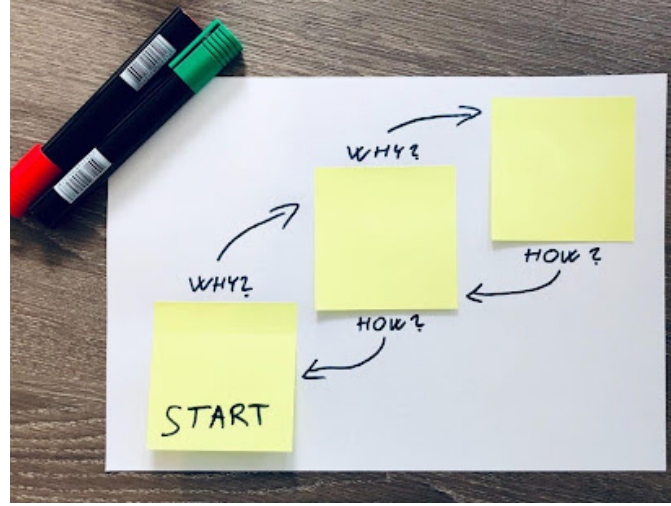
Dalijimosi ratas: rezultatai ir išvados.

2 DIENA

Apšilimas.
Aktyvumą skatinanti veikla.

Apibrėžimas

Minčių žemėlapis sudarymas, siekiant įvertinti, ar dabar dalyviai turi užtektinai informacijos, kad suprastų esmę. Tuomet dalyviai užpildė lentelę, kad atspindėtų situaciją per savo pojūčius ir jausmus.



Kas yra apibrėžimas kūrybinio projektavimo procese? (Youtube vaizdo įrašas).

Užduotis: Požiūrio taškas (*Point of view*), siekiant nustatyti, kieno problemos yra sprendžiamos.

Užduotis: problemų pavertimas klausimais *Kaip mes galėtume...? (How Might We)*, siekiant išsiaiškinti, kaip spręsti problemas.

Užduotis: „5 kodėl“ (*5 Whys*), siekiant išsiaiškinti problemų priežastis.

Dalijimosi ratas: rezultatai ir išvados.

3 DIENA

Apšilimas

Kur mes esame? Apmąstymas, ar reikia grįžti prie ankstesnių etapų, kad išsiaiškintumėte ar apibrėžtumėte problemą, ar vis dar tinka tai, kas buvo padaryta, ir galima toliau kurti idėjas, kaip problema gali būti sprendžiama.

Idėjos

Įvadas į metodiką, pristatant dalyviams skirtingus idėjų generavimo metodus ir skatinant išbandyti tuos, kurie jiems atrodė įdomūs ir tinkami.

Kaip efektyviai kurti idėjas: idėjų kūrimo įrankių pristatymas ir 3 geriausių įrankių, kuriuos galima naudoti grupėse, pasirinkimas.

Dalijimosi ratas: rezultatai ir išvados, problemų apibrėžimų užrašymas, fiksuojant jas kitiems žingsniams.

Daugelis dalyvių, užuot sutelkę dėmesį į tikslinės grupės patirtį, norėjo remtis savąja, todėl jiems sunkiai sekėsi likti atviriems tikslinės grupės poreikiams.

4 DIENA

Prototipas

„Kaip tai padaryti?“

Pirmųjų prototipų kūrimas per daug negalvojant, ar jie veiks, ar ne. Dalyviams reikėjo priminti apie tikslinę grupę, kuriai kūrė prototipus.

Dalyviams buvo pasiūlyta išbandyti įvairius metodus, pavyzdžiui, eskizavimą, diagramas arba siužeto ar scenarijaus kadruotę. Jie taip pat gavo kitų dalyvių atgalinį ryšį.

Pastebėję, kad pirmasis prototipas nepasiteisino, dalyviai kūrė naują prototipą.

Testavimas

„Kaip tai padaryti?“

Tolesnius prototipo įgyvendinimo veiksmų planavimas ir atsarginio plano, kaip tęsti testavimą, jei vėluotų ar norėtų viską mesti, parengimas.

Dalyvių buvo paprašyta apibrėžti konkrečius žingsnius ir datas, kad iš tikrųjų galėtų atlikti testavimą, ir pagalvoti apie motyvaciją, kuri padėtų nesustoti.

BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Dalyviams reikėjo gana daug padėti išsikelti aiškius tikslus.
- Dalyviai aiškiai jautė, kad iš pradžių jie norėjo kuo daugiau struktūros, kuria galėtų naudotis, kad suprastų procesą ir jo galimybes mokymosi procese.
- Kadangi dauguma dalyvių susiduria su tomis pačiomis problemomis, jie galėjo padėti vieni kitiems, papildydami vieni kitų idėjas.
- Naudodamiesi įrankiais jie galėjo lengviau išsiaiškinti problemas ir apibrėžti konkrečius bei išmatuojamus veiksmus, kad greičiau pasiektų norimų rezultatų.

- Kai dalyviai galėjo išbandyti įvairias metodikas iš pradžių individualiai, o paskui grupėse, jie patvirtino, kad metodika yra labai veiksminga ir funkcionali. → Į besimokantįjį orientuoti (*learner centred*) ir komandinio mokymosi (*team learning*) elementai.
- Dalyviai ne kartą pastebėjo, kad problemos šaknys dažnai slypi kitur, nei jie iš pradžių manė, o tai padėjo jiems siekti veiksmingesnių sprendimų.

MOKYTOJŲ VERTINIMAS, KAIP MOKYMAI ...

★... sustiprino komandinio darbo įgūdžius?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

Dalyviai ne kartą prašė komandinio darbo, taip pat pažymėjo, kad jis jiems buvo labai naudingas.

★... skatino kūrybiškumą?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

Naudodamiesi įvairiais mokymų metu pristatytais įrankiais, dalyviai sugebėjo mąstyti nestandartiškai ir pasiūlė sprendimus, apie kuriuos niekada nebuvo pagalvoję – tai juos labai maloniai nustebino.

★... padėjo susitelkti į tikslinę grupę?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

Dalyvių dėmesį reikėjo kelis kartus nukreipti atgal į tikslinę grupę, nes jie painiojo savo vidinį pasaulį ir patirtį su išoriniu pasauliu ir tikslinės grupės patirtimi.

★... skatino remtis faktais, o ne prielaidomis?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ★

Dalyviams sunkiai sekėsi laikytis faktų. Buvo daug kognityvinių iškreipimų, dalyviai daug rėmėsi emociniais samprotavimais (*aš taip jaučiuosi, todėl taip ir yra*). Tačiau pasitelkus įvairius metodus pavyko sušvelninti emocijas.

JAUNIMO DARBUOTOJAI – Danija

Mokymai apie kūrybinį projektavimą, kaip priemonę kurti jaunimui socialines akcijas, skirtas COVID-19 izoliacijos iškeltoms problemoms ir iššūkiams spręsti

Dalyviai: jaunimo darbuotojai

Dalyvių skaičius: 8

Aplinkybės: dalyvių grupę sudarė 8 jaunimo darbuotojai, kurių amžius 20–30 m. Jie užsieniečiai, tačiau gyvena ir dirba Kopenhagoje (Danija). Visi dalyviai dirba nevyriausybinėse organizacijose kaip jaunimo darbuotojai, kur dažnai bendrauja su vietos jaunimu ir stengiasi atliepti jų poreikius.

Tikslas ir motyvai: susipažinti su naujomis metodikomis, kurios leistų jaunimui imtis atsakomybės ieškant įvairių sprendimų įvairioms problemoms ir iššūkiams, kuriuos sukėlė dvejus metus trukusi izoliacija dėl pandemijos. Jie jautė poreikį išmokti naujų metodų, kurie leistų jiems ir jaunimui, su kuriuo jie bendrauja, identifikuoti, apibrėžti ir spręsti įvairias problemas.

Mokymosi rezultatai: jaunimo darbuotojai sukūrė renginių ciklą, vadinamą „Visa ko socialinis klubas“ (*The Everything Social Club*), kuris tęsiasi ir dabar.

Mokymai su jaunimo darbuotojais vyko 3 dienas, kiekvienas užsiėmimas truko apie 3,5 valandas.

Buvo suplanuota daug įvairių veiklų, kuriomis dalyviai buvo supažindinti su kūrybiniu projektavimu, kaip NVO darbe pritaikoma metodika, galinčia įkvėpti įvairiems socialiniams veiksams.

Prieš pirmąją sesiją dalyvių buvo paprašyta atlikti duomenų analizę apie tai, kokius iššūkius COVID-19 ir izoliacija sukėlė Danijos jaunimui. Dalyviai turėjo maždaug savaitę laiko ištirti ir surašyti pagrindinius iššūkius, kuriuos jie galėjo rasti, remdamiesi nacionalinėmis apklausomis, studijomis ir tyrimais, jau atliktais šalyje ir prieinamais internete. Dalyvių taip pat buvo paprašyta pasikalbėti ir (arba) apklausti jaunuolius, su kuriais jie bendrauja, kad išsiaiškintų jų problemas, poreikius, jausmus, emocijas ir pan.

MOKYMŲ PLANAS

1 DIENA

Komandos formavimas

Vardų žaidimas (su kamuoliu)

Dalyviai sustoja ratu.

1. Vienas dalyvis meta kamuolį kitam ir pasako savo vardą.
2. Dalyvis meta kamuolį kitam ir pasako asmens, kuriam meta kamuolį, vardą.
3. Tas pats kaip 2 žingsnyje, tik su 2 kamuoliais.

„Greitas pasimatymas“ (*speed dating*)

Grupė stovi 2 eilėmis, dalyviai – vienas priešais kitą. Kiekviena pora turi 2 minutes užduoti vienas kitam klausimus.

Po „greitųjų pasimatymų“ – refleksijos ratas.

Mokymų rėmas

Kas yra „Kūrybiškas skaitmeninis vizualizavimas, skirtas kūrybinio projektavimo strategijoms mokinių ir jaunimo projektuose plėtoti“?

Mokymų taisyklės

Kūrybinio projektavimo pristatymas: kas tai yra ir kaip jį nauduosime šiuose mokymuose?



Kaip galime padėti užsieniečiams jaunuoliams po COVID-19 izoliacijos re-integrotis į vietines Danijos bendruomenes?

Įsijautimas

Dalijimasis tyrimų rezultatais.

Veikla: asmens prototipo (*proto-persona*) kūrimas, remiantis prieš mokymus surinkta informacija. Po pandemijos kilę iššūkiai buvo paremti Kopenhagoje gyvenančio jaunimo interesais ir poreikiais:

- bendruomeniškumo jausmo stoka,
- įgūdžių, padedančių re-integrotis į visuomenę ir bendrauti su bendraamžiais, trūkumas,
- paramos jaunimui, dalytis savo emocijomis ir problemomis, trūkumas.

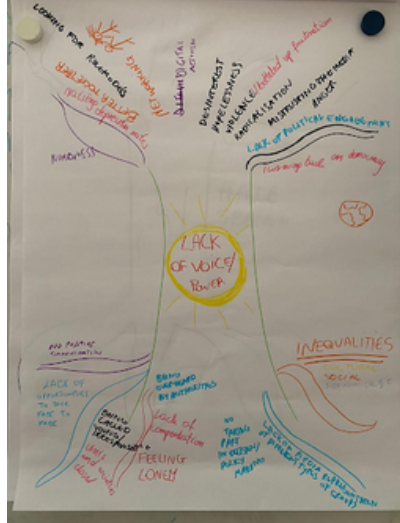


Apibrėžimas

Pagrindiniai įsijautimo etapo metu nustatyti iššūkiai buvo surašyti ant popieriaus lapų ir išdėlioti ant grindų. Dalyvių buvo paprašyta sudaryti grupes, atsistojant prie iššūkio, kuris, remiantis jų tyrimu, labiausiai slegia tikslinę grupę, yra aktualiausias ar skubiausiai sprendtinasis.

Veikla: Problemų medis

Grupių paprašyta ant didelių popieriaus lapų nupiešti medį.



Medžio kamienas simbolizavo pasirinktą problemą, šaknys – problemos priežastis, o šakos – problemos pasekmės jaunimui.

„Veiksmo grupių“ formavimas pasirenkant „šaką“ arba pasekmę, kuri, remiantis dalyvių tyrimais, labiausiai slegia tikslinę grupę.

Ši veikla padėjo dalyviams įsivaizduoti problemą ir suskaidyti ją į konkrečias dalis. Be to, suskirsčius dalyvius į mažesnes grupes, jie galėjo geriau pažinti vieni kitus.

Kita vertus, veikla galėjo paskatinti dalyvius įvardyti savo nuomonę ir prielaidas kaip problemų priežastis, vietoj to, kad būtų remiamasi tik faktiniais duomenimis.

Instrukcijos:

- Grįžtama į savo grupes, kuriose buvo piešiamas medis. Kuriama grupės statulą, kuri vaizduoja pasirinktą problemą. Galima naudoti bet kokį kambaryje esantį daiktą. Statula kuriama naudojant kūnus, ji negali judėti ir kalbėti. Įsimenama statulos pozicija! (10 minučių)
- Kiekviena grupė iš eilės pristato savo statulą, kiti siūlo statuloms pavadinimus. (5 minutės)
- Kuriama dar vieną statulą, kuri simbolizuoja kokį nors pasirinktos problemos sprendimą. (5 minutės)
- Tada iš naujo įsikūnijama į pirmąją statulą, tuomet reikia per 10 sekundžių sulėtintai persikūnyti į antrąją statulą – iš problemos į sprendimą. (5 minutės)
- Refleksija – kaip sekėsi? (5 minutės)

Atliekant šią užduotį svarbu paaiškinti, kad antrajame etape pateikiamas galimas problemos sprendimas yra tik žaidimo dalis. Tai nebūtinai turi būti tikrasis sprendimas ar prototipas, kurį turės sukurti dalyviai.

2 DIENA

Apibrėžimas

Veikla: *Pokyčio statula (Statue for change)*

Ši užduotis naudinga ne tik kaip „ledlaužis“ ir komandos formavimo priemonė, bet ir kaip kūrybiškumo skatinimas ir dinamiškas problemos, kurią dalyviai norėtų spręsti ar išspręsti, vizualizavimas. Ji taip pat skatina žaismingą bei atpalaiduojančią aplinką.



Veikla: *Požiūrio taškas (Point of view)*

Dalyvių buvo paprašyta apmąstyti informaciją ir duomenis, kuriuos jie surinko įsijautimo etape, ir perfrazuoti savo išvadas į tikslą orientuota forma. Tai turėjo būti pasirinktos problemos formuluotė, kuria bus vadovaujamas likusiame kūrybinio projektavimo procese.

Ši užduotis buvo ypač naudinga siekiant iš naujo apibrėžti problemą, labiau orientuojantis į tikslą ir tikslinę grupę. Dalyviams reikėjo nuolat priminti, kad jie nepereitų į sprendimo „režimą“ ir nerašytų teiginių, pagrįstų sprendimu, o ne tikslinės grupės poreikiais.

Būtinai pateikite labai aiškius nurodymus ir praktinius pavyzdžius, kad tinkamai atskleistumėte apibrėžimo procesą.

Rezultatas – dalyviai, atsižvelgdami į tikslinės grupės poreikius, sukūrė įvairius problemų apibrėžimus. Be to, apibrėžimo etapo derinimas su „ledlaužiais“ ir interaktyvesnėmis užduotimis, pavyzdžiui, „Pokyčio statula“, sukūrė labai stiprų komandinį jausmą. Dalyviai jautėsi labai gerai, dirbdami vieni su kitais, dalydamiesi savo idėjomis, sunkumais ar net abejonėmis.

Idėjos

Veikla: *Idėjų mugė (Idea fair)* – galimų veiksmų apibrėžtoms problemoms spręsti paieška.

Remdamiesi savo problemos teiginiu, dalyviai turėjo suregti *minčių lietu*, kad sugalvotų veiksmus, kurie padėtų spręsti problemą.

Instrukcijos:

- Kiekvienam dalyviui buvo duotas šablonas (pavadinimas / trumpas aprašymas / tikslinė grupė – neprivaloma / tikslas), į kurį reikėjo įrašyti visas idėjas, kaip išspręsti problemą. Dalyviai turėjo pateikti ir trumpą paaiškinimą, šiame etape daug detalių nereikėjo. Dalyviai pildė šabloną kiekvienam veiksmui, kurį pasirinko. (20 minučių)
- Veiksmų pristatymas: kiekvienas dalyvis turėjo 1 minutę paaiškinti savo idėjas. (10 minučių)
- Balsavimas už veiksmus: šablonai buvo sudėti ant stalo. Kiekvienas dalyvis turėjo skirti 2-u balsus 2-iems socialinėms akcijoms, su kuriomis norėtų dirbti arba kurias, jo manymu, įmanoma įgyvendinti. (10 minučių)

Užduotims skirto laiko laikymasis padėjo dalyviams neužstrigti ties detalėmis ir išlaikyti kūrybinę tėkmę.

Visgi, 1 minutė, skirta kiekvienai idėjai pristatyti, galėjo būti per trumpos laikas. Atsižvelgiant į tai, kad dalyvių anglų kalba yra skirtingo lygio, kai kuriems buvo sunku išteikti savo mintis taip, kaip norėjo, ir tai neigiamai atsiliepė sukurtos idėjos pristatymui.

Pasirinkta idėja buvo sukurti renginių ciklą, skirtą bendruomenei stiprinti ir paskatinti jaunimą labiau pasitikėti savimi, užmegzti ryšius su kitais, atsidūrusiais panašioje situacijoje, ir iš naujo atrasti save po dvejus metus trukusios izoliacijos.

Dalyvius labai varžė „įgyvendinamumas“. Jie pasirinko idėją, kurią jiems buvo lengviausia įgyvendinti medžiagų, išteklių ir laiko atžvilgiu.

Prototipas

Veikla: socialinės akcijos ekspozicija (*Social action fair*), skirta parengti įgyvendintinų veiksmų planą:

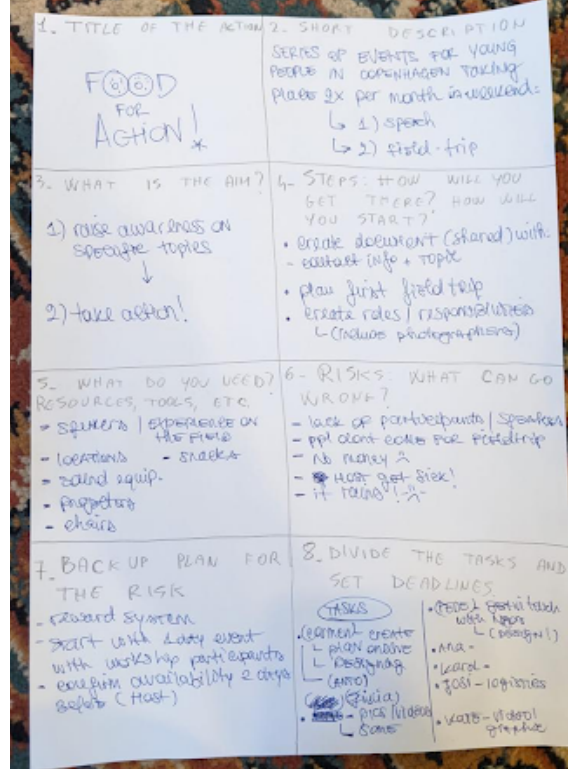
- Prototipo / akcijos pavadinimas.
- Tikslas / uždavinys.
- Išsamus visos veiklos aprašymas.
- Prototipui / akcijai įgyvendinti reikalingi veiksmai.
- Medžiagų, išteklių ir kt. sąrašas.
- Galimos rizikos.
- Atsarginis planas galimoms rizikoms įveikti.
- Užduočių pasiskirstymas ir atsakomybė.

Prototipų kūrimui apibrėžtas laikas paskatino dalyvius „eiti“ tiesiai prie reikalo esmės ir sukurti konkretų įgyvendinamą veiksmų planą artimiausioms savaitėms. Aiškūs nurodymai punktų forma taip pat padėjo jiems efektyviai išnaudoti laiką.

Šiame etape kai kurie dalyviai buvo labiau įsitraukę į procesą nei kiti, ypač kai reikėjo pasidalyti užduotimi.

Moderatoriai turėtų užtikrinti, kad visi vienodai dalyvautų apibrėžiant ir kuriant prototipą, ne tik asmuo ar asmenys, kurie sugalvojo idėją.

Vadovai ir moderatoriai turėtų užtikrinti, kad kiekvienas jaustųsi turįs teisę priimti atsakomybę prototipo kūrimo etape ir prisidėti prie būsimo sprendimo.



3 DIENA

Socialinės akcijos detalių nustatymas. Dalyviai sukūrė socialinės akcijos prototipą, kurį sudarė 2 dalys:

1. „Tyrimas vietoje“ bendradarbiaujant su vietos NVO → ši patirtis leistų jaunimui užmegzti tarpusavio ryšius, atrasti bendrų interesų ir įgyti atsakomybės ir įgalinimo jausmą atliekant konkrečią, vietos bendruomenėms naudingą veiklą.
2. „Žinių mainų renginys“: istorijų pasakojimas, bendruomenės kūrimo patirtis, kuria siekiama sukurti saugią erdvę, kurioje jaunimas galėtų laisvai išsakyti savo rūpesčius, baimes, iššūkius kartu su kitais, esančiais tokioje pačioje situacijoje, ir rasti paguodą bei padėti vieni kitiems.

Refleksijos veikla: Lagaminas (*A suitcase*) – Ką pasiimti ir ką palikti?

Testavimas

Dalyviai galėjo laisvai susitarti ir organizuoti testavimą pagal savo galimybes ir pageidavimus.

Testavimas vyko ne mokymų metu. Taigi, dalyviai buvo įgalinti ir prisiėmė atsakomybę už savo projektą bei paskutinį kūrybinio projektavimo etapą. Tai dar labiau paskatino komandinį jausmą. Tačiau šio etapo, kuriame beveik nebuvo koordinavimo, negalima tiksliai įvertinti.

Prieš galutinai nusprendžiant, kurį sprendimą įgyvendinti, tarp grupės narių buvo atliktas 2-jų socialinės akcijos dalių testavimas.

Pirma, „Žinių mainų renginys“ buvo išbandytas *Crossing Borders* biuruose. Pastebėta, kad reikia pergalvoti renginio darbotvarkę ir eigą, o sklaida ir reklama turi būti konkretnės, kad būtų veiksmingesnės.

Antra, kartu su vietos NVO *MADBOX*, buvo atliktas „Tyrimas vietoje“, po kurio buvo iš naujo apibrėžtas veiksmų planas ir užduočių pasiskirstymas, taip pat sudarytas detalesnis potencialių NVO partnerių regione žemėlapis.

Kai tikslinės grupės poreikiams tirti skiriama pakankamai laiko, sumažėja rizika, kad bus pereita prie tokio darbo režimo, kai dalyviai kuria sprendimus, remdamiesi savo nuomone, o ne faktais.

Galutinis mokymų rezultatas – buvo sukurtas renginių ciklas „Visa ko socialinis klubas“ (*The Everything Social Club*), kuris tebevyksta ir dabar.

BENDRI PASTEBĖJIMAI

- Dalyviams atlikus iš anksto pateiktą užduotį, būtų reikėję juos „gyvai“ supažindinti su kūrybinio projektavimo metodika ir geriau pagrįsti užduoties tikslą.
- Dauguma dalyvių interviu / apklausas atliko tik su savo pažįstamais, todėl abejotina, ar rezultatus tikrai galima taikyti platesniam ratui.
- Įvairių užduočių atlikimas kartu, aiškūs laiko rėmai, instrukcijos ir tikslai padėjo pasidalyti užduotis ir paskatino dalyvių atsakomybės jausmą.
- Įsijautimo etapas buvo trumpesnis, nei paprastai reikėtų. Tai neabejotinai turėjo įtakos galutiniam rezultatui. Pavyzdžiui, sprendimas tinka Kopenhagoje gyvenantiems užsienio jaunuoliams. Klausimas, kaip jis tiktų platesniam jaunimo, gyvenančio kitur, ratui.
- Nuo pat mokymų pradžios dalyviai žinojo, kad galutinis rezultatas bus tam tikra socialinė akcija, o ne „apčiuopiamas“ produktas. Tačiau mes vengėme pereiti į „sprendimo režimą“, leisdami dalyviams patiems apibrėžti jų sukurtos socialinės akcijos iššūkius, formatą ir eigą.
- Dėl jaunimo darbuotojų tarptautinės kilmės kilo kalbos problemų, nes jie nekalba daniškai. Todėl jie daugiausia bendravo tik su kitais tarptautinės bendruomenės nariais.

MOKYTOJŲ VERTINIMAS, KAIP MOKYMAI ...

★ ... sustiprino komandinio darbo įgūdžius?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Mokymai buvo tikrai naudingi, nes suvienijo panašios patirties, žinių ir užsidegimo žmones ir paskatino stiprų komandinį jausmą.

★ ... skatino kūrybiškumą?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Kūrybinis projektavimas ir vaizdinis mąstymas skatino kūrybiškumą ir nestandartinį mąstymą.

Vis dėlto riboti ištekliai ir laikas, kas dažnai pasitaiko NVO kontekste, apriboja galimų sprendimų kūrimą.

★ ... padėjo susitelkti į tikslinę grupę?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

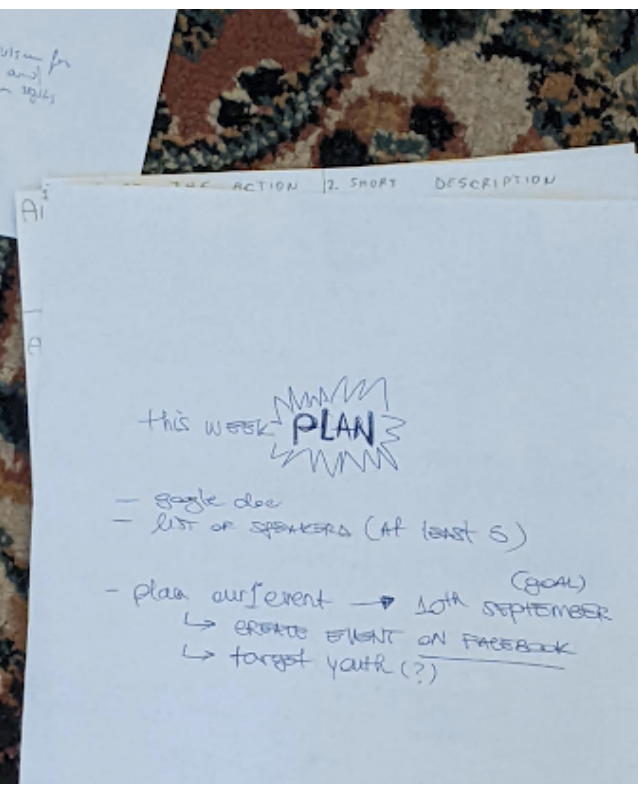
Nors dalyviai stengėsi, kad pagrindinis dėmesys būtų skiriamas tikslinei grupei, tai buvo sudėtinga, nes įsijautimo etapui nebuvo skirta pakankamai laiko.

★ ... skatino remtis faktais, o ne prielaidomis?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Kai dalyviai daug dirba su tiksline grupe, jie gali manyti, kad jau viską apie ją žino, tačiau jų prielaidos tam tikrame kontekste gali būti neteisingos.

Atlikta veikla, pavyzdžiui, asmens prototipo kūrimas, puikiai pasitarnavo siekiant parodyti skirtumą tarp „darbo su faktais“ ir „darbo su prielaidomis“.



Mokymų metu jaunimo darbuotojai pirmą kartą susipažino su metodika, kuri apima tokius išsamius tikslinės grupės tyrinėjimus.

PAMOKŲ PLANAI

Sėkmingam vizualaus kūrybinio projektavimo proceso įgyvendinimui svarbiausia yra kruopštus planavimas. Galbūt norite mokytis tam tikros savo dalyko srities ar temos arba galvoje jau turite tam tikrą klausimą, tačiau prieš pradėdami procesą turite suplanuoti visus etapus: kokius įrankius norite naudoti ir kaip juos pristatysite.

Taip pat pravartu pamokas pradėti nuo vaizdinių įrankių, kad dalyviai galėtų pasipraktikuoti jais naudotis prieš tai, kai jų prireiks kūrybinio projektavimo etapų metu, ir neužsisklęstų, galvodami, kad nemoka piešti ar vizualiai išreikšti savo minčių.

Nepaisant praktikos, dalyviai iš pradžių gali jaustis nepatogiai dėl vaizdinės saviraiškos, tačiau kadangi darys tai nebe pirmą kartą, jau bus susipažinę su pagrindiniais dalykais ir galės laisviau bei veiksmingiau naudotis vaizdiniais įrankiais.

Toliau pateikti šablonai buvo sukurti pagrindiniam ir viduriniam ugdymui, tačiau juos galima lengvai pritaikyti ir kitiems tikslams.

Be to, jei manote, kad jūsų planuose reikia kažko daugiau, galite naudoti šablonus kaip pagrindą savo planavimo darbams ir, remdamiesi jais, kurti jums geriausiai tinkančius planus.

Vidurinio ugdymo planą sudaro

7 x 75 min. pamokos

kurių metu 2-i pamokos yra skirtos vaizdiniams įrankiams ir priemonėms pristatyti, o 5-ios pamokos – kūrybinio projektavimo etapams apžvelgti. Visas paketas turėtų būti kartojamas 3 kartus, taigi iš viso sukursite 21-os pamokos planą.

Pagrindinio ugdymo planą sudaro

12 x 45 min. pamokos

kurių metu pristatomi vaizdiniai įrankiai bei priemonės ir pereinami visi kūrybinio projektavimo proceso etapai, taip įgyvendinant pilną vizualaus kūrybinio projektavimo paketą.

Proceso trukmę visada galite pritaikyti pagal savo išteklius ir poreikius.

Kaip naudoti šablonus?

Kūrybinio projektavimo stiliumi,

mes nepateiksime jums išsamių pamokų planų.

Vietoj to supažindiname jus su metodika, paaiškindami, kas ir kaip yra kūrybinio projektavimo etapai ir vaizdinio mąstymo įrankiai, ir pateikėme jų įgyvendinimo pavyzdžių (aukščiau aprašytos atvejo studijos).

Toliau pateikiamai klausimai padės jums pasirinkti tinkamus įrankius skirtingiems etapams, kad prieš pradėdami procesą visapusiškai pasiruoštumėte. Visada galite grįžti prie mūsų atvejo studijų ir peržvelgti, kokie įrankiai buvo naudojami ir kaip skirtingi etapai buvo įgyvendinami.

Kad galėtumėte naudotis šablonais, pateikiame jums rekomendacijas, remdamiesi kuriomis galėsite parengti veiksmingą planą ir mėgautis patirtimi.

Galėsite patirti, su kokiais iššūkiais susiduriama etapuose, ir rasti būdų, kaip juos įveikti.

Norėdami pasiruošti, pildydami šablonus, galite vadovautis šiais klausimais:

Tema (problema, iššūkis):

Kokia yra tema? Kodėl ji svarbi? Kaip kūrybinio projektavimo etapai ir vaizdinis mąstymas gali padėti mokytis?

Įsijautimas:

Kurį įrankį galiu naudoti, kad suprasčiau, kokia yra problema?

Įrankių pasirinkimas

- 1 Kokį įrankį galiu naudoti, kad suprasčiau, kodėl noriu išspręsti problemą?
- 2 Kokį įrankį galiu naudoti, kad suprasčiau problemos priežastis?
- 3 Kokį įrankį galiu naudoti, kad suprasčiau dėl problemos kylančius jausmus?
- 4 Kaip panašią problemą išsprendė kiti?

Apibrėžimas:

Kas yra tikslinė grupė?

Įrankių pasirinkimas

- 1 Kuris įrankis padeda nustatyti, kieno problemą sprendžiame?
- 2 Kuris įrankis padeda apibrėžti, kokia iš tikrųjų yra problema?
- 3 Ką reikia keisti ateityje?
- 4 Kaip išmatuosime pokytį?

Idėjos:

Kokių gali būti galimų sprendimų idėjų?

Įrankių pasirinkimas

- 1 Kuris įrankis skatina kūrybiškumą?
- 2 Kaip išlaikyti orientaciją į tikslinę grupę ir tikslą?
- 3 Kaip „susiaurinti“ iki labiausiai įgyvendinamų idėjų?

Prototipas:

Kaip vizualizuoti pasirinktą sprendimą?

Įrankių pasirinkimas

- 1 Kokių medžiagų reikia prototipams kurti?
- 2 Koks geriausias būdas pristatyti prototipus ir gauti atgalinį ryšį?
- 3 Kaip geriausiai panaudoti atgalinį ryšį ir modifikuoti prototipą?

Testavimas:

Ar prototipas veikia?

Įrankių pasirinkimas

- 1 Kaip išbandysime savo prototipus?
- 2 Kokių išteklių mums reikia?
- 3 Kaip išmatuosime savo testavimo veiksmingumą?
- 4 Kaip surinksime atgalinį ryšį?
- 5 Kas toliau?

Atgalinis ryšys:

Svarbu rinkti dalyvių atsiliepimus apie visą procesą. Kaip sužinoti jų nuoširdžią nuomonę? Kaip apmąstyti tai, kas buvo padaryta?

Vaizdiniai įrankiai:

Kokie vaizdinio mąstymo įrankiais reikalingi 5-ioose etapuose?

Vaizdinio mąstymo pristatymas:

- Kas tai yra?
- Kodėl vaizdinis mąstymas naudingas?
- Kokios medžiagos ir priemonių jums reikia?
- Ar norite mokytis teorijos?
- Ar turite trumpą vaizdo įrašą?
- Ko reikia jums patiems, kad galėtumėte mokytis vaizdinių įrankių?
- Kaip jums reikia pasiruošti?
- Kokios praktikos reikia dalyviams?
- Kokių technikų reikėtų mokytis?

Viską susirašykite, kad būtų lengviau įgyvendinti. Taip pat kruopščiai suplanuokite, kaip ketinate to mokytis.

Dabar jūsų eilė.
Smagiai praleiskite
laiką!

Kokia yra tema? Kodėl ji svarbi? Kaip kūrybinio projektavimo etapai ir vaizdinis mąstymas gali padėti mokytis?

Hand-drawn rectangular box with a blue border, intended for notes on the first question.

Kokius vaizdinio mąstymo įrankius reikia praktikuoti?

Hand-drawn rectangular box with a dashed border, intended for notes on the second question.

ĮSIJAUTIMO ĮRANKIAI

- iššūkių
- pastebėjimai
- aplinkybės
- situacijos
- vizualizavimas
- patyrimas

APIBRĖŽIMO ĮRANKIAI

- ką žinome?
- siekiamybės vizualizavimas
- tikslinė grupė
- informacijos sisteminimas
- kaip matuosime?

IDĖJŲ ĮRANKIAI

- įvairios *minčių lietaus* formos
- kita aplinka
- blogiausia idėja
- bet kokia kita veikla
- pasirinkimas

PROTOTIPO ĮRANKIAI

- scenarijus
- 3D modelis
- piešimas
- atsitiktinės priemonės
- istorija

TESTAVIMO ĮRANKIAI

- klausimai
- atgalinis ryšys
- stop
- pradėti
- tęsti

Hand-drawn rectangular box with a blue border, for notes on the 'ĮSIJAUTIMO ĮRANKIAI' section.

Hand-drawn rectangular box with a blue border, for notes on the 'APIBRĖŽIMO ĮRANKIAI' section.

Hand-drawn rectangular box with a blue border, for notes on the 'IDĖJŲ ĮRANKIAI' section.

Hand-drawn rectangular box with a blue border, for notes on the 'PROTOTIPO ĮRANKIAI' section.

Hand-drawn rectangular box with a blue border, for notes on the 'TESTAVIMO ĮRANKIAI' section.

Kas pavyko per visus penkis etapus?

Hand-drawn rectangular box with a blue border, for notes on the 'Kas pavyko per visus penkis etapus?' question.

Ką kitą kartą galėtume daryti kitaip?

Hand-drawn rectangular box with a blue border, for notes on the 'Ką kitą kartą galėtume daryti kitaip?' question.

Pamokos numeris



Viso pamokų



Kūrybinio projektavimo proceso etapas



Įrankiai, kuriuos naudosime šiandien



KUR ŠIUO METU ESAME?

Blank writing area for 'KUR ŠIUO METU ESAME?'



KUR NORIME PATEKTI ŠIANDIEN? KAIP TEN PATEKSIME?

Blank writing area for 'KUR NORIME PATEKTI ŠIANDIEN? KAIP TEN PATEKSIME?'



KAIP SUŽINOSIME, KAD TEN ESAME?

Blank writing area for 'KAIP SUŽINOSIME, KAD TEN ESAME?'



INFORMACIJA

Redagavimas, turinio kūrimas, maketavimas:

Nina Vaurula, Educraftor

Vaizdinės dalies kūrėjai:

Deniss Jershov, Tartu Art School

Maria Kiisküla, Tartu Art School

Lektoriai:

Peter Fagerström, Educraftor

Deniss Jershov, Tartu Art School

Maria Kiisküla, Tartu Art School

Juhani Koivuviita, Educraftor

Vietos veiklų koordinatoriai:



Giulia Micozzi ir Rosangela Vertullo, Crossing Borders



Ana Ichim, Tallinn Art Gymnasium, ir Ave Leek, Tartu Art School



Juhani Koivuviita ir Nina Vaurula, Educraftor



Daiva Penkauskienė ir Virgita Valiūnaitė, Šiuolaikinių didaktikų centras VŠĮ

Vertėjas:

Virgita Valiūnaitė