

Panevėžio apskrities Gabrielės Petkevičaitės-Bitės viešoji biblioteka

NAUJOS EDUKACINĖS PROGRAMOS KŪRIMAS

Kūrybinės sesijos vedimo planas

Parengė: Edukacijų koordinatore R. Railaitė.

IVADAS

Moksleiviams skirtų edukacinių veiklų organizavimas bibliotekose dažniausiai apima tris pagrindines suinteresuotąsias grupes: edukacijas kuriančius specialistus, ugdymo specialistus, kurie užsako edukacinę programą bei mokinius, kurie dalyvauja edukaciniame projekte. Svarbiu elementu edukacinės veiklos kūrimo procese tampa tikslinės grupės pažinimas ir jų poreikių išsiaiškinimas. Kurdami naujas edukacines veiklas nuolat sau keliame klausimą „**Kas yra įdomu ir aktualu mūsų edukacinių veiklų dalyviams?**“.

Bendra kūrybinė sesija gali tapti puikia priemone geriau pažinti tikslinės auditorijos poreikius bei sukurti jų lūkesčius atitinkančias edukacines veiklas. Į bendras kūrybines sesijas gali būti pakviečiami tiek patys mokiniai, tiek ir su jais dirbantys ugdymo specialistai. Ugdymo specialistų dalyvavimo tokio pobūdžio iniciatyvose nauda gali būti įvairialypė. Viena vertus, ugdymo specialistai yra tie asmenys, kurie ne tik patys vykdo įvairias ugdomąsias veiklas, tačiau taip pat kartu su mokiniais dalyvaudami edukaciniuose projektuose gali tiesiogiai stebėti įvairių edukacinių metodų efektyvumą, dalyvių susidomėjimą. Kita vertus, ugdymo specialistai taip pat tiesiogiai dirba su bendrojo lavinimo programomis, todėl siekiant bibliotekoje sukurti edukacines veiklas, kurios papildytų formaliojo ugdymo programas, ugdymo specialistų dalyvavimas bendroje kūrybinėje sesijoje suteikia galimybę bibliotekų specialistams geriau suprasti formaliojo ugdymo tikslus ir neformaliojo ugdymo galimybes. Bendra kūrybinė sesija yra proga išgirsti ugdymo specialistų lūkesčius, rasti tą teminę terpę, kurią galėtų užpildyti edukacinės veiklos bibliotekoje.

Šioje metodinėje priemonėje pateikiamas bendros kūrybinės sesijos organizavimo planas, kuris gali būti panaudojamas inicijuojant naujas edukacines veiklas bibliotekose. Kūrybinės sesijos organizavimas grindžiamas dizaino mąstymo bei žaidybinimo teorijos principais¹. Visa kūrybinė sesija organizuojama kaip komandinis žaidimas, apimantis kelių lygių iššūkius, taškų skaičiavimo sistemą. Siekiama ir pačius žaidybinimo teorijos principus integruoti į kuriamas edukacines veiklas, nes šių elementų integravimas gali paveikti mokinių motyvaciją bei sudaryti sąlygas mokiniams įgyti žinių visai kita forma².

Toliau aprašomos **kūrybinės sesijos tikslas** – kartu bendradarbiaujant pradinio ugdymo specialistams bei bibliotekos edukacines veiklas organizuojantiems specialistams sukurti preliminarų edukacinio užsiėmimo planą, kuris integruotų žaidybinius elementus, STEAM elementus bei taip pat supažindintų su formalaus ugdymo turiniu tvarumo tema³.

Dalyvių skaičius – iki 30 dalyvių.

Planuojama kūrybinės sesijos trukmė: 2,5 val.

¹ Plačiau apie žaidybinimą – Elena Trepulė, 2016. Mokymosi žaidybinimas. Prieiga per internetą: <https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/gamificationstraipsnis.pdf#>

² Martina Granata, Sara Natalini, Helena Mamede, Rogério Duarte, Mayte Galán López de Lerma, Pedro Jorge Gil Cruz, Rut Barranco Barroso, Ivo Bordjiev, Maria Dincheva-Aleksieva, Miryana Malamin-Siriyski, Gaiva Krivienė, Daiva Malcienė, Dalia Valskienė, 2024. LINK skaitmeninio ir žaidybinio mokymosi veiklos vadovas. Prieiga per internetą: <https://www.rokiskiosc.lt/wp-content/uploads/2024/11/LINK-MOKYMU-VADOVAS.pdf>

³ Naudingas literatūros šaltinis – „Naujieta: pedagogams – nemokamos metodinės priemonės tvarumo tema“. Prieiga per internetą: <https://www.sa.vu.lt/naujienos/1548-naujieta-pedagogams-nemokamos-metodines-priemones-tvarumo-tema-2>

KŪRYBINĖS SESIJOS EIGOS PLANAS

Kūrybinė sesijos eigos planą sudaro kelios dalis, kurios apima tiek edukacinės veiklos tikslinės auditorijos analizę, tiek edukacinės veiklos kūrybinį procesą, prototipo kūrimą bei testavimą. Siūlomas kūrybinės sesijos eigos planas:

- **Kūrybinės sesijos įvadinė dalis (25 min.):**
 - Dalyvių susipažinimo veikla (5 min.);
 - Kūrybinės sesijos tikslų, darbo organizavimo bei teorinių modelių pristatymas (15 min.);
 - Tolimesnės darbo eigos taisyklių pristatymas (5 min.).
- **Kūrybinės sesijos pagrindinė dalis (110 min.):**
 - Dalyvių suskirstymas į komandas (5 min.);
 - „Pasimatuok kito batus“ - tikslinės auditorijos analizė (20 min.)
 - Žaidybinės edukacinės veiklos kūrimas (idėjų generavimas, prototipo kūrimas) (50 min.)
 - Prototipų (idėjų) pristatymas, vertinimas ir tobulinimas (35 min.)
- **Kūrybinės sesijos baigiamojo dalis (15 min.):**
 - Grįžtamasis ryšys, refleksija (15 min.).

Kūrybinės sesijos įvadinė dalis

Įvadinė kūrybinės sesijos dalis pradedama nuo sesijos moderatoriaus prisistatymo bei dalyvių susipažinimo. Susipažinimui gali būti naudojami metodai integruojantys dalyvių judesius, pasakojimo korteles ar kitus metodus. Pavyzdžiui:

- **Žaidimas „Vardas ir judesys“⁴.** Dalyviai kviečiami sustoti ratu. Moderatorius pasako savo vardą bei parodo judesį. Šalia (laikrodžio rodyklės kryptimi) stovintis dalyvis pasako prieš tai buvusio dalyvio vardą, parodo jo/ jos rodytą judesį ir prideda savo vardą ir judesį. Dalyvių vardų ir judesių seka tęsiama tol, kol pasiekiamas moderatorius. Jis pakartoja visų dalyvių vardus ir judesius.
- **Žaidimas „Vardas ir kortelė“.** Dalyviai kviečiami išsirinkti po vieną ant stalo padėtą atverstą pasakojimo kortelę. Prisistatydami dalyviai turi pasakyti savo vardą, parodyti kortelę bei argumentuoti, kaip pastaroji siejasi su dalyvio lūkesčiais, keliamais šiai kūrybinei sesijai.

Kūrybinės sesijos įvadinėje dalyje susirinkę dalyviai supažindinami su pagrindiniu kūrybinės sesijos tikslu – kartu bendradarbiaujant pradinio ugdymo specialistams bei bibliotekos edukacines veiklas organizuojantiems specialistams sukurti preliminarų edukacinio užsiėmimo planą, kuris integruotų žaidybinius elementus, STEAM elementus bei taip pat supažindintų su formalaus ugdymo turiniu tvarumo tema. Dalyviai informuojami, kad tolimesni kūrybinės sesijos etapai bus iš dalies grindžiami dizaino mąstymo principais, etapais, kurie naudojami kuriant bei testuojant naujas idėjas. Bei taip pat integruosime žaidybinimo principus.

⁴Vita Dakanienė, Erika Kaštaljanovaitė-Dūdienė, Laima Jakniūnienė, Agata Radiunaitė, Ligita Sabaliauskienė, Lina Tamulytė, 2024. SOCIALINIS IR EMOCINIS UGDYMAS SĖKMINGOMS MOKYKLOMS. Metodų bankas. Prieiga per internetą: https://www.maironio.lt/wp-content/uploads/2024/05/Metodu_bankas_SEU.pdf

Kaip pažymima literatūros šaltiniuose, žaidybinė veikla teigiamai veikia mokinių motyvaciją ir įsitraukimą. Kūrybinės sesijos dalyviai gali būti plačiau supažindinami su žaidybinimo mechanika (iššūkiais, bendradarbiavimu, apdovanojimais ir kt.)⁵.

Dalyviai supažindinami su pagrindinėmis tolimesnio kūrybinės sesijos etapo taisyklėmis:

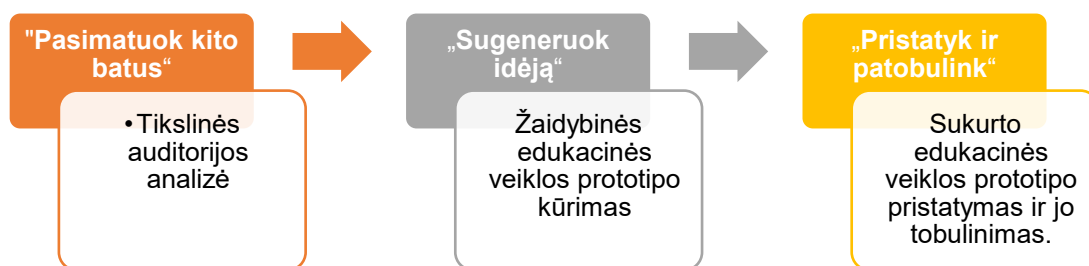
- Visi kūrybinės sesijos dalyviai tampa žaidimo žaidėjas, iš kurių sudaromos 5 barių komandos.
- Komandos turi atlikti 3 pagrindines „misijas“ (veiklas). Misijos apims užduotis, susijusias su edukacinės veiklos kūrimu: tikslinės grupės analize, idėjų generavimu, prototipo kūrimu ir jo tobulinimu.
- Už kiekvieną atliktą „misiją“ – pasiektą kūrybinės sesijos rezultatą – skiriami taškai. Taškai skiriami už kiekybę ir kokybę atliekant užduotis, užduoties atlikimą laiku.
- Taškus skiria tiek kūrybinės sesijos moderatorius, tiek ir kitos žaidėjų komandos. Kitų komandų taškų skyrimo sistema grindžiama reitingavimo principu (pavyzdžiui, 40 taškų – geriausias rezultatas, 10 taškų – tobulintinas rezultatas).
- Atlikus visas 3 misijas susumuojami galutiniai rezultatai.

Visiems dalyviams susipažinus su kūrybinės sesijos taisyklėmis pereinama prie pagrindinio kūrybinio etapo.

Kūrybinės sesijos pagrindinė dalis

Kūrybinės sesijos pagrindinėje dalyje moderatorius organizuoja dalyvių suskirstymą į 5 komandas. Atsižvelgiant į sesijos tematines kryptis, kiekvienas dalyvis kviečiamas išsitraukti po kortelę, kurioje yra viena raidė (S, T, E, A arba M). Kiekviena raidė siejama vis su kita STEAM sudėtine dalimi. Visi dalyviai, kurie išsitraukia kortelę su S raide tampa „Gamtos mokslų komanda“, T – „Technologijų komanda“ ir pan. bei kartu atsisėda prie bendro komandos stalo.

Dalyviams susiskirsčius į komandas, dalyviai informuojami, jog jų laukia 3 misijos:

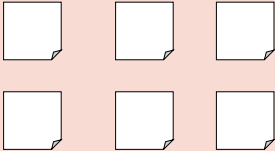
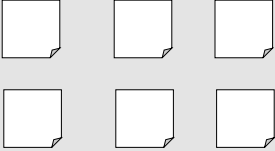
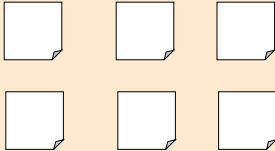


1 pav. Kūrybinės sesijos misijų lygiai

⁵Martina Granata, Sara Natalini, Helena Mamede, Rogério Duarte, Mayte Galán López de Lerma, Pedro Jorge Gil Cruz, Rut Barranco Barroso, Ivo Bordjiev, Maria Dincheva-Aleksieva, Miryana Malamin-Siriyski, Gaiva Krivienė, Daiva Malcienė, Dalia Valskienė, 2024. LINK skaitmeninio ir žaidybinio mokymosi veiklos vadovas. Prieiga per internetą: <https://www.rokiskiosc.lt/wp-content/uploads/2024/11/LINK-MOKYMU-VADOVAS.pdf>

Moderatorius supažindina komandas su **pirmosios misijos užduotimi**. Ši užduotis kviečia ugdymo specialistus apmastyti ankstesnes patirtis ir atsakyti į kelis klausimus, susijusius su mokinių dalyvavimu edukacinėse veiklose. Užduočiai atlikti naudojamas „Minčių lietaus“ metodas. Komanda turi per 4 min. ant lipnių lapelių pateikti kuo daugiau atsakymų į užduodamą vieną klausimą. Pradiniame etape svarbi kiekybė - kuo daugiau galimų siūlymų – tuo geriau.

Iš viso dalyviams pateikiami trys klausimai:

1. Kas Jūsų mokiniui ir/ ar Jums yra gera edukacija/ pamoka?	2. Kokie buvo kada nors patirtos blogos edukacijos/ pamokos elementai?	3. Kokie veiklos metodai labiausiai patinka, yra įdomūs mokiniams?
		

Atsakymų surinkimui integruojamos 3 kamštinės lentos, kuriose priklijuojami lipnūs lapeliai su komandų pateiktais atsakymų variantais. Kaip alternatyva gali būti naudojami skaitmeniniai įrankiai, leidžiantis rinkti ir atvaizduoti skirtingų komandų pateiktus atsakymus. Komandų atsakymai įvertinami taškais:

- Komandai skiriamas 1 taškas už pateiktą vieną atsakymo variantą. Daugiausiai taškų gauna ta komanda, kuri atsakydama į klausimą pateikia daugiausiai skirtingų variantų. Pavyzdžiui, įvardindama labiausiai mokiniams patikusius metodus, viena komanda pateikia 5 siūlymus, o kita komanda – 8 siūlymus.
- Už užduoties atlikimą laiku kiekvienai komandai skiriama 10 taškų.

Kiekvienas klausimas bei pateikti atsakymų variantai aptariami su visomis komandomis bei susumuojami komandų surinkti taškai.

Šios užduoties atlikimas dalyviams padeda geriau pažinti tikslinę auditoriją bei kuriant naują edukacinę veiklą atsižvelgti į šią informaciją. Pavyzdžiui, žinant kokie metodai nepasiteisino, jų netraukti į naujai planuojamą veiklą ir priešingai – vienoje kamštinėje lentoje matant kelių komandų pasiūlytus labiausiai mokiniams patikusius metodus, juos įtraukti į inicijuojamas veiklas.

Kartu su dalyviais apibendrinus pirmosios užduoties rezultatus, pereinama prie **antrosios užduoties – naujų bendrų kūrybinių idėjų generavimo**. Šios veiklos atlikimui komandoms skiriama 50 min. Moderatorius dalyviams pateikia pagrindinį klausimą - *kaip mes kartu galėtume mokiniams sukurti naują edukacinę veiklą, kuri būtų informatyvi, įdomi ir įtraukianti bei padėtų per STEAM veiklas ugdyti mokinių tvarumo kompetencijas?*

Dalyviams pateikiama edukacinės veiklos tematinė kryptis – **pasakos ir tvarumas**. Erdvėje, kurioje vyksta kūrybinė sesija yra eksponuojamos bibliotekos specialistų atrinktos, su tvarumo tematika susijusios knygos, kurios skirtos tikslinei auditorijai – pradinį klasių mokiniams. Taigi, dalyviai pakviečiami pagalvoti kaip eksponuojamos knygos gali būti įtraukiamos į edukacinę veiklą. Knyga taip pat gali būti įtraukiama kaip rekomenduojamas literatūros šaltinis edukacinės programos temai pagrįsti teorine prasme ar gali būti integruojama kaip žaidybinis, kūrybinis, praktinis elementas.

Idėjų generavimui taip pat rekomenduojama naudoti „Minčių lietaus“ metodą. Pradžioje kelias minutes kiekvienam dalyviui siūloma sugalvoti kuo daugiau idėjų apie tai, kaip pasiūlyta tema galėtų būti išplėta, koks galėtų būti šios edukacinės veiklos tikslas, žinios, kurias mokiniai turėtų įsisavinti po šio edukacinio užsiėmimo. Vėliau vienas po kito dalyviai savo komandos nariams pristato sugeneruotas idėjas ir komandoje išrenkama viena idėja, kuri toliau bus plėtojama.

Kiekviena komanda turi trumpai aprašyti edukacinės veiklos idėją bei ant A3 formato lapo sukurti jos vizualinę koncepciją (prototipą). Komandos kviečiamos apgalvoti:

- Koks edukacinės veiklos pavadinimas;
- Koks edukacinės veiklos tikslas;
- Koks turėtų būti edukacinės veiklos teorinis pagrindas. Kokie yra bent 3 pagrindiniai klausimai, kuriuos norime, kad mokiniai po užsiėmimo galėtų atsakyti.
- Kokios edukacinės veiklos būtų organizuojamos, pateikiant konkrečių veiklos metodų pavyzdžius (rekomenduojama atsižvelgti į pirmosios užduoties rezultatų lentas).

Moderatorius supažindina komandas su šios užduoties vertinimo sistema:

- Komandai skiriamas 20 balų už užduoties atlikimą laiku;
- Komandai skiriama 10 balų už pirmoje užduotyje identifikuotų, mokinius įtraukiančių veiklos metodų integravimą į siūlomą edukacinę veiklą;
- Komandai skiriama 10 balų už žaidybinimo elementų integravimą į edukacinę veiklą.

Susipažinus su užduotimi ir jos rezultatų vertinimo sistema dalyvių komandos pradeda darbą. Moderatorius komandoms suteikia visas reikiamas priemonės kūrybinei veiklai atlikti (popieriaus lapai, flomasteriai, pieštukai ir pan.) ir panaudodamas atgalinio skaičiavimo laikmatį ar skaitmeninį laikrodį pradeda skaičiuoti užduoties atlikimui likusį laiką.

Pasibaigus užduočiai skirtam laikui, pereinama prie trečiosios veiklos „**Pristatyk ir patobulink**“. Šiame etape kiekviena komanda per 3-4 min. turi pristatyti savo edukacinės veiklos idėją (prototipą). Komandų pristatymų eiliškumas organizuojamas atsižvelgiant į „STEAM“ tematiką, pradedant nuo „Gamtos mokslų komandos“. Komandai pristačius savo idėją, darbą pradeda kitos komandos. Jos turi teikti konkrečius, įgyvendinamus siūlymus dėl idėjos galimo patobulinimo. Už kiekvieną argumentuotą pasiūlymą komanda gauna po 5 taškus.

Visoms komandos pristačius savo idėjas bei sulaukus pasiūlymų kaip jos galėtų būti patobulintos, moderatorius kviečia komandas baigiamajam vertinimui. Komandos turi paskirstyti 40, 30, 20 ir 10 taškų reitinguodamos kitų komandų idėjas pagal kriterijų „Daugiausiai žadanti ir inovatyviausia idėja“.

Komandoms pateikus vertinimus, moderatorius susumuoja galutinius rezultatus ir paskelbia laimėtojų komandą, kuri buvo aktyviausia ir produktyviausia bei surinko daugiausiai taškų.

Kūrybinės sesijos baigiamojo dalis

Bibliotekos ir ugdymo specialistus bendrai veiklai sugungusi kūrybinė sesija baigiama dalyvių refleksija. Refleksijai gali būti panaudojamas literatūroje aprašomas refleksijos metodas „Prieš prasidedant“⁶. Kūrybinės sesijos moderatorius prieš prasidedant kūrybinei sesijai pasiruošia lapelius su įvairiais refleksijos klausimais, pavyzdžiui, „Kas šiame užsiėmime man buvo įdomiausia?“, „Kur galėčiau panaudoti tai, ką šiandien išmokau“, „Kaip mano požiūris šiandien pasikeitė?“ bei juos priklįuoja po dalyvių kėdėmis. Prasidedant kūrybinės sesijos baigiamajai daliai dalyviai pakviečiami pasižiūrėti ir atsakyti į po kėde paslėptą klausimą.

Visiems norintiems dalyviams pateikus grįžtamąjį ryšį moderatorius apibendrina sesiją ir atsisveikina su dalyviais.

⁶ Pagal Lastauskienę A., 2015. *APMĄSTYK IR VEIK! Refleksijos metodai ir rekomendacijos mokymosi procese*, p.16 ir 41 psl.

Naudota literatūra

1. Lastauskienė A., 2015. Apmąstyk ir veik! Refleksijos metodai ir rekomendacijos mokymosi procese. Prieiga per internetą: <https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/200?r=1>
2. Elena Trepulė, 2016. Mokymosi žaidybinimas. Prieiga per internetą: <https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/gamificationstraipsnis.pdf#>
3. Martina Granata, Sara Natalini, Helena Mamede, Rogério Duarte, Mayte Galán López de Lerma, Pedro Jorge Gil Cruz, Rut Barranco Barroso, Ivo Bordjiev, Maria Dincheva-Aleksieva, Miryana Malamin-Siriyski, Gaiva Krivienė, Daiva Malcienė, Dalia Valskienė, 2024. LINK skaitmeninio ir žaidybinio mokymosi veiklos vadovas. Prieiga per internetą: <https://www.rokiskiosc.lt/wp-content/uploads/2024/11/LINK-MOKYMU-VADOVAS.pdf>
4. Vita Dakanienė, Erika Kaštaljanovaitė-Dūdienė, Laima Jakniūnienė, Agata Radiunaitė, Ligita Sabaliauskienė, Lina Tamulytė, 2024. SOCIALINIS IR EMOCINIS UGDYMAS SĖKMINGOMS MOKYKLOMS. Metodų bankas. Prieiga per internetą: https://www.maironio.lt/wp-content/uploads/2024/05/Metodu_bankas_SEU.pdf
5. Rengiant tekstą pasitelkta DI pagalba.