

TECHNOLOGIJOS

KOMPETENCIJŲ UGDYMO PAVYZDŽIAI

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS
Eglė Vaivadienė

7. Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos ugdymas

Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos ugdymo tikslas – išugdyti nebijantį rizikuoti, atkaklų, vertinantį autentiškumą, gebantį veiksmingai realizuoti idėjas, atsakingą kūrėją ir novatorių.

Ugdant iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetenciją, siekiama, kad mokiniai:

- išmanytų ir naudotų tinkamas idėjų paieškos strategijas ir mokėtų rasti įkvėpimo šaltinius;
- pasitelkę vaizduotę, drąsiai generuotų įvairias idėjas;
- gebėtų apgalvoti, atrinkti, patikrinti idėjas ir jas veiksmingai realizuoti;
- pasitelkę vaizduotę, išvelgtų netikėtas idėjų sąsajas ir idėjų pritaikymo nestandartinėse situacijose galimybes;
- rodytų iniciatyvą, nevengtų apgalvotai rizikuoti, klysti, plėtoti inovatyvias, autentiškas idėjas;
- gebėtų paaiškinti kitiems savo sumanymus, jų inovatyvumą ir veiksmingumą¹.

Mokslinėje literatūroje, aptariančioje kūrybiškumui palankią aplinką, dažniausiai skiriamos šios palankios aplinkos charakteristikos – pozityvus požiūris į pokyčius, pasitikėjimu ir pagarba grįsti tarpasmeniniai santykiai, veikimo laisvė ir savarankiškumas, bendradarbiavimas, lanksti rezultatų vertinimo strategija, kūrybiškumo pavyzdžiai, tinkama fizinė aplinka. Išryškinama ir mokyklos kultūros svarba, t. y. tolerantiškos aplinkos puoselėjimas, skatinimas išitraukti į veiklas, kūrybiškumo vertingumo pripažinimas, atviras bendravimas, rizikavimo ir bandymų palaikymas. Kūrybiškumo, kūrybinio mąstymo vystymuisi itin svarbus ir psichologinis mokyklos klimatas, klasės atmosfera, pasitikėjimu ir pagarba grįsti mokyklos bendruomenės narių tarpusavio santykiai, mokytojo asmenybė, funkcionalios mokymo(si) erdvės².

Plačiau apie kūrybingumą, kūrybiškų mokinių ugdymą, vertinimą galima paskaityti dr. Vainos Vaicekauskienės parengtoje Švietimo problemos analizėje [Kūrybiškumo \(ne\)ugdymas mokykloje](#). Toliau pateikiamos jos rekomendacijos, kaip ugdyti kūrybingumą:

„*Ugdyti asmenybę*. Kūrybingi žmonės yra savarankiškos individualybės, todėl kūrybingą vaiką reikia mylėti, tačiau vengti smulkmeniškai kontroliuoti. Vaikui turi likti erdvės – pabūti vienam, turėti laisvo laiko, pasirinkti veiklą arba nieko neveikti, turėti savų paslapčių ir pomėgių, ugdytis savą požiūrį ir vertinimo kriterijus. Drausminti reikėtų ne taisyklėmis, baudymais ir suvaržymais, bet ugdati vertybes ir bendruosius elgesio principus, o destruktivų elgesį pakeisti produktyvia veikla.

Skatinti smalsumą, tai yra domėjimąsi įvairiais dalykais ne dėl praktinės naudos, bet siekiant pažinti, atskleisti paslaptį. Mokyti tyrinėti. Gerbti vaikų klausimus ir rimtai atsakyti net į pačius keisčiausius, raginti vaikus klausti.

Vertinti originalumą, skatinti divergentinį mąstymą – keistas, retas idėjas ir sprendimus. Išklaudyti, paraginti jas išbandyti ar pristatyti kitiems. Skatinti neapsiriboti pirma į galvą atėjusia idėja, vieninteliu sprendimu, bet pabrėžti, kad jų gali būti daug ir įvairių, kad verta jų ieškoti.

Leisti pasirinkti veiklą – sudaryti sąlygas neprograminiam, neplaniniam, pačių mokinių inicijuotam mokymuisi. Leisti rinktis sritis ir temas, kurios vaikams patinka, problemas, kurios jiems įdomios, ir veiklos būdus bei priemones. Padėti mokiniams atrasti tai, kas jiems iš tiesų patinka, nes tai jie padarys geriausiai.

¹ Vidurinio ugdymo bendrųjų programų 10 priedas

² [Projektas „Kūrybiškumo ugdymas: tyrimai ir metodika“](#)

Mažinti algoritminio mokymosi – suteikti būtinų žinių ir įgūdžių, tačiau orientuotis į atradimu grindžiamą mokymą ir užduotis, menkai apibrėžtas problemas, kurias reikėtų savarankiškai formuluoti ir spręsti.

Turtinti įspūdžius ir vaizduotę – kūrybingumas minta netikėtomis ir įkvepiančiomis patirtimis, įgyjamomis keliaujant, klausant koncertų, žiūrint spektaklius, sulaukiant svečių klasėje, eksperimentuojant ir kt.

Leisti klysti, tai yra pakliūti į mąstymo, sprendimų kūrimo akligatvius ir nebaudžiamam, nesmerkiamam pradėti iš naujo.“

Kada kūryba teikia džiaugsmo?

- Kai jos tikslai aiškūs.
- Kai reikalavimai atitinka gebėjimus – nėra nei per lengvi, nei per sunkūs.
- Kai veikiama sąmoningai, galvojant ir suvokiant, kas daroma.
- Kai niekas neblaško dėmesio.
- Kai nesibaiminama nesėkmių.
- Kai savimonė ir savistaba ilsisi, nes visas dėmesys sutelktas į veiklą.
- Kai nerūpi laikas.
- Kai veikla svarbi dėl jos pačios (yra savitikslė).

Kūrybingi žmonės nurodo tokį suaugusiųjų indėlį į jų laimėjimus:

- tikėjamą vaikų galimybes ir paramą jų siekiams;
- didelius lūkesčius ir sudėtingesnius nei įprasta uždavinius;
- mokymą sąžiningai (nuoširdžiai) ir atkakliai dirbti;
- pavyzdį (kūrybingą suaugusiųjų darbą).

Geras kūrybingumo ugdytojas yra entuziastingas, profesionalus, tolerantiškas, padrašinantis ir pasiekiamas po pamokų mokytojas. Tai žmogus, kuris stengiasi daryti įtaką, bet taip pat jaučia, kada ateina laikas pasitraukti į šalį, kad mokinys taptų pats savimi.

7.1. Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos ugdymo pavyzdžiai

Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetenciją padedantys ugdyti metodai

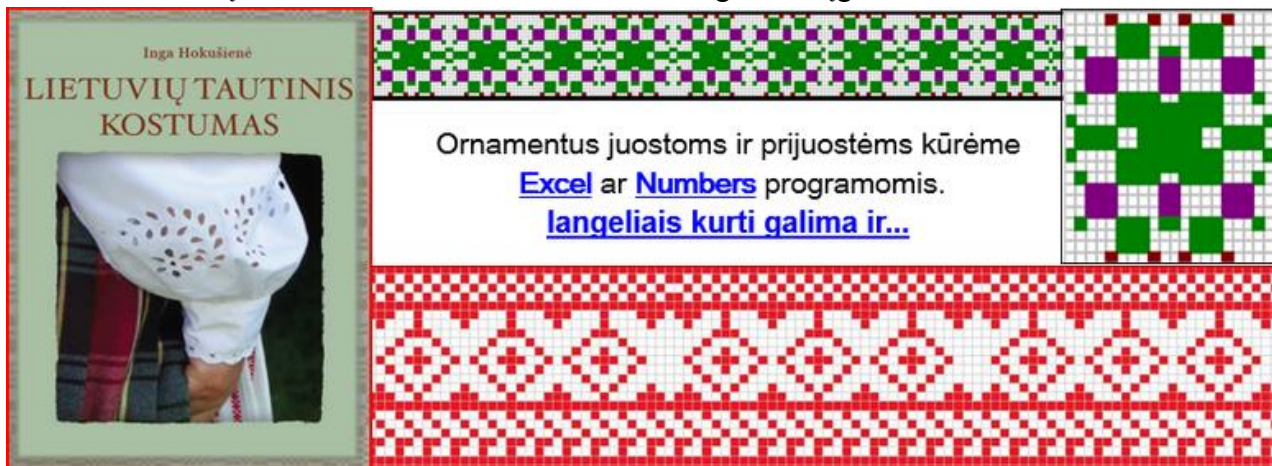
1. Trumpalaikiai projektai skatina mokinius sieti mokymąsi su tikrove ieškant sąsajų tarp daiktų ir reiškinių, pratinama dirbti grupėje, mokiniai ruošiami gyvenimui, išmokoma kūrybiškai taikyti žinias praktikoje. Kodėl projektai ir projektinis darbas?

- suteikiamos galimybės socialinei ir dalykinei kompetencijai tobulinti;
- tobulinama kalbinė kompetencija;
- skatinama tolerancija, pagarba kito žmogaus nuomonei;
- sudaromos sąlygos dalytis gerąja darbo ir mokymosi patirtimi;
- didinama motyvacija.

2. Integruotos pamokos modernizuoja ugdymo turinį, aktyvuoja, intriguoja mokinius, per jas nagrinėjamos aktualios gyvenimo temos. Integruotose pamokose ugdytiniai mokosi dalyvaudami veiklose, kurios prasmingos realiame gyvenime ir yra svarbios kultūriniu atžvilgiu.

Integruotų pamokų pavyzdžių galite rasti technologijų mokytojos metodininkės [Ingos Hokušienės erdvėje](#), pvz., integruota technologijų ir informacinių technologijų pamoka „[Mano tautinis kostiumas](#)“, kurios vienas iš kūrybinių darbų – parengti parodą „Mano tautinis kostiumas“. Šiuo kūrybiniu darbu siekiama tobulinti mokinių gebėjimą komponuoti (juostiniai simetriški,

asimetriški ornamentai), įtvirtinti žinias apie tautinio kostiumo koloritą, ornamentiką, sukurti savo kostiumo variantą tobulinant darbo su automatinėmis figūromis įgūdžius.



1 paveikslas

Ugdomos kompetencijos

Iniciatyvumo ir kūrybingumo: kūrybiškai mąsto, įgyvendina idėjas; kūrybiškai veikia, tobulina darbo su automatinėmis figūromis įgūdžius.

Komunikacinė: atsakingai pasirenka priemones ir būdus informacijai rasti ir perteikti, taiko IKT.

Mokėjimo mokytis: pasitiki savo jėgomis, planuoja laiką, nuosekliai atlieka užduotis.

Utenos švietimo centro ir Europos socialinio fondo agentūros projekto Nr. VP1-2.2-ŠMM-05-K-01-103 „Inovatyvių mokymosi programų rengimas Utenos savivaldybėje plėtojant socialinę partnerystę“ svetainėje pateikiamos šio projekto metu parengtos inovatyvios mokymo(si) programos, orientuotos į mokinių bendrųjų kompetencijų ugdymą. Pvz., integruota pamoka Utenos kraštotyros muziejuje „Lietuvių liaudies instrumentai ir jų gamyba 1–8 kl.“. Pamoką parengė muziejininkas Raimondas Garsonas. Pamokos tikslas – supažindinti su lietuvių liaudies instrumentais ir jų gamybos ypatumais.

Užsiėmimo trukmė – 2 akademinės valandos.

1 valanda teorijai: 20 min filmo „Lietuvių liaudies instrumentai ir jų gamyba“ rodymas, 5 min filmo aptarimas pagal prieš filmo peržiūrą pateiktas užduotis, 20 min mokytojo pasakojimas apie lietuvių liaudies instrumentus rodant skaidres ir demonstruojant instrumentus.

2 valandos praktikai: 5 min labiausiai patikusio lietuvių instrumento apibūdinimas pagal anksčiau pateiktas užduotis, 10 min bandymas pamuzikuoti liaudiškais instrumentais, 30 min instrumentų gamyba.

Integruotų pamokų aprašų, pateiktų metodinės medžiagos apie IKT taikymo ugdyme konkursui „Virtuali kelionė klasėje“ ir pripažintų tinkamais IKT taikymo ugdyme pavyzdžiais galima rasti portale „emokykla“ (<http://portalas.emokykla.lt/vkk/default.aspx>). Pvz., Kretingos Simono Daukanto pagrindinės mokyklos lietuvių kalbos mokytojos Reginos Katkuvienės ir technologijų mokytojos Palmiros Mikutytės integruota lietuvių kalbos ir technologijų pamoka 9 klasei „Mįslė“.

Pamokų uždaviniai:

- rasti informaciją įvairiuose šaltiniuose, ją susisteminti, perteikti;
- gilinti literatūros žinias, sukurti šiuolaikines mįsles,
- ugdyti kūrybiškumą, suteikti teigiamų emocijų.

- nuosekliai atlikti kuriamo gaminio operacijas, pagaminti skrybėlę-mišlę.

Teorinę pamokos medžiagą galima rasti internete, [Skaitmeninių mokymo priemonių aprašų saugykloje](#), paieškos laukelyje įvedus pamokos pavadinimą „Mįslės“ arba [čia](#).

Projektas „Mįslė“ susietas su 9 klasės mokomąja medžiaga – tautosaka. Projekto etapai ir užduotys mokiniams:

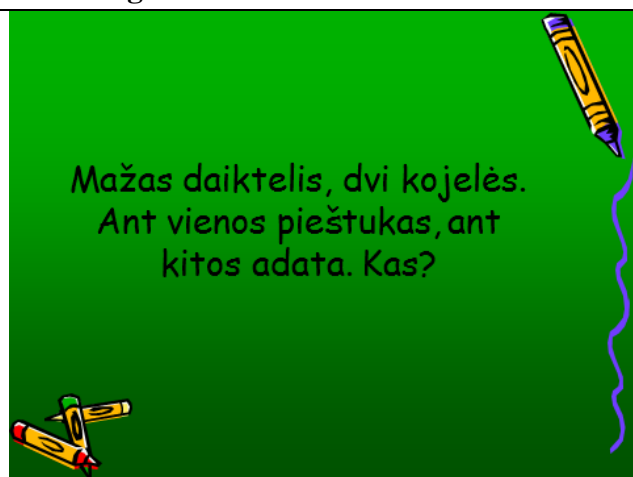
1. Medžiagos rinkimas iš įvairių šaltinių ir referatų rašymas (darbas grupėmis).
2. Diskusija (kaip žmonės kūrė mįsles, jų sandara, stilistika, įvairovė ir t. t.).
3. Mįslių kūrimas apie daiktus, asmenis, susijusius su mokykla.
4. „Mįslių dešimtuko rinkimai“ (viktorina 5 klasių mokiniams).
5. Skrybėlės-mįslės kūrimas.
6. Projekto pristatymas.

Mokinių darbai:



Darbo eiga


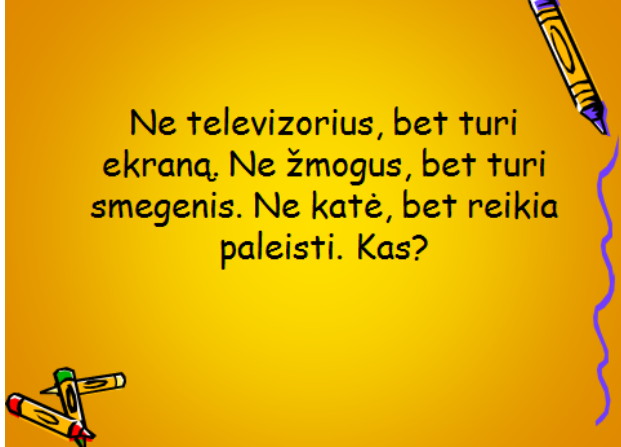
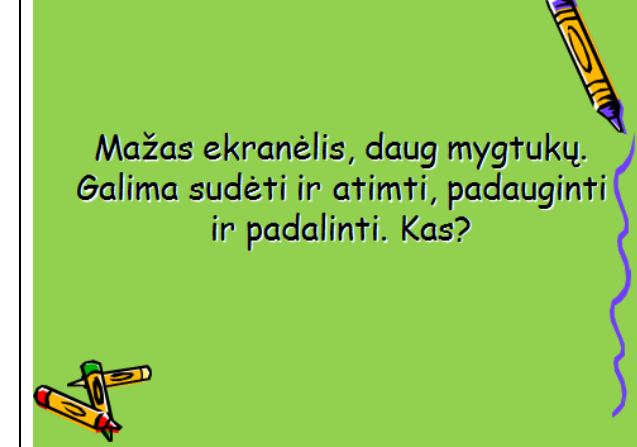
Pasiruošę pristatymui



Skriestuvas



Skambutis

 <p>Baltas takas, daug tiesių kelelių. Kas?</p>	 <p>Kompiuterį valdantis prietaisas, vadinamas mažo gyvūnėlio vardu. Kas?</p>
<p>Sąsiuvinis</p>	<p>Pelė</p>
 <p>Ne televizorius, bet turi ekraną. Ne žmogus, bet turi smegenis. Ne katė, bet reikia paleisti. Kas?</p>	 <p>Mažas ekranėlis, daug mygtukų. Galima sudėti ir atimti, padauginti ir padalinti. Kas?</p>
<p>Kompiuteris</p>	<p>Skaičiavimo mašinėlė</p>

2 paveikslas

Projekte dalyvavę mokiniai buvo *vertinami* įvairiais būdais: daliniu (pažymiai už referatą, sukurtas mįslės, skrybėles), neformaliu (mįslės vertino 5 klasių mokiniai rinkdami geriausių mįslių dešimtuką), skatinamuoju (pagyrimu, ekskursija).

Ugdomos kompetencijos

Iniciatyvumo ir kūrybingumo: kūrybiškai mąsto (skrybėlės-mįslės kūrimas), kūrybingai išreiškia įvairiopą turinį (mįslių kūrimas, diskusijos).

Mokėjimo mokytis: planuoja laiką, nuosekliai atlieka kuriamo gaminio operacijas.

Komunikacinė: moka rasti reikiamą informaciją, kūrybingai išreiškia įvairiopą turinį (mįslių kūrimas, diskusijos), rengia pristatymą.

Projektas lavina įvairius gebėjimus: kūrybiškumą (skatina į daiktą pažvelgti kitomis akimis, poetiškiau), naudojimąsi įvairiais informacijos šaltiniais (atsirinkti, kaupti, sisteminti medžiagą), tyrinėjimo ir analitinius gebėjimus, savarankiškumą ir atsakomybės už savo darbo rezultatus jausmą.

Edukacinės pamokos netradicinėse erdvėse. Pamoką galima organizuoti šalia mokyklos esančioje aplinkoje, muziejuje, miesto ar kaimo skaitykloje, mokyklos, miesto, gyvenvietės bibliotekoje ir pan. Pamokos už mokyklos ribų – įdomesnės, susijusios su gyvenamąja aplinka, skatinančios kūrybingumą ir motyvuojančios. Pavyzdžiui, knygą pasirinkti ir giliau ją suvokti

Panevėžio „Vyčio“ progimnazijos mokiniams padeda kūrybiniai ar kitokie smagūs darbeliai³. Atsiliepdami apie progimnazijoje organizuojamus skaitymo skatinimo renginius mokiniai teigia, kad jiems labiausiai patinka kurti įvairius darbelius apie perskaitytas knygas, todėl į daugumą skaitymo skatinimo veiklų įtraukiama kūrybinė veikla. Kiekviena veikla susideda iš kelių etapų – planavimo, organizavimo, kūrybos, pristatymo, įsivertinimo. Pavyzdžiui:



3 paveikslas. Arklio Dominyko brangakmeniai.

„Kaip turėtų atrodyti brangakmenis, kuris apsaugotų nuo šalčio arklio Dominyko svajonę Rugiagėlę?“ – svarstė mokiniai, perskaitę Vytauto V. Landsbergio knygą „Stebuklingas Dominyko brangakmenis“. Mokiniai buvo išradingi: puošė akmenukus, brangakmenį kepė iš tešlos, lipdė iš modelino, plastilino, puošė stikliukais, karoliukais, kriauklėmis. Vienuose brangakmeniuose atsispindėjo pieva, kituose – dangus, žvaigždės, saulė, trečiuose – ugnelė, bet visuose buvo justi šiluma ir stebuklai.



4 paveikslas. Trolio Molio kaukės

Violetos Palčinskaitės knygos „Muzika troliai“ veikėjas trolis Molis mokiniams pasirodė keistas, paslaptingas, piktokas ir... apsamojęs. Toks jis ir perteiktas vaikų sukurtose kaukėse. Kaukes mokiniai puošė siūlais, kailiukais, džiovintomis žolelėmis, samanėlėmis.



5 paveikslas. Krakatukai iš sūrios tešlos

Linksmus ir žaismingus krakatukus iš sūrios tešlos lipdė vaikai, perskaitę Renatos Šerelytės knygą „Kratatukų jūra“. Pirmiausia vaikai piešė, kaip turėtų atrodyti pasirinktas krakatukas, po to pasiruošę įvairių spalvų sūrią tešlą, o tada prasidėjo pats linksmiausias – lipdymo – darbas. Parodėleje iš paveikslo rėmelių žvelgė Tešlius, Buntė, senė Didžiausė, Micius, Birbindonas ir kiti krakatukai.

³ <http://specialistams.skaitymometai.lt/index.php?1480053458>.

Ugdomos kompetencijos

Iniciatyvumo, kūrybingumo: turi naujų idėjų, kuria (kūrybiškai išreiškia personažus).

Pažinimo: išskiria esminius dalykus (kuria įvairius darbelius apie perskaitytas knygas).

Komunikavimo: interpretuoja, kritiškai vertina ir kuria įvairius darbelius.

Mokėjimo mokyti: planuoja, organizuoja veiklą, vertina mokymosi pažangą, įsivertina.

„Rankdarbių komponavimas“

Technologijų projektas 5–8 klasėms.

Garliavos Juozo Lukšos gimnazijos technologijų mokytoja metodininkė Alina Vitkauskienė.

Ši metodinė priemonė skirta 5–8 kl. etnokultūros, technologijų arba informacinių technologijų pamokoms-projektams, per kuriuos supažindinama su ornamentų kūrimo tradicijomis lietuvių liaudies kūryboje ir atliekamas kūrybinis darbas „Eskizo paruošimas įvairioms rankdarbių technikoms“. **Projekto tikslas** – ugdyti mokinių tautinę savimonę, pagarbą savo tautos praeičiai. Kūrybiniame procese panaudoti IT galimybes.

Uždaviniai:

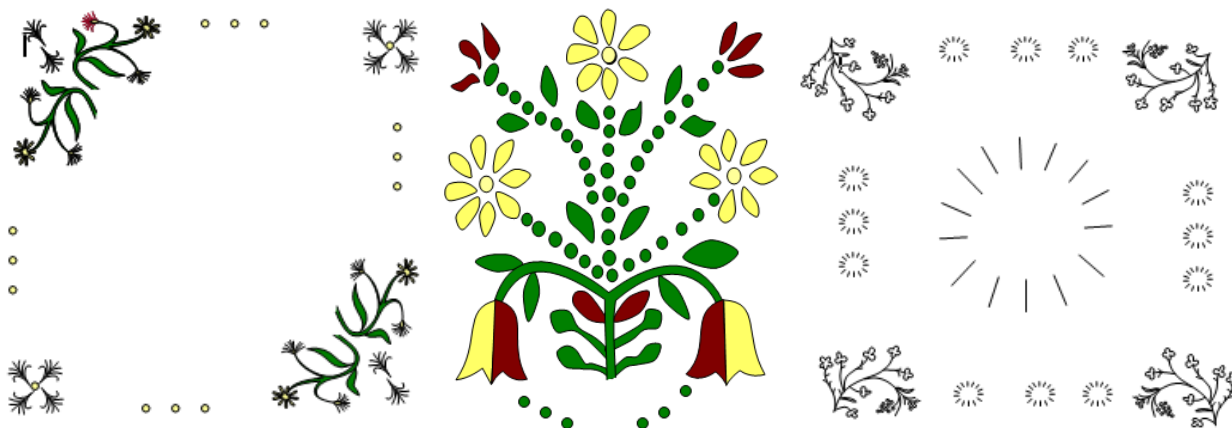
- Išsiaiškinti ornamentų sudarymo savitumus įvairiuose Lietuvos etnografiniuose regionuose;
- Sukurti ornamentų eskizą ir jį įgyvendinti pasirinkta rankdarbių technika;
- Pristatyti kūrybinio proceso rezultatus.

Užduotis⁴

1. Pasirinkite jums patinkantį Lietuvos regioną ir laikydamiesi jam būdingų spalvinimo tradicijų skurkite geometrinio ornamentų eskizą būsimam rankdarbiui.

2. Naudodamiesi pateiktais augaliniais motyvais, sukurkite augalinio ornamentų eskizą būsimam rankdarbiui (žr. 1–2 priedus).

Pavyzdžiai:



6 paveikslas. Mokinių sukurti eskizai

Projekto „Gyvybės medis“ medžiagą galite rasti [čia](#), Teorinę pamokos medžiagą galima rasti internete „Virtuali kelionė klasėje“ arba [čia](#).

⁴ <http://www.luksosg.garliava.lm.lt/gmedis/index.htm>

Ugdomos kompetencijos

Iniciatyvumo ir kūrybingumo: kuria ir įgyvendina idėjas, kūrybiškai veikia.

Socialinė: į pasaulį žvelgia su pagarba.

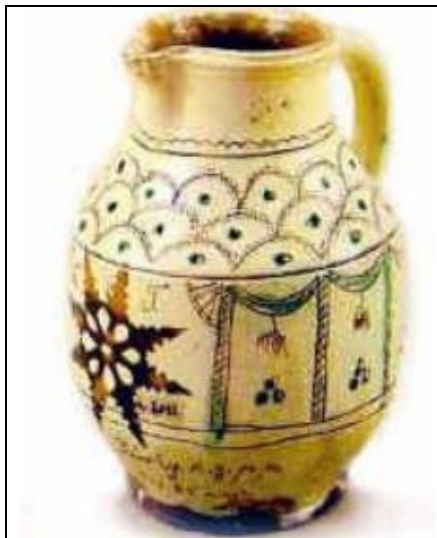
Komunikacinė: susiranda, kritiškai vertina, apibendrina ir perteikia informaciją.

Kiti kūrybingumo skatinimo metodai: *minčių lietus, trijų kėdžių metodas, šešių De Bono skrybėlių metodas, minčių žemėlapis, ekskursijos metodas, problemos apvertimo, didesnių tikslų metodas, pojūčių karalystės metodas.*

Toliau pateikiami labai trumpi kelių metodų aprašymai.

Analogijų, paradigminiai žaidimai (A. Sefer, 1992)

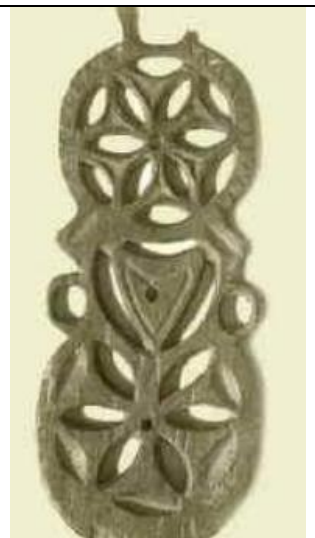
Analogijų žaidimų metu vaikams pateikiami įvairūs paveikslėliai (su gyvūnais, augalais, gėlėmis), kuriuos jie turi suklasifikuoti pagal įvairius kriterijus. Šį metodą galima taikyti mokant pagal tekstilės, konstrukcinių medžiagų technologijų programas, kalbant apie ornamentą, komponavimą, eskizavimą, lietuvių liaudies meną. Suklasifikavus paveikslėlius mokiniams duodama užduotis sukurti pasirinktinai geometrinį, augalinį ar gyvulinį ornamentą savo kuriamam darbui (pvz., pjaustymo lentelei, kraičių skrynai, segei, drožiniui, prijuostei, siuviniui, audiniui ir t. t.). Vėliau galima pateikti pavyzdžių iš lietuvių liaudies meno palikimo, palyginti mokinių sukurtus ornamentus su autentiškais ornamentais, aptarti. Taip pat pateikus įvairių lietuvių liaudies meno dirbinių nuotraukų ar piešinių galima duoti mokiniams užduotį suklasifikuoti iliustracijas į grupes pagal motyvų pobūdį ir juos įvardyti.



Molinis ąsotis



Prijuostės audinys



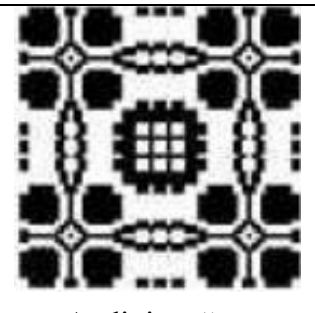
Prieverpstė



Kiauraraštis diržo skirstiklis



Žalvaris



Audinių raštas



Krikštas (piešinys)

Kraičio skrynios

Aukštaičių rankšluostinė

7 paveikslas. Klasifikavimo užduotis

Daugiau apie lietuvių liaudies meną rasite <http://mkp.emokykla.lt/ars/default3.htm> (temos: architektūra, memorialinė architektūra, vaizduojamoji dailė, grafika, skulptūra, tapyba, taikomoji dailė, audiniai, baldai, drabužiai, keramika, margučiai, medžio dirbiniai, metalo dirbiniai, verbos, liaudies meno ornamentai, liaudies meno simbolika, liaudies meno ikonografija, 15 testų).

Paradigminiai žaidimai padeda geriau suvokti įvairių epochų gyvenimo stilių. Pavyzdžiui, vaikams pateikiami paveikslėliai su tam tikros epochos architektūriniais, tekstilniais, buitinais vaizdais ar kostiumais. Skambant to laikotarpio muzikai, vaikai pasirenka patinkančius paveikslėlius ir patys bando iliustruoti to laikotarpio istorijos, buities ar kultūros detales. Šie žaidimai ypač tinka organizuojant integruotas su istorija, muzika ir (ar) daile pamokas.

Pasisakymas.⁵ 15 min – pasisakyti, 15 min – aptarti. Naudinga grupės bendrumo jausmui ugdyti; apmąstyti, kaip ir kodėl jūs atliekate savo darbą (pvz., mokytojo, mokinio), pradedant pokalbį apie kūrybišką mokymąsi.

- Sustokite dviem eilėmis, veidu vieni į kitus. Viena eilė – A, kita – B.
- Porose A pasakoja B, pvz., ką išskirtinio jis (ji) galėtų pasiūlyti mokyklai. B negali atsakinėti žodžiu – jokių klausimų, jokių atsakymų, tik judesiais ir mimika. Skiriamos 3 min.
- Viena eilė pasislenka – taip pasikeičia porų partneriai. A vėl kuria pasakojimą ta pačia tema naujam partneriui, tik dabar tam skiriama 1,5 min.
- Ta pati eilė dar kartą pasislenka – vėl pasikeičia partneriai.
- A vėl kuria pasakojimą ta pačia tema trečiam partneriui – šįkart skiriama 30 s.
- Eilės pasikeičia vaidmenimis.
- Viskas kartojama nuo pradžių. Dabar B kuria pasakojimą, o A klauso. Pasakojama 3 min. Paskui keičiasi partneriai. Vėl pasakojama 1,5 min – keičiasi partneriai. Tada pasakojama 30 s.

Klausimai refleksijai:

Kas pasikeitė mums trumpinant savo pasakojimą?

Ko atsisakėme ir ką pridėjome, kodėl?

⁵ <http://www.kurybinespartnerystes.lt/images/KP.pdf>.

Nuomonių lipdukai. 15 min atlikti / aptarti. Naudingas apibendrinantis pratimas, skirtas pozityviai atmosferai sukurti, pagirti, reflektuoti, pasakyti naujoms įžvalgoms. Atliekamas dienai ar visam procesui baigiantis.

- Ant lipnaus popierėlio parašome ką nors teigiamo apie vieną iš kambaryje esančiųjų, užlipdome lapelį ant to žmogaus.

- Kiekvienas turi gauti bent po 1 įvertinimą!

Kas tai? 15 min – atlikti / aptarti. Naudinga lavinant klausinėjimo įgūdžius.

- Vedėjas nužvelgia kambarį, tylomis pasirenka objektą (pvz., šviestuvą, baldą ar knygą ant stalo).

- Dalyvių tikslas – atspėti, koks tai objektas. Jie gali užduoti 10 klausimų. Paskui turi spėti. Galimi 3 bandymai.

- Teisingai atspėjęs asmuo pasirenka objektą, kurį turi atspėti kiti dalyviai. Viskas kartojama iš naujo.

Pastebėjau / patiko / norėčiau pasiūlyti. 20–30 min atlikti. Naudinga, atliekant refleksiją, kuriant grįžtamąjį ryšį, siekiant patobulinti atliktą užduotį. Tinka atlikti bet kokio dydžio grupėse.

- Ant skirtingų popieriaus lapų užrašome frazes: „Pastebėjau“, „Man patiko“ ir „Norėčiau pasiūlyti“. Paskleidžiame tuos lapus ant grindų.

- Pakviečiame dalyvius apibūdinti atliktą užduotį, aptarti remiantis užrašais ant lapų „Man patiko“ / „Pastebėjau“ / „Norėčiau pasiūlyti“.

- Norintis pakalbėti dalyvis atsistoja prie lapo su atitinkamu užrašu ir išsako savo nuomonę, pradėdamas užrašytais žodžiais „Man patiko“ / „Pastebėjau“ / „Norėčiau pasiūlyti“.

- Vienu kartu dalyvis atsistoja prie vieno iš lapų. Norėdamas stoti prie kito, turi leisti kalbėti bent vienam kitam dalyviui.

- Privalome išklausyti pateikiamas nuomones, negalime pertraukinėti.

Įdomi istorija. 15 min – atlikti; 15 min – kalbėti / diskutuoti. Naudinga pradedant diskusiją apie tyrinėjimo pritaikymą, skatinant kūrybiškumą.

- Pasidalijame į grupes (iki 4 žmonių).

- Pasirenkame kokį nors netoliese esantį daiktą ar vietą.

- Apie savo pasirinktą objektą / vietą sukuriame istoriją.

- Papasakojame istoriją grupei. Tam skiriama 1 min.

Kausimai refleksijai:

- Kaip atlikome šį pratimą?

- Kaip sekėsi dirbti poromis?

- Su kokiais sunkumais susidūrėme kurdami istoriją?

Pagal L. Jovaišą, J. Vaitkevičių (1989) kūrybiškumą ugdantys mokymo metodai gali būti skirstomi į *euristinius* (euristinis pokalbis, loginis įrodymas, paieškos, techninis konstravimas), *probleminius* (problemnis dėstymas, problemnis pokalbis pagal situaciją, uždavinių sprendimas, techninis modeliavimas, kūrybiniai rašiniai), *tiriamuosius* (stebėjimas, eksperimentas, tiriamasis pokalbis, darbas su moksline literatūra ir šaltiniais, tyrimo rezultatų apibendrinimas, statistiniai skaičiavimai).

7.2. Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos pažangos vertinimas

Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos vertinimo schemas gali būti pačios įvairiausios, turi būti nuolat keičiamos naujomis vertinimo priemonėmis, siekiant išlaikyti naujumą, skatinti kūrybiškumą. Įvairiose įsivertinimo ir (ar) vertinimo schemose galima remtis iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos pažangos vertinimo lygiais⁶:

Pirmieji žingsniai	Einama teisinga kryptimi	Jau arti tikslo	Įgyjama kompetencija	Dar labiau tobulėjama
Padedamas kelia idėjas įprastoje aplinkoje	Drąsinamas kelia idėjas įprastoje aplinkoje	Drąsiai kelia idėjas įprastoje ir kartais naujoje aplinkoje	Kūrybiškai mąsto, drąsiai kelia idėjas naujoje aplinkoje	Pasitikėdamas savimi kelia idėjas ir dalinasi jomis su kitais
Padedamas atsirenka kitų pasiūlytas idėjas	Skatinamas atsirenka savo ir kitų pasiūlytas idėjas	Savarankiškai atsirenka idėjas	Atsirenka idėjas pagal sutartus kriterijus	Siūlo idėjų atrankos kriterijus
Svarsto pasiūlytus idėjų įgyvendinimo būdus	Padedamas siūlo idėjų įgyvendinimo būdus	Padedamas sukuria veiksmų planą idėjoms įgyvendinti	Imasi iniciatyvos idėjoms įgyvendinti, sukuria veiksmų planą	Veiksmų planui siūlo alternatyvius idėjų įgyvendinimo būdus
Padedamas įvertina riziką įgyvendinant idėjas	Nebijo rizikuoti įgyvendinant idėjas įprastoje aplinkoje	Rizikuoja ir nebijo nesėkmių įgyvendinant idėjas naujoje aplinkoje.	Pagrįstai rizikuoja įgyvendinant idėjas, mokosi iš nesėkmių	Priima iššūkius ir prisiima atsakomybę už idėjų įgyvendinimą
Padedamas imasi veiksmų idėjai įgyvendinti	Kartais aktyviai dalyvauja įgyvendinant idėjas	Dažniausiai aktyviai dalyvauja įgyvendinant idėjas	Aktyviai ir kūrybiškai veikia įgyvendinant idėjas, įtraukia kitus	Kūrybiškai panaudoja patirtį naujoms idėjoms kelti ir įgyvendinti

1 lentelė. Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos pažangos vertinimas

Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijai vertinti ir įsivertinti galima panaudoti projekte *Pagrindinio ugdymo pirmojo koncentro (5–8 kl.) mokinių esminių kompetencijų ugdymas* parengtą metodinę medžiagą, pateikiamą interneto svetainėje <http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8>. Čia rasite [Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos pažangos vertinimo šabloną](#). Juo pasinaudoti galima vertinant ir įsivertinant gebėjimus.

Šią lygių lentelę galima naudoti ir mokinių savęs vertinimui / įsivertinimui (2 lentelė): šalia kriterijų, apibūdinančių vertinimo lygį, palikti laukelį mokiniui pasižymėti. Mokinys įsivertina, kokį

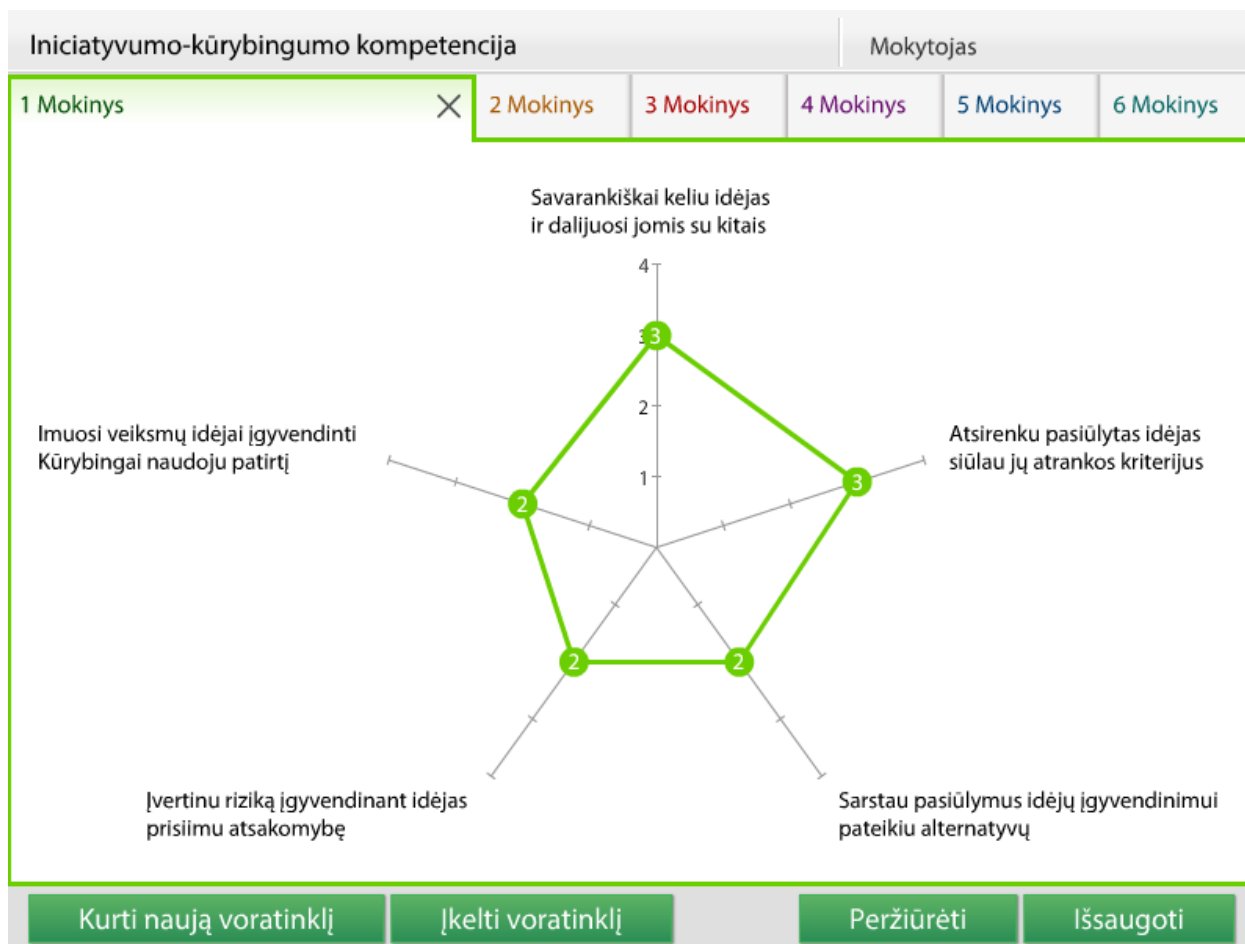
⁶ Pagrindinio ugdymo pirmojo koncentro (5–8 kl.) mokinių esminių kompetencijų ugdymas

kriterijų pasiekė pamokoje ar projektiniame darbe ir jį pažymi. Savo pažymėtus laukelius gali sujungti kreive, taip matys bendrą savo pasiekimų lygį:

Pirmieji žingsniai	Einama teisinga kryptimi	Jau arti tikslo	Įgyjama kompetencija	Dar labiau tobulėjama
Padedamas kelia idėjas įprastoje aplinkoje. <input type="checkbox"/>	Drąsinamas kelia idėjas įprastoje aplinkoje <input type="checkbox"/>	Drąsiai kelia idėjas įprastoje ir kartais naujoje aplinkoje <input type="checkbox"/>	Kūrybiškai mąsto, drąsiai kelia idėjas naujoje aplinkoje <input type="checkbox"/>	Pasitikėdamas savimi kelia idėjas ir dalinasi jomis su kitais <input type="checkbox"/>
Padedamas atsirenka kitų pasiūlytas idėjas <input type="checkbox"/>	Skatinamas atsirenka savo ir kitų pasiūlytas idėjas <input type="checkbox"/>	Savarankiškai atsirenka idėjas <input type="checkbox"/>	Atsirenka idėjas pagal sutartus kriterijus <input type="checkbox"/>	Siūlo idėjų atrankos kriterijus <input type="checkbox"/>
Svarsto pasiūlytus idėjų įgyvendinimo būdus <input type="checkbox"/>	Padedamas siūlo idėjų įgyvendinimo būdus <input type="checkbox"/>	Padedamas sukuria veiksmų planą idėjoms įgyvendinti <input type="checkbox"/>	Imasi iniciatyvos idėjoms įgyvendinti, sukuria veiksmų planą <input type="checkbox"/>	Veiksmų planui siūlo alternatyvius idėjų įgyvendinimo būdus <input type="checkbox"/>
Padedamas įvertina riziką įgyvendinant idėjas <input type="checkbox"/>	Nebijo rizikuoti įgyvendinant idėjas įprastoje aplinkoje <input type="checkbox"/>	Rizikuoja ir nebijo nesėkmių įgyvendinant idėjas naujoje aplinkoje <input type="checkbox"/>	Pagrįstai rizikuoja įgyvendinant idėjas, mokosi iš nesėkmių <input type="checkbox"/>	Priima iššūkius ir prisiima atsakomybę už idėjų įgyvendinimą <input type="checkbox"/>
Padedamas imasi veiksmų idėjai įgyvendinti <input type="checkbox"/>	Kartais aktyviai dalyvauja įgyvendinant idėjas <input type="checkbox"/>	Dažniausiai aktyviai dalyvauja įgyvendinant idėjas <input type="checkbox"/>	Aktyviai ir kūrybiškai veikia įgyvendinant idėjas, įtraukia kitus <input type="checkbox"/>	Kūrybiškai panaudoja patirtį naujoms idėjoms kelti ir įgyvendinti <input type="checkbox"/>

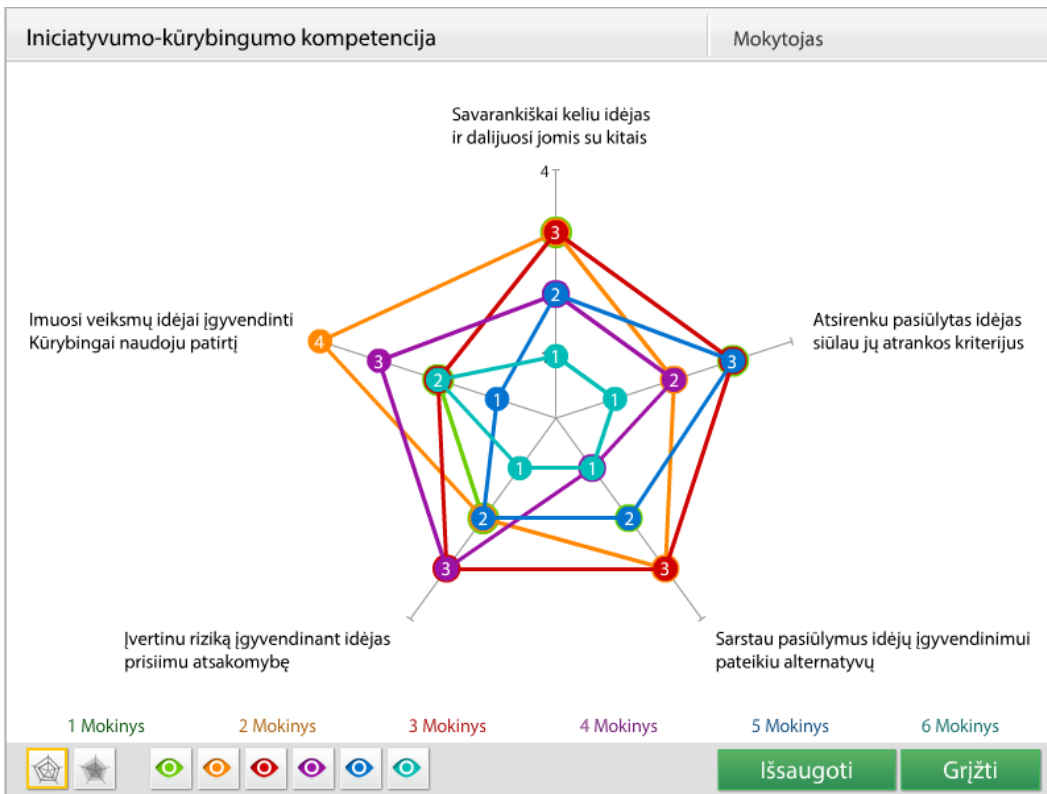
2 lentelė. Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos pažangos įšivertinimas

Ugdymo plėtotės centro svetainėje paskelbti projekto „Pagrindinio ugdymo pirmojo koncentro (5-8 kl.) mokinių esminių kompetencijų ugdymas“ metu parengti trys skaitmeniniai vertinimo ir įsivertinimo instrumentai. Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijai vertinti galima panaudoti „Voratinklio“ įrankį (voratinklio panaudojimo metodines rekomendacijas [rasite čia](#)). Skaitmeninio vertinimo ir įsivertinimo įrankio „Voratinklis“ naudojimo pavyzdys iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijai vertinti:



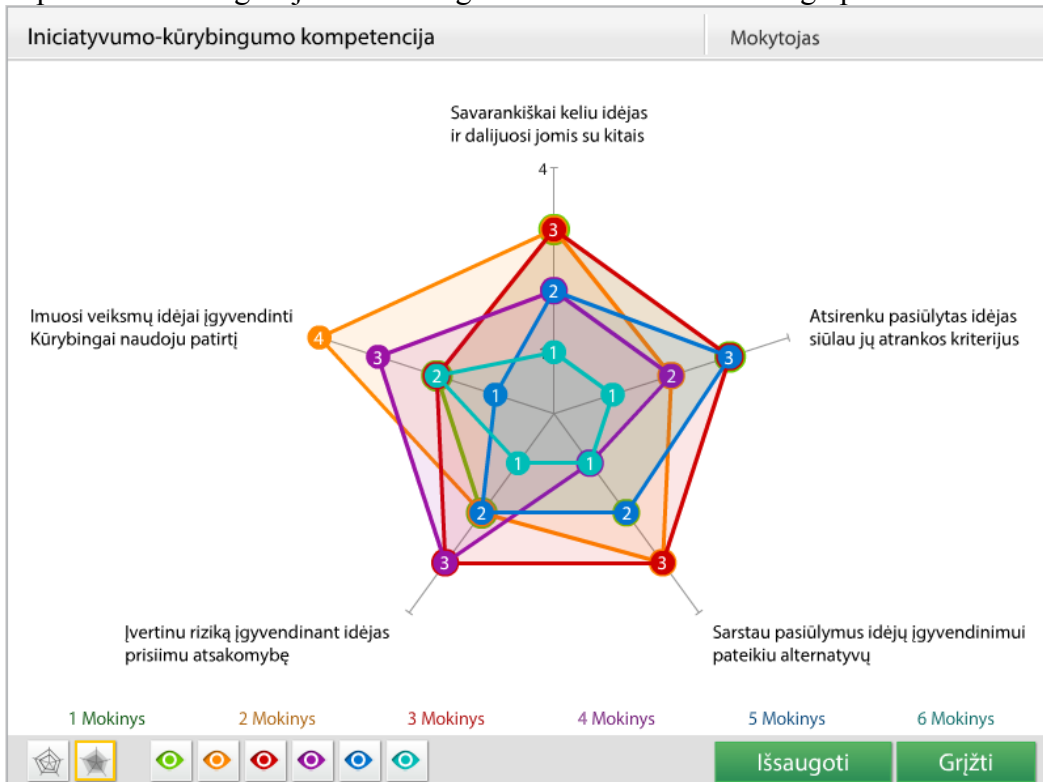
8 paveikslas. Vieno mokinio pamokoje įgytos iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos įsivertinimo peržiūros langas

Prieš pradėdant naudoti šį įrankį būtina kartu su mokiniais aptarti vertinimo kriterijus (atsižvelgiant į savarankiškumą atliekant užduotį ir bendradarbiavimą su klasės draugais). Pavyzdžiui, jei mokiniui reikia pagalbos, įvairias užduotis jis atlieka tik su draugų pagalba, jis savo gebėjimą turėtų vertinti vienetu, jei viską atlieka savarankiškai, dalinasi idėjomis, siūlo jų atrankos kriterijus, pateikia idėjų įgyvendinimo planą ir pan., įsivertinimas turi būti aukščiausias (pateiktame pavyzdyje – 4 balai).



9 paveikslas. Šešių mokinių pamokoje įgytos iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos įsivertinimo peržiūros langas

Skaitmeninis vertinimo / įsivertinimo įrankis leidžia palyginti skirtingų mokinių gebėjimus, taip pat to paties mokinio gebėjimus skirtingu laiku ar atliekant skirtingo pobūdžio užduotis (9–10 pav.).



10 paveikslas. Šešių mokinių pamokoje įgytos iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos įsivertinimo palyginimo peržiūros langas

Elektroninį vertinimo / įsivertinimo įrankį „Voratinkis“ rasite [čia](#).

7.3. Informacijos šaltiniai

1. Pradinio ir pagrindinio ugdymo bendrųjų programų 11 priedas, *Bendrujų kompetencijų ir gyvenimo įgūdžių ugdymas* (patvirtinta 2008 m. rugpjūčio 26 d. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro įsakymu Nr. ISAK-2433).
2. Kompetencijų ugdymas, metodinė medžiaga mokytojui, projektas „Pagrindinio ugdymo pirmojo koncentro (5–8 kl.) mokinių esminių kompetencijų ugdymas“.
3. A. Keršinskienė, *Kompetencijų ugdymas taikant aktyviusius ugdymo metodus lietuvių kalbos pamokose*. Prieiga internete: <http://prezi.com/d1ckvp-pi0s0/kompetenciju-ugdymas-taikant-aktyviusius-metodus-lietuviu-kalbos-pamokose/> (žiūrėta 2013-01-03).
4. Projektas „Kūrybiškumo ugdymas: tyrimai ir metodika“, mokinių kūrybiškumo ugdymo lietuvių (gimtosios) kalbos pamokose būklės (tyrimų) apibendrinimas. Prieiga internete: http://11a.lt/krsc/p/kurybiskumas/d/tyrimas_kurybiskumas_apibendr.pdf (žiūrėta 2013-01-14).
5. MKP Lietuvių liaudies menas. Prieiga internete: <http://mkp.emokykla.lt/ars/default3.htm> (žiūrėta 2013-02-05).
6. Vaiva Vaicekauskienė, *Kurybiškumo (ne)ugdymas mokykloje*, švietimo problemos analizė, 2009, rugpjūtis, Nr. 3 (31).
7. <http://www.kurybinespartnerystes.lt/images/KP.pdf> (žiūrėta 2013-01-03).
8. http://www.smm.lt/svietimo_bukle/docs/pr_analize/kurybiskumo%20ugdymas.pdf (žiūrėta 2013-01-19).
9. <http://www.luksosg.garliava.lm.lt/gmedis/index.htm> (žiūrėta 2013-01-20).
10. „Kompetencijų ugdymas. Metodinė knyga mokytojui“, Vilnius, 2012 (žiūrėta 2013-01-20).
11. „Kompetencijų ugdymas. Metodinė medžiaga“, Vilnius, 2010 (žiūrėta 2013-02-04).
12. Weeden P., Winter J., Broadfoot P. *Vertinimas: ką tai reiškia mokykloms?* Vilnius: Garnelis, 2005.
13. <http://mokomes5-8.ugdome.lt/index.php/leidiniai> (žiūrėta 2013-02-05).
14. <http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/> (žiūrėta 2013-02-06).

AUGALINIO ORNAMENTO ŽIEDŲ FORMOS

