

Ar prisimenate pamoką, kuri iki šiol įstrigo atmintyje, nes kažko joje nesupratote? O tą stresą, kai mokytoja praneša apie laukiantį testą, o jūs norite sėkmingai jį išlaikyti? „Sėkmės mokykloje laukia kiekvienas vaikas. Sėkmė koduoja perspektyvą, judėjimą į priekį, tai - tarsi apdovanojimas. Deja, šiuo metu dalis mokinių pamokose būna gana apatiški, tiesiog praleidžia laiką“, - sako Utenos švietimo centro direktorė Vitalija Bujanauskienė.

Ji, kartu su švietimo pažangos programos „Tūkstantmečio mokyklos“ (TŪM) įtraukiojo ugdymo eksperte Indre Širvinskaite, neseniai vykusioje LOGIN konferencijoje skaitė pranešimą, pavadinimu „TŪM, UDM, STEAM švietime: kodėl verta atkoduoti?“.

Pasak pranešėjų, aktyvus mokymasis, kuomet tikrai susidomima, reikalauja integruoti kelis mokomuosius dalykus, tačiau to pamokose dažnai pritrūksta. Labai tikėtina, kad į švietimo sritį ateinančios inovacijos, technologijos leis naujai kartai pasiekti sėkmės. Viena to sąlygų - skirtingų sričių ir metodų apjungimas į vieną.

TŪM programa skatina mokyklų tobulėjimą keturiose srityse: lyderystės veikiant, kultūrinio ugdymo, STEAM ugdymo ir įtraukaus ugdymo. Būtent apie dviejų pastarųjų sričių sąsajas ir galimą veikimą kartu - kaip švietimo inovaciją - buvo kalbama pranešime.

Universalus dizainas mokymuisi (UDM) į švietimą ateina per įtraukiojo ugdymo sritį - tai yra viena iš jo prieigų, grįsta neuro ir edukologijos mokslais. Pagrindiniai jo principai - aiškumas ir paprastumas visiems. Ši prieiga, pripažįstanti individualius mokinių skirtumus, yra skirta tam, kad kiekvienas vaikas bendrojo ugdymo sistemoje galėtų pasiekti sėkmę.

„Nesvarbu, ar mokinys turi nepakankamai motyvacijos, negalią, ateina iš nepalankios socioekonominės situacijos, o galbūt yra labai gabus ir jam nuobodu sėdėti klasėje - UDM leidžia taip suplanuoti ugdymosi procesą, kad būtų atliepti kiekvieno jų poreikiai“, - pasakoja I. Širvinskaitė.

Remiantis neuromokslais, svarbūs tampa trys klausimai: kodėl, ko ir kaip mokausi? Siekiant efektyvaus mokymo(si) proceso, rekomenduojama suplanuoti įvairias priemones ir būdus, nes visų smegenys yra skirtingos: skirtingai išitraukiame, įsimename informaciją, veikiamo, mus motyvuoja skirtingi dalykai.

„Įsivaizduokime plaukimo pamoką. Juk ne visi žmonės per gyvenimą išmoksta plaukti: galbūt tiesiog nenori, galbūt turi baimių. UDM kalba apie tai, kad ugdymosi aplinkoje ir procese gali iškilti įvairių barjerų kurie trukdys mokytis - mes juos turime pastebėti, įvardinti ir suteikti reikiamą pagalbą jiems įveikti, vadinamuosius pastolius. Šiuo atveju jais gali tapti

pripučiamos rankovės, plūdurai, kad kiekvienas galėtų įsitraukti į plaukimo pamoką“, – pasakoja TŪM įtraukaus ugdymo ekspertė.

Tuo tarpu antroji aptarta sąvoka, STEAM, yra akronimas iš angliškų žodžių pirmųjų raidžių: *Science* – gamtos mokslai, *Technology* – technologijos, *Engineering* – inžinerija, *Arts* – menai ir kūryba, *Math* – matematika.

„Jei mes mokomės atskirai gamtos mokslų, matematikos, menų, STEAM neatsiranda. Jis atsiranda tada, kai reikalingas praktinis veikimas: kai mokinys pats tyrinėja, jam būna įdomu, ir pats ateina iki sprendimų priėmimo. Tai yra giluminis mokymasis, kuomet turime ne tik „iškaltus“ komponentus, bet šalia atsiranda ir kompetencijų ugdymas per veikimą“, – aiškina V. Bujanauskienė.

Pasak pranešėjos, STEAM yra aktualus ne tik Lietuvai, tai – viso pasaulio rūpestis. Juk technologijų vystymasis įgavo tokį pagreitį, jog tik atskirų dalykų mokymasis nepadedą išspręsti visų kylančių problemų, užtikrinti inovacijų ir gyvenimo kokybės. Verta paminėti, kad su STEAM kiekvienas susiduriame realiame gyvenime, spręsdami įvairias susidariusias situacijas, naudodami savo turimas kompetencijas: sakykime, programuodami specialius sodo laistytuvus, sportuodami ir šalia vartodami maisto papildus, gamindami įmantresnius patiekalus ar pan.

Pasak I. Širvinskaitės, TŪM programoje buvo suteikta galimybė patyrinėti, kaip UDM ir STEAM dera tarpusavyje. Šios prieigos yra gana naujos Lietuvoje ir mūsų šalies švietimo sistemoje. Visgi, pasigilinus tampa akivaizdu, kad sujungus šias sąvokas galima atnešti dar didesnes inovacijas.

„Kadangi Utenoje UDM prieigą pradėjome analizuoti dar 2019 metų pradžioje, o 2022 metais atidarėme vieną iš atviros prieigos STEAM centrų, jau suliejome šias dvi idėjas. Per TŪM programą toliau tyrinėjame, kaip neuromokslais pagrįsta UDM prieiga ir STEAM, kuriam aktyvus mokymasis yra vienas iš svarbiausių procesų, veikia kartu. Matome, kad abu jie eina ta pačia kryptimi – į giluminį mokymąsi kiekvienam vaikui, kurie yra skirtingi“, – sako Utenos švietimo centro direktorė.

Problemų sprendimas, kritinis mąstymas, bendradarbiavimas, noras įsitraukti – tai pagrindiniai šios dviejų sričių dermės komponentai. Praktiškai tai įgyvendinus, mokymasis tampa įdomiu, patraukliu, suteikiančiu ne tik žinių, bet ir ugdančiu 21 amžiaus kompetencijas.

„Kol kas mes tik prisilietėme prie šios sąveikos, kurios ateitis priklausys nuo to, kaip

mokytojai, edukatoriai, visuomenė taikys šias prieigas. Jos kartu tikrai atneša didelę inovaciją ir didelį potencialą. Jei vaikai bus mokomi pagal šias prieigas, jie iš mokyklos išeis savarankiški, mokės atskirti ir pripažinti savo bei kitų skirtumus, galės kurti, dirbti kartu ir spręsti ateities iššūkius. Na, o tai padės kiekvienai ir kiekvienam pasiekti mokymosi sėkmę ir, labai tikėtina, sėkmę gyvenime“, – reziumuoja I. Širvinskaitė.

