



DLQ Strategija



D8.05: DLQ Strategija

Parengė: CARDET
11/12/2013

Projekto pavadinimas: Digital Latin Quarter for building key competences of youth at risk
Projekto sutrumpinimas: Digital Latin Quarter
Finansavimo gavimo numeris: 2011-3818
Projekto numeris: 518520-LLP-1-2011-1-IE-GRUNDTVIG-GMP

Įvadas

DLQ – tai „Visą gyvenimą trunkančio mokymosi“ projektas, kurio pagrindinis uždavinys yra suteikti balsą jauniems žmonėms. Tai projektas apie požiūrio keitimą, supratimo ir suvokimo skatinimą bei rytdienos Europos atidavimą į jaunų žmonių rankas jau šiandien. Naudojant skaitmeninių medijų kūrimo terpę, DLQ remia informuotų ir atsakingų jaunų žmonių, kurie yra pasiekę aukštą skaitmeninio raštingumo lygmenį, vystymąsi. Taip pat projektas remia ir skatina galimybę šiems jauniems žmonėms išreikšti save skirtingais būdais virtualiame pasaulyje, kas padėtų jiems tobulėti ir augti.

Svarbu yra su jaunimu dirbantiems specialistams, kurie dirba neformaliose aplinkose, suteikti „antrojo šanso“ galimybes mokytis tiems jauniems žmonėms, kurie anksti paliko mokyklą bei naudoti tokius metodus ir priėjimus prie jaunimo, kaip patirtinis mokymasis, probleminis mokymasis bei integruotas mokymasis. Tai daroma tam, kad besimokantieji būtų skatinami ir remiami jų asmeninis, socialinis ir emocinis vystymasis. Pagrindinių jaunų europiečių kompetencijų, tokių kaip atsakomybė ir tolerancija, inovatyvumas bei pagarba, ugdytas skaitmeninio amžiaus kontekste yra vienas iš DLQ tikslų ir dėl šios priežasties DLQ sukurta AKT programa yra viena pagrindinių projekto dalių, kurios įvykdymas garantuoja DLQ projekto sėkmę. DLQ projekto AKT programa buvo sukurta integruojant skaitmeninių medijų kūrimo galimybes klasėje ir jungiant šiuos metodus su pedagoginiais metodais, susijusiais su integruotu mokymu, o tai gali būti itin naudinga jauniems žmonėms, kurie patiria sunkumų formaliojo mokymosi aplinkose.

Ši DLQ projekto strategija pateikia pedagoginių strategijų ir metodų, kurie gali būti naudojami sėkmingam integruotos programos mokymui ir integracijos galimybėms klasėje, apžvalgą. Taip pat pateikiami du pagrindiniai DLQ bruožai ir kiekvieno jų teigiami aspektai bei nauda.

Integruotas mokymas

Remiantis Gyvenimo įgūdžių (Skills for Life) strategija, „integruotas mokymas ir mokymasis susieja raštingumo, kalbos vartojimo ir matematinio raštingumo principus su profesiniais ir kitais reikalingais žmogui įgūdžiais. Įgyti įgūdžiai leidžia besimokantiesiems pajusti didesnę pasitikėjimą savimi, kompetentingesniems ir labiau motyvuotiems siekti reikalingų tikslų, progresuoti, įgyti reikalingą kvalifikaciją bei pajusti sėkmę darbe ir gyvenime“ (Švietimo ir įgūdžių departamentas (Department for Education and Skills), 2006). Tokio mokymo ir mokymosi idėja yra susijusi su tuo, jog klasėje įgytos teorinės žinios yra sustiprintos ir tampa labiau priimtinos ir suprantamos besimokantiesiems kai jos naudojamos realistinėje kontekstualizuotoje aplinkoje. Mokiniai patiria, kaip teorija atsiskleidžia realaus gyvenimo praktikoje, ypač kai būna susieta su konkrečiomis darbo aplinkomis. Kompetencijos, kurias mokiniai įgyja tokiu būdu padeda jiems padaryti savo mokymąsi įdomesnį ir įsimintinesnį, o tuo tarpu yra stiprinami įgūdžiai, susiję su socialinėmis kompetencijomis, kultūrinio suvokimu, raštingumu, matematinio raštingumu bei kritiniu mąstymu.

Kad būtų pasiekti sėkmingo mokymosi rezultatai remiantis šiais integruotos programos metodais, reikia įvertinti įvairius veiksnius. Šie veiksniai buvo įvertinti kuriant DLQ projekto AKT programą. Visų pirma, svarbu yra įvertinti kiekvieno besimokančiojo įgūdžius ir mokėjimus, susijusius su vykdoma veikla, pagal tai, kokį vaidmenį jie nori atlikti. Tai parodys, ar skirtingos mokinių grupės turėtų būti sukurtos (pvz. pradedančiųjų, aukštesnio lygio ir t.t.) ir parodys, kokios pedagoginės priemonės turi būti naudojamos.

Pedagoginės priemonės ir veiklos turi būti diferencijuojamos pagal kiekvieno besimokančiojo kompetencijos lygį. Be to, reikia pasiekiamų ir pamatuojamų uždavinių bei aiškių tikėtinų rezultatų. Suformuluoti uždaviniai turi būti SPRL: specifiniai, pamatuojami, pasiekiami, realistiški, laiku atliekami. (Angl. SMART – Specific, Measurable, Achievable, Realistic, Time-bound). Pedagoginės veiklos ir priemonės turi būti dalimi programos, t.y. sukurti integruotam mokymuisi ir jungiantys teoriją su praktika.

Galiausiai, mokymosi procesas ir rezultatai turėtų būti įvertinti, nes tai svarbiausias veiksnys, pagal kurį gali būti matuojamas programos įgyvendinimo sėkmingumo laipsnis. Vertinimas turi būti formuojamasis (tęstinis) ir sumuojamasis (galutinis). Jis turėtų vykti ir mokymosi proceso eigoje, įvertinant kiekvieno besimokančiojo progresą, ir jo pabaigoje,

atliekant vertinamąjį darbą, patikrinti, ar buvo pasiekti programoje numatyti uždaviniai ir gauti rezultatai.

DLQ modelis ir AKT programa tiria integruoto mokymo metodus skaitmeninių medijų kūrimo procese įgytiems įgūdžiams gauti, kurie matomi kaip būdas įgyti „antrojo šanso“ mokymosi galimybes tiems mokiniams, kurie anksti paliko mokyklą ir apleido formalųjį švietimą. Be to, jog bus naudojamos pedagoginės priemonės ir metodai tinkamam integruoto mokymo programos įgyvendinimui, taip pat svarbu yra suvokti ir panaudoti tinkamas strategijas, kurios gali padėti tinkamai integruoti skaitmenines medijas, kaip tai aprašyta žemiau.

Skaitmeninių medijų integravimas

Technologijos, skaitmeninės ir socialinės medijos vis labiau dominuoja visuomenėje. To pasekoje švietėjams reikia įtraukti šias naujas komunikavimo terpes į savo pedagoginę praktiką, kadangi jos formuoja didelę jaunų žmonių gyvenimo dalį. Šiandien šie jauni žmonės jau neabejotinai auga technologijų apsuptyje. DLQ veikia pasitelkdamas skaitmeninių medijų įtaką visuomenei ir pateikia AKT programą, kuri leidžia kūrybiškai pažvelgti ir įtraukti skaitmenines medijas į neformaliojo švietimo aplinkas. Tam, kad būtų galima sėkmingai įdiegti DLQ modelį ir AKT programą, svarbu suprasti, kaip skaitmeninės medijos gali būti integruotos mokymosi procese. Jei jų nauda bus išnaudota pasiekti pedagoginiams tikslams, reikia aptarti keletą aspektų, kurie pateikti šiame dokumente.

Skaitmeninių medijų integravimas – tai efektyvus įvairių skaitmeninių terpių naudojimas kaip įgyvendinamos mokymosi programos, integruojančios skaitmenines technologijas, dalis. Tai būdas pasiekti tam tikrus numatytus tikslus ir uždavinius bei pasiekti rezultatus. Dėl šios priežasties, numatyti uždaviniai turi būti SPPRL: specifiniai, pamatuojami, pasiekiami, realistiški, laiku atliekami (angl. SMART) ir turėtų tiesiogiai sietis su aiškiais ir įvykdomais galutiniais rezultatais. Pedagoginės veiklos turėtų būti nukreiptos į mokinį ir siekti įvairių įgūdžių, suteikiant besimokantiesiems galimybę eksperimentuoti su priemonėmis ir įrankiais. Veiklos turi būti diferencijuojamos tam, kad būtų pasiekti skirtingi jaunų žmonių kompetencijų lygiai medijų kūrimo srityje. Svarbu ir tai, kad šios veiklos būtų vykdomos „nuo apačios į viršų“, t.y. taikant bottom-up metodą; pradedant veiklomis, kurios siejasi su žiniomis apie skaitmenines medijas ir pateikiant teoriją apie jas, o po to gilinant žinias apie jų priėjimą prie mokymosi, tuomet prieinanant prie naujų rezultatų gavimo ir galiausiai prieinanant prie pačių mokinių naujų tikslų sukūrimo.

Per patirtį su skaitmeninėmis medijomis konkrečiuose mokymosi aplinkose, mokiniai turėtų gebėti sieti savo ankstesnes patirtis su naujomis ir kurti naujus rezultatus, kuriuos patys galėtų pasiekti per skaitmeninių medijų įgūdžių įgyjimą. Skaitmeninės medijos gali potencialiai sukurti naują mokymosi ir mąstymo būdą, kuris įtraukia individualius talentus, įgūdžius ir interesus ir siekia vyskdyti pozityvias permainas jaunų žmonių, ieškančių alternatyvių mokymosi galimybių ir kuriuos sunku įtraukti į formalųjį švietimą, gyvenime.

DLQ projekto AKT programa mato filmą kaip vieną iš skaitmeninės medijos kūrimo formų.

Integruodami filmų kūrimą į AKT programą, kuri paremta integruoto mokymo principais, jauniems žmonėms suteikiama galimybė būti įtrauktiems į realaus pasaulio patirtis plačioje filmų kūrimo sferoje, tuo tarpu mokantis įgūdžių, kurie yra pateikiami programoje. Be to, kad mokomasi dirbti kartu komandoje, besimokantieji ugdomi įvairius organizavimo, valdymo, biudžeto skaičiavimo ir kritinio mąstymo įgūdžius. Gebėjimas sukurti trumpą filmą pagal pačių sukurtą istoriją ir užbaigti šį projektą ne tik suteikia mokiniams įvairių gebėjimų, bet taip pat leidžia jiems pajusti sėkmingo darbo atlikimo ir užbaigimo jausmą, o tai yra ypatingai svarbu šiems jauniems žmonėms, kurie galbūt jaučiasi neįvykdę kažko savo praeitose mokymosi patirtyse.

Bibliography

Department for Education and Skills. (2006). Skills for Life: The national strategy for improving adult literacy and numeracy skills – Materials for embedded learning. DfES Publications: UK

Edutopia. (2013). What is successful technology integration? Accessed on 29/10/13 from: www.edutopia.org

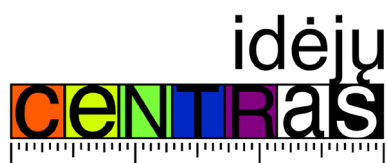
European Commission. (2007). Key Competences for Lifelong Learning: European Reference Framework. Luxembourg: Office for Official Publication of the European Communities.

John D. & Catherine T. MacArthur Foundation. (2012). Digital media and learning. MacArthur Foundation: Chicago, IL.

Lee, L.S. & Lai, C.C. (2012). Global trends in workplace learning. Paper presented at 6th international conference on CISIS & 6th international conference on IMIS conferences, Palermo, Italy.

National Institute for Excellence in Teaching. (2012). Beyond “Job-embedded”: Ensuring that good professional development gets results. NIET: Santa Monica, CA.

Strattner, J.N., Oblinger, D.G. (2008). Transforming Workplace Learning: The role of embedded Learning in Creating a Competitive Workforce. In J. Bramble and S. Panda (Ed.), Economics of Distance and Online Learning: Theory, Practice, and Research (pp.195-210). New York: Routledge.



Mokymosi
visą gyvenimą
programa

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai.
Šis leidinys [pranešimas] atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet
kokį jame pateikiamos informacijos naudojimą.

518520-LLP-1-2011-1-IE-GRUNDTVIG-GMP