

Programa „Tyrinėjimo menas: partnerystė giliam mokymuisi“ 2024-2025 m. m.

„KŪRYBINIŲ METODŲ TAIKYMAS SIEKIANT PAGERINTI MOKINIŲ DARBĄ GRUPĖSE“

LAZDIJŲ MOTIEJAUS GUSTAIČIO GIMNAZIJA

Leidinių kūrė mokytojai: Birutė Stepulevičienė, Gita Galminienė, Jūratė Baranauskienė, Kristina Švitrienė, Neringa Tumasonienė, Rasa Petrauskienė, Ugnė Babkauskienė, Greta Valentaitė, Vita Grėbliūnaitė, Živilė Klimienė

Kuriantis praktikas: Veronika Gendrikienė

Programą „Tyrinėjimo menas: partnerystė giliam mokymuisi“ įgyvendina asociacija „Kūrybinės jungtys“, bendradarbiaudama su EDU Vilnius ir „Tūkstantmečio mokyklų“ programa. Projektas finansuojamas Europos Sąjungos NextGenerationEU lėšomis. „Tūkstantmečio mokyklų“ programą įgyvendina Europos socialinio fondo agentūra.

TURINYS

ĮVADAS.....	3
TYLOS METODAS 1.....	4
TYLOS METODAS 2.....	5
„ŽVALGYBOS“ METODAS.....	6
ABIPUSIO MOKYMO METODAS.....	7
SKAITMENINIŲ (MOBILIŲJŲ TELEFONŲ) MOKYMOSI PRIEMONIŲ NAUDOJMAS.....	8
JEIGU MOKINYS PAVĖLUOJA Į PAMOKĄ, KLASĖS DRAUGAI SUGALVOJA JAM “BAUSMĘ”	9
INTRIGOS METODAS 1.....	11
INTRIGOS METODAS 2.....	12
ŽAIDIMAS - ŠIURKŠTUS/ŠVELNUS, KIETAS/MINKŠTAS.....	13
EMOCIJŲ ŽEMĖLAPIS.....	14
5 PAGRINDINIAI POJŪČIAI (RAGAUJU, LIEČIU, UODŽIU, MATAU, GIRDŽIU).....	15
ŽAIDIMAS – IŠGIRSK IR SUSKAIČIUOK MUZIKOS GARSUS, GAMTOS GARSUS.....	16
REFLEKSIJA /ĮSIVERTINIMAS. KĄ IŠMOKAU ŠIĄ PAMOKĄ?.....	17
IŠVADOS	19

IVADAS

Šiuo metu vis daugiau dėmesio mokyklų ugdymo programose skiriama mokinių bendrajam lavinimui. Tai apima ne tik akademinius įgūdžius, bet ir socialinius, emocinius bei kūrybinius gebėjimus. Šiame kontekste metodai, naudojami mokymo procese, tampa esminiai siekiant užtikrinti visapusišką mokinio vystymąsi. Skirtingi metodai skatina aktyvų mokymąsi, kritinį mąstymą ir bendradarbiavimą. Siekiama, kad mokiniai gebėtų ne tik įgyti žinias, bet ir jas pritaikyti realiame gyvenime bei prisidėti prie visuomenės vystymo.

Tam pasiekti yra sukurta įvairių mokymosi metodų, kuriuos galima pritaikyti pamokų metu. Kiekvienas mokinytis turi skirtingus gebėjimus mokantis ir skirtingi mokymosi metodai kelia jo motyvaciją bei sutelkia dėmesį.

Šis leidinys yra praktinių mokymo metodų aprašas, skirtas mokytojams, siekiantiems įvairiapusiškai ir kūrybiškai įtraukti mokinius į darbą grupėse. Jame analizuojami skirtingi mokymo metodai, jų privalumai ir trūkumai, taip pat pateikiami realūs pavyzdžiai iš įvairių dalykų pamokų.

Temos aktualumas slypi šiuolaikinio ugdymo poreikyje pritaikyti inovatyvius metodus, kurie skatintų mokinių įsitraukimą, bendradarbiavimą, kūrybiškumą ir atsakomybę už mokymosi procesą grupėse. Į mokymosi procesą įtraukiant įvairius metodus, galima sukurti palankesnę mokymosi aplinką tiek bendrojo lavinimo, tiek specialiųjų poreikių turintiems mokiniams.

Leidinys skirtas mokytojams, švietimo specialistams bei visiems, kurie ieško efektyvių mokymo strategijų savo praktikai praturtinti. Jis buvo parengtas remiantis realia mokymo patirtimi, stebėjimais ir grįžtamojo ryšiu iš skirtingų klasių ir dalykų pamokų.

TYLOS METODAS 1.

Mokiniamis pristatoma, kad mokysis ne tik pamokos temą, bet ir tylos. Tylėdami klausysis, supras ir mokysis. Mokiniamis paaiškinama tyliai, atidžiai klausant arba stebint. Mokytoja tyliai sako, pvz. užsienio kalbos žodžius, o mokiniai tylėdami pakelia atitinkamą iliustraciją. Mokiniai visą laiką turi tylėti, nekomentuoti.

Privalumai. Šis metodas padeda mokiniamis geriau susikaupti, nes jie turi aktyviai ir atidžiai klausytis. Tokia užduotis įtraukia vaikus, leidžia mokytis smagiai ir interaktyviai. Lavinama klausymas, žodynas ir tarimas. Metodas padeda mažinti triukšmą ir padeda mokytojui išlaikyti tvarką.

Trūkumai. Kai kurie mokiniai gali aktyviai neįsitraukti į šią veiklą. Jei užduotis per sunki mokiniai gali prarasti susidomėjimą ar nesuprasti nurodymų. Šiai užduočiai gali prireikti daugiau laiko negu suplanuota.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: užsienio kalbos.

Klasė: 6-12 .

Mokinių skaičius: įvairus.

Trukmė: 40 min.

Taikomumas: temos gilinimas.

TYLOS METODAS 2.

Mokiniamis pristatomas mokymosi tyloje principas, susitariama dėl bausmės nesilaikantiems tylos, įskaitant ir mokytoją (bausmė – pvz. 10 pritūpimų). Užduotis - mokinys turi kalbėti lygiai 2 minutes. Ugdoma atsakomybės bei savikontrolės kompetencijos, nes mokinys negauna jokios pagalbos iš aplinkinių, nei iš mokytojo, net jei nežino ką kalbėti ar pamiršta žodį, turi suktis iš padėties kaip išmano, nes pagalbos jokios nebus. Taip pat ugdoma laiko planavimo kompetencija. Mokiniai kviečiami atsitiktine tvarka (vardas užrašomas lentoje), kalbėjimui pateikiama vaizdinė medžiaga („spinning wheel“ principu).

Privalumai. Mokiniai pilnai susikaupia užduočiai, klasėje tvyro visiška tyla; mokiniai (ir mokytoja) mokosi kontroliuoti save, atsispirti pagundai įsiterpti, komentuoti, padėti. Mokiniamis užduotis patinka. Kadangi praktiką atliko dvyliktokai, kurie netrukus laikys egzaminus, jiems tai buvo itin naudinga patirtis, kai turi ribotą laiką užduočiai atlikti ir niekas negali tau padėti, turi suktis kaip išmanai, jeigu tema papuolė neparanki.

Trūkumai. Kalbantis mokinys jautėsi nejaukiai, ypač pradžioje, bet pamokos gale visi pasisakė už, tai minusų kaip ir nėra.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: užsienio kalbos.

Klasė: 6-12 .

Mokinių skaičius: įvairus.

Trukmė: 40 min.

Taikomumas: temos gilinimas.

„ŽVALGYBOS“ METODAS

Mokiniai turi įsiminti kuo daugiau naujos informacijos (naujų žodžių, taisyklių) per ribotą laiką (pvz. 4 min.) Per sekančias 2 minutes kiekvienas asmeniškai parašo ką atsimena. Likusios 3 min. - komandiniam darbui: palygina savo užrašus ir pateikia vieną bendrą. Šiuo metodu skatinamas bendradarbiavimas, atsakomybės prisiėmimas už asmeninį indėlį į bendrą darbą bei lyderystės kompetencija.

Privalumai. Visi mokiniai buvo įsitraukę į darbą, net patys silpniausi, vadinasi padidėjo motyvacija. Taip pat, mokiniai įsiminė daugiau informacijos, negu tikėtasi. Galiausiai, išryškėjo lyderiai, kurie rodė iniciatyvą grupinio darbo metu.

Trūkumai. Užtruko ilgiau negu planuota, nes ne visi mokiniai iš karto suprato instrukcijas, teko pakartoti. Tikėtina, kad dažniau taikant šį metodą susiformuotų laiko planavimo įgūdžiai.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: užsienio kalbos.

Klasė: 6-12

Mokinių skaičius: įvairus.

Trukmė: 10 min.

Taikomumas: žinių įtvirtinimas, naujos medžiagos pateikimo.

ABIPUSIO MOKYMO METODAS

Mokiniai suskirstomi grupėmis po 4 –7 mokinius. Visi grupės nariai tekstą skaito pastraipomis. Išaiškina neaiškias vietas. Formuluodami klausimus mokiniai pirmiausia taip pat turi nustatyti svarbiausią informaciją, o tada suformuluoti su ja susijusį aiškų klausimą. Sugalvoja klausimą iš teksto ir paprašo grupės narių į jį atsakyti. Klausimas turėtų būti susijęs su pagrindine mintimi ar svarbiausia informacija.

Privalumai. Mokomasi teksto turinio ir kartu mokomasi suvokimo strategijų: apibendrinimo, klausimų kėlimo, aiškinimosi ir numatymo. Apibendrindami mokiniai mokosi nustatyti svarbiausią informaciją. Mokiniais, kuriems sunkiai sekėsi suprasti skaitomus tekstus, geriau pavyksta įsisavinti teksto turinį, esmę.

Trūkumai. Užtrunka ilgiau laiko nei planuota.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: užsienio kalbos, lietuvių kalba ir literatūra, istorija.

Klasė: nuo 5 iki 12.

Mokinių skaičius: tinka visai klasei.

Trukmė: 20-30 min.

Taikomumas: temos gilinimas, užduočių atlikimas.

SKAITMENINIŲ (MOBILIŲJŲ TELEFONŲ) MOKYMOSI PRIEMONIŲ NAUDOJIMAS

Mokiniai išklauso teorinę pamokos dalį ar mokytojo aiškinimą. Jiems atsiunčiamos užduotys, kurias gali atlikti mobiliajame telefone. Užduotys gali būti visiems bendros arba atskiros (pagal mokymosi lygį).

Privalumai. Sudaro galimybes padidinti mokymosi veiksmingumą, ugdo mokinių savarankiškumą. Sudaro galimybių diferencijuoti ir individualizuoti mokymąsi. Naudodami mobiliuosius telefonus mokiniai lavina savo skaitmenines kompetencijas, kurios yra svarbios šiuolaikinėje visuomenėje ir darbo rinkoje. Mokytojas gali paskirti užduotis pagal mokinių žinių lygį, todėl kiekvienas mokinytis dirba su jį tinkama medžiaga ir nepatiria streso dėl sunkių ar per lengvų užduočių.

Trūkumai. Kartais įvyksta nusirašymas. Mokytojo ištaisyta (ND) darbą persiunčia draugams. Mokymasis naudojantis mobiliaisiais telefonais reikalauja interneto prieigos ir technologinių įgūdžių. Jei mokiniai neturi tinkamų įrenginių arba interneto ryšio, tai gali riboti galimybes dalyvauti pamokose.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: lietuvių kalba ir literatūra.

Klasė: nuo 5 iki 12.

Mokinių skaičius: visos klasės mokiniai.

Trukmė: 5-10 min.

Taikomumas: žinių įtvirtinimas.

JEIGU MOKINYS PAVĖLUOJA Į PAMOKĄ, KLASĖS DRAUGAI SUGALVOJA JAM „BAUSMĘ“

Jeigu mokinyas pavėluoja į pamoką, klasės draugai gali sugalvoti „bausmę“ – tai gali būti linksmas ir kūrybiškas būdas, kuris moko atsakomybės už savo elgesį, bet taip pat nepraranda humoro. Tačiau svarbu, kad „bausmė“ nebūtų niekinanti ar žeminanti.

Mokiniui gali būti pasiūlyta atlikti tam tikrą kūrybinę užduotį, pavyzdžiui, sukurti eilėrašį apie tai, kodėl svarbu ateiti į pamokas laiku. Tai gali būti smagu ir ugdyti kūrybiškumą.

Mokinys gali būti paskirtas padėti mokytojui, pavyzdžiui, sutvarkyti lentą ar paruošti reikiamus pagalbos įrankius. Tai būtų puikus būdas, kaip parodyti, kad pavėlavimas neturėtų būti įprastas, tačiau vis tiek galima prisidėti prie klasės gerovės.

Klasės draugai gali suteikti mokiniui smulkias, tačiau įdomias užduotis, tokias kaip užrašyti ką nors į lentą arba atsakyti į kelis klausimus apie pamoką, kad mokinyas galėtų prisijungti ir jaustųsi įsitraukęs į procesą, net jei pavėlavo.

Linksmos „bausmės“: Galima sugalvoti linksmas ir lengvas užduotis, kurios praskaidrintų atmosferą. Pavyzdžiui, mokinyas gali atlikti šokių ar dainavimo užduotį prieš klasę, kad būtų parodyta, jog kiekvienas žmogus turi atsakyti už savo veiksmus, tačiau tai daroma žaismingai.

Kolegialumo stiprinimas: Klasės draugai gali pasiūlyti mokiniui pasirūpinti klasės aplinka – pavyzdžiui, paprašyti surūšiuoti šiukšles ar paruošti draugams užkandį po pamokos. Tai skatina atsakomybę ir bendradarbiavimą, nebaudžiant per daug griežtai.

Visos šios užduotys turėtų būti sukurtos taip, kad mokinyas nesijustų nubaustas, bet būtų skatinamas gerinti savo elgesį ir ugdyti atsakomybę. Bausmė turėtų būti daugiau kaip įdomus ir švelnus būdas mokyti laiko valdymo ir pagarbos kitiems.

Privalumai. Skatina kūrybiškumą, nes mokiniai turi sugalvoti įdomias ir įtraukiančias užduotis, tai padeda ugdyti kūrybiškumą; skatina bendradarbiavimą, nes klasė turi susitarti kokią užduotį duos; skatina atsakomybę ir motyvaciją daugiau nevėluoti į pamoką; galima duoti užduotis susijusias su pamoka.

Trūkumai. Pavėlavęs mokinyas gali jaustis nepatogiai, nejaukiai; skirtos užduotys gali būti per sunkios arba per lengvos, o tai mažina motyvaciją; galo trūkti kontrolės, kad užduotys būtų atliekamos teisingai; klasei gali būti sunku sutarti dėl užduočių pobūdžio; jei mokinyas nėra pakankamai motyvuotas atlikti užduotį, tai gali visus atitraukti nuo pamokos.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: užsienio kalbos, istorija, lietuvių kalba ir literatūra, matematika.

Klasė: 5-12

Mokinių skaičius:1-5.

Trukmė: 5 min.

Taikomumas: apšilimas.

INTRIGOS METODAS 1

Intriga pamokoje panaudota du kartus: pradžioje ir viduryje. Pradžioje mokinių paprašoma apibūdinti idealią antrąją pusę (Valentino dienos pamoka). Grupėse mergaitės ir atskirai berniukai aptarė savo pasirinkimus, tada palyginama į ką labiausiai kreipia dėmesį mergaitės, o į ką - berniukai. Paaiškėjo, jog mergaitės - reiklesnės. Ieškoma priežasčių. Tuomet pristatoma, jog žiūrės filmą, kurio herojė nusprendė atsispausdinti idealų vyrą 3D spausdintuvu. Žinoma, jog viskas klostosi ne pagal jos planą. Prieš veiksmo kulminaciją filmas sustabdomas antrajai intrigai ir diskutuojama kodėl veikėjai nesiseka susirasti savo idealo, ką ji turėtų daryti kitaip. Mokiniai mėgino nuspėti tolimesnę filmo eigą - kas bus toliau, kaip istorija pasibaigs? Galiausiai mokiniai grįžo prie savo susidaryto idealios poros apibūdinimo, koregavo jį ir rašė sau patarimus kaip gi susirasti savo idealą. Pamokoje buvo ugdomas kūrybiškumas, lavinama intuicija, logika, skatinamas bendradarbiavimas, ugdomos tokios vertybės kaip įvairiapusiškumas ir bendravimas.

Privalumai. Pamoka idealiai pavyko su vyresnių klasių mokiniais; mokiniai aktyviai įsitraukė į veiklas, diskutavo, dalinosi mintimis.

Trūkumai. Mokiniams sunkiau sekėsi susikaupti, ypač berniukai dar nesubrendę tokiai temai, nors mergaitės buvo labai susidomėjusios ir įsitraukusios. Berniukus reikėjo prižiūrėti, kad nenukryptų į užgaulias replikas.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: užsienio kalbos.

Klasė: 7-10.

Mokinių skaičius: įvairus.

Trukmė: 40 min.

Taikomumas: temos gilinimas, naujos medžiagos perteikimas.

INTRIGOS METODAS 2

Atsitiktinė tema (ne iš vadovėlio, bet atitinka Bendrąsias programas) - „Cenzūra Lietuvos mene“. Išsiaiškinama terminai, pateikiama vaizdinė medžiaga (paveikslai, filmų ištraukos). Diskutuojama ar viskas pavyzdžiuose yra priimtina ir kokias cenzūros apraiškas matome. Tuomet paprašoma pasirinkti kurią pusę palaiko – ar reikia Lietuvoje cenzūros meno srityje. Grupėse ieško argumentų. Vyksta debatai. Po jų pakartotinai balsuojama kas renkasi, jog cenzūros reikia. Pamokoje ugdomas laiko planavimas (ribotas laikas argumentų pasiruošimui ir ribotas laikas debatams), rolių pasiskirstymas, darbas grupėje ir atsakomybė už grupės darbą.

Privalumai. Visi mokiniai susidomėjo ir įsitraukė į veiklas; išryškėjo lyderiai, pavyko sutilpti į 45 minutes. Pradžioje pamokos didelė dalis mokinių neturėjo nuomonės dėl cenzūros reikalingumo, o pabaigoje beveik visi pasirinko pusę, ką palaiko – manau, kad tai didelis plusas.

Trūkumai. Eigoje reikėjo perskirstyti laiką (mažiau laiko skirti argumentų ruošimui ir daugiau laiko patiems debatams); mokiniai temos šiek tiek išsigando, eigoje paaiškėjo, kad ne visi vienodai temą suprato.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: užsienio kalbos, istorija.

Klasė: 12.

Mokinių skaičius: įvairus.

Trukmė: 45 min.

Taikomumas: temos gilinimas, naujos medžiagos perteikimas.

ŽAIDIMAS - ŠIURKŠTUS/ŠVELNUS, KIETAS/MINKŠTAS

Žaidimas „Šiurkštus/Švelnus, Kietas/Minkštas“ yra linksmos ir dinamiškos interaktyvios veiklos, kuri apima fizinius ir sensorinius iššūkius, tikslas – atspėti, ar tam tikri objektai yra šiurkštūs ar švelnūs, kieti ar minkšti, remiantis tik liesti. Žaidėjai turi būti suskirstyti į komandas arba gali žaisti individualiai. Žaidimas puikiai tinka žaisti tiek uždaroje patalpoje, tiek lauke. Gali būti naudojamas kaip grupinis žaidimas komandinėje veikloje. Kiekvienas žaidėjas pasirenka objektą (pvz., tekstūrą, medžiagą ar daiktą), kuris yra paslėptas nuo kitų. Kiti žaidėjai užsimerkę arba uždengtais akimis turi paliesti objektą ir atspėti, ar jis yra šiurkštus, švelnus, kietas ar minkštas.

Šiurkštus/Švelnus: Žaidėjas turi nustatyti, ar objektas turi šiurkščią, grublėtą paviršių (pvz., šiurkštus akmuo) ar yra lygus ir malonus liesti (pvz., švelnus audinys).

Kietas/Minkštas: Nustatyti, ar objektas yra kietas, tvirtas (pvz., metalas) ar minkštas (pvz., pagalvė).

Privalumai. Žaidimas padeda žaidėjams lavinti lietimą pojūtį ir gebėjimą atskirti įvairias tekstūras ir medžiagas, taip skatinant fizinį ir sensorinį vystymąsi. Tai grupinis žaidimas, todėl jis puikiai tinka kaip komandinė veikla, kur žaidėjai gali bendrauti, bendradarbiauti ir kurti draugišką konkurenciją. Tai skatina socialinius įgūdžius ir komandų darbą. Kadangi žaidime dažnai reikia aktyviai judėti (pavyzdžiui, pasirinkti objektą, jį paliesti, pereiti į kitą vietą), tai gali skatinti fizinį aktyvumą ir judėjimą.

Trūkumai. Galimas per didelis priklausomumas nuo fizinių įgūdžių: žaidimas gali būti nepatrauklus tiems, kurie turi ribotas galimybes naudotis savo fizinėmis savybėmis (pvz., regos sutrikimus turintiems žaidėjams), nes dauguma žaidimo priklauso nuo lietimą pojūčio ir teksto atskyrimo. Žaidžiant su įvairiais objektais, gali kilti rizika susižeisti, ypač jei naudojami aštrūs ar trapūs daiktai. Todėl reikia užtikrinti, kad visi objektai būtų saugūs ir tinkami žaidimui.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: pasaulio pažinimas.

Klasė: pradinė klasių mokiniai.

Mokinių skaičius: 10

Trukmė: 45 min.

Taikomumas: temos gilinimas.

EMOCIJŲ ŽEMĖLAPIS

Pamokoje aptariama rašytojo H. G. Wells mokslinės fantastikos kūriniai, kokius dalykus rašytojas „išpranašavo“ apie ateitį savo literatūriniuose kūrinuose. Refleksijai panaudojama emocijų žemėlapis – mokiniai rinkosi paveikslą pagal savo nuotaiką, o tada mėgino nuspėti, kokia bus ateitis remiantis vien paveikslo informacija. Šioje veikloje buvo ugdoma mokinių vaizduotė bei lavinama kalbinė raiška, taip pat įtvirtinti praeitose pamokose išmokti būsimieji laikai.

Privalumai. Mokiniams labai patiko veikla, įsitraukė visi, net ir mokiniai su pritaikytomis programomis aktyviai dalyvavo. Atsiskleidė mokinių fantazija – nustebino kiek idėjų jie pateikė.

Trūkumai. Reikia skirti pakankamai nemažai laiko, 10 minučių vos užteko su nedidele mokinių grupe. Jeigu būtų visa klasė, reikėtų aptarimą daryti porose ar grupėse, bet tada ne visos idėjos būtų išgirstos.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: užsienio kalbos, istorija.

Klasė: 8

Mokinių skaičius: 12.

Trukmė: 10 - 15 min.

Taikomumas: įvedimas į pamokos temą.

5 PAGRINDINIAI POJŪČIAI (RAGAUJU, LIEČIU, UODŽIU, MATAU, GIRDŽIU)

Mokiniamis iš anksto neaiškinama, kas yra pojūčiai. Juos vaikai „atras“ atlikdami veiklas, po kurių patys įvardins, kas tai yra. Mokiniai suskirstomi grupėmis. Mokyklos teritorijoje arba už jos ribų mokiniai tyrinėja gamtoje esančius objektus per 5 pojūčius. Surasti ir įvardinti 5 daiktus, kuriuos jie mato, 4 daiktus, kuriuos girdi, 3 daiktus, kuriuos užuodžia, 2 daiktus, kuriuos gali paliesti, 1 valgomą daiktą.

Ragavimas leidžia suvokti maisto skonį, kuris priklauso nuo skonio receptorių, esančių burnoje. Lietimo pojūtis leidžia suvokti įvairias paviršiaus savybes, tokius kaip šiluma, šaltis, tekstūra ir slėgis, kai oda liečia daiktus. Uodžiamasis pojūtis leidžia atskirti įvairius kvapus, kurie susiję su aplinkos objektų cheminėmis savybėmis. Matymas leidžia suvokti spalvas, formas, judėjimą ir kitus aplinkos elementus per akis, padedant suvokti aplinką ir orientuotis erdvėje. Klausas leidžia suvokti garsus, tokius kaip kalba, muzika, gamtos garsai ir kt. Garsai perduodami per ausį ir paverčiami į smegenis.

Privalumai. Po kiekvienos veiklos, išsiaiškinus pojūtį, aptariamos ir apibendrinamos vaikų patirtys.

Trūkumai. Tam tikros ligos gali turėti įtakos skonio suvokimui. Kai kuriems mokiniams gali kilti diskomfortas, jei liečiami per daug intensyviai.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: Pasaulio pažinimas

Klasė: spec. klasės

Mokinių skaičius: 9 mokiniai

Trukmė: 45 min.

Taikomumas: temos gilinimas.

ŽAIDIMAS – IŠGIRSK IR SUSKAIČIUOK MUZIKOS GARSUS, GAMTOS GARSUS

„Išgirsk ir suskaičiuok“ – tai interaktyvus žaidimas, kuris lavina klausymo ir dėmesio įgūdžius. Žaidimo tikslas – atpažinti ir suskaičiuoti įvairius garsus, kurie sklinda iš skirtingų šaltinių: muzikos ir gamtos. Žaidėjai turės klausytis garso įrašų ir atsakyti į klausimus, susijusius su girdimais garsais. Kiekviena užduotis turi tam tikrą laiką, per kurį žaidėjas turi įvykdyti užduotį.

Muzikos garsai: Žaidėjas išgirs trumpus muzikinius fragmentus, kuriuose skambės įvairūs instrumentai, žanrai ar kompozicijos. Reikės atpažinti muzikos elementus ir suskaičiuoti tam tikrus garsus (pavyzdžiui, „Kiek kartų nuskambėjo smuikas?“ arba „Kiek instrumentų grojo šiuo metu?“).

Gamtos garsai: Žaidėjas bus supažindintas su įvairiais gamtos garsais, tokiais kaip paukščių čiulbėjimas, lietus, vėjo ošimas ar bangos. Užduotis – atpažinti garsus ir suskaičiuoti jų pasikartojimus („Kiek paukščių čiulbėjo?“ arba „Kiek kartų nuskambėjo vėjas?“).

Privalumai. Patiko groti akmenukais, pagaliukais ir įvairiais muzikos instrumentais, sprogdinti balioną, klausyti žadintuvo tikslėjimo, paukščių/gyvūnų garsų, Visi aktyviai dalyvavo veikloje.

Trūkumai. Žaidimas gali tapti nuobodus arba per ilgas, jei žaidėjai negaus pakankamai dinamiškų ar įdomių užduočių, susijusių su garsų atpažinimu ir skaičiavimu. Jei žaidimas per sudėtingas, gali nusivilti žaidėjai, ypač jei jiems nebus lengva atskirti ar suskaičiuoti garsų, ypač kai garsai yra subtilūs ar painūs.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: pasaulio pažinimas, muzika, istorija.

Klasė: spec. klasės

Mokinių skaičius: 9 mokiniai

Trukmė: 45 min.

Taikomumas: temos gilinimas.

REFLEKSIJA /ĮSIVERTINIMAS. KĄ IŠMOKAU ŠIĄ PAMOKĄ?

Refleksija / įsivertinimas yra puikus būdas apmąstyti tai, ką išmokai ir kaip patyriau mokymosi procesą. Šis metodas padeda susisteminti mintis, įvertinti savo pasiekimus ir iššūkius, o taip pat nustatyti tobulėjimo sritis. Tokie apmąstymai padeda tiek patiems mokiniams, tiek mokytojams geriau suprasti, kokie yra mokymosi procesai ir kur galėtų būti padarytas tobulėjimas.

Ką išmokau šią pamoką? - Atsakyk į klausimą, ką naujo sužinojai ar ką įgijai per šią pamoką. Tai gali būti žinios, įgūdžiai ar supratimas, kurį pritaikysi ateityje.

Kas pavyko/nepavyko? - Apmąstyk, kokios užduotys buvo atliktos sėkmingai ir ką padarei gerai. Ar buvo kokių sunkumų? Kokie uždaviniai pasirodė sunkūs ir kodėl? Tai padės geriau suprasti, kur galėtum tobulėti.

Kas ypatingai patiko? - Pasidalink, kas tau buvo įdomu ar patiko pamokoje. Tai gali būti tam tikra užduotis, diskusija, mokymo metodas ar kažkas, kas sustiprino tavo motyvaciją.

Kas buvo įdomu? - Ką atradai, kas praturtino tavo žinias ar atvėrė naujas perspektyvas? Tai gali būti idėjos, konceptai ar diskusijos, kurios atskleidė kažką naujo ir skatino smalsumą.

Kas buvo sunku? - Apmąstyk, kokie iššūkiai tau pasirodė sunkūs. Tai gali būti klausimai, užduotys ar net pamokos tempo perteklius. Aptark, kodėl tai buvo sunku ir kaip galėtum spręsti šiuos sunkumus ateityje.

Ko nesupratome? - Identifikuok sritis, kuriose jautiesi neaiškiai ar nesupratai pilnai. Tai gali būti dalykai, kurių reikia toliau gilinti ar ieškoti papildomų paaiškinimų.

Save įsivertina. - Įvertink savo pastangas, kaip gerai atlikai užduotis, kaip motyvavai save ir kaip siekei tikslų. Galbūt nustatai, kuriose srityse galėtum geriau pasiruošti ar daugiau stengtis, kad pasiektum geresnių rezultatų.

Privalumai. Refleksija leidžia mokiniams ir mokytojams įvertinti, kur buvo padarytos klaidos, ir rasti būdus, kaip jų išvengti ateityje. Tai padeda gerinti asmeninį mokymosi procesą ir skatina mokinius mokytis iš savo klaidų. Išsiaiškinę, kas veikia, o kas ne, mokiniai gali pasirinkti efektyvesnes mokymosi strategijas, kurios tiks geriau jų poreikiams.

Trūkumai. Refleksija gali būti laiko reikalaujantis procesas, ypač jeigu ji nėra integruota į pamokos eigą. Kai mokiniai turi daug užduočių ar darbų, refleksija gali pasirodyti kaip papildoma našta. Jei mokiniai nėra tinkamai parengti refleksijos procesui, jie gali nesugebėti teisingai įvertinti savo pasiekimų ir nesugebėti objektyviai pamatyti, kas nebuvo atlikta tinkamai.

Dalykai, kuriuose buvo išbandytas šis metodas: lietuvių kalba ir literatūra, matematika, pasaulio pažinimas, istorija, užsienio kalbos, dailė.

Klasė: įvairios.

Mokinių skaičius: įvairus.

Trukmė: 5 min.

Taikomumas: pamokos pabaigoje.

IŠVADOS

Tyrinėjant ir taikant įvairius metodus, pastebėjome, kad jie ne tik padeda geriau įsisavinti medžiagą, bet ir skatina mokinių motyvaciją. Kai pamoka tampa kūrybiškesnė, mokiniai įgauna daugiau pasitikėjimo savo gebėjimais ir tampa aktyvesni. Įvairių metodų taikymas leidžia sukurti dinamišką mokymosi aplinką, kurioje mokiniai gali išreikšti savo idėjas, eksperimentuoti ir įsitraukti į procesą. Kūrybiškesnis pamokų vedimas taip pat padeda ugdyti kritinį mąstymą, problemų sprendimo įgūdžius ir bendradarbiavimą, kas ne tik padidina mokinių motyvaciją, bet ir pagerina jų pasiekimus. Tai sukuria pozityvią ir įtraukiančią atmosferą, kurioje mokymasis tampa ne tik informacijos gavimu, bet ir asmeniniu tobulėjimu.

Apibendrinant tyrinėjimą apie metodų taikymą, galime pasakyti, kad praktinis jų pritaikymas mūsų pamokose leido giliau suprasti jų svarbą. Išmokome, kaip kiekvienas metodas gali prisidėti prie efektyvesnio ir kokybiškesnio darbo, skatinti kūrybiškumą ir padėti spręsti įvairias problemas. Tuo pačiu metu suvokėme, kad pasirinkti tinkamus metodus yra būtina siekiant pasiekti norimų rezultatų, nes jie ne tik palengvina mokymosi procesą, bet ir padeda geriau struktūruoti informaciją bei išvengti klaidų.