



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

„Erasmus+“ KA1 projektas „Sėkminga jaunimo mokykla: efektyvus specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių mokinių ugdymas ir klasės valdymas“ Nr. 2019-1-LT01-KA101-060296.

Mokinių lankomumo skatinimas: praktinis požiūris į nelankymo prevenciją

Vilniaus „Gijos“ jaunimo mokykla dalyvavo „Erasmus+“ KA1 projekte „Sėkminga jaunimo mokykla: efektyvus specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių mokinių ugdymas ir klasės valdymas“ Nr. 2019-1-LT01-KA101-060296.

2021 metų rugpjūčio 23-29 dienomis Vilniaus „Gijos“ jaunimo mokyklos matematikos mokytoja Justina Dainovska- Grienberger ir lietuvių k. mokytoja Rasa Juškevičienė dalyvavo septynių dienų mokymuose „Praktiniai prevenciniai sprendimai, padedant mokyklos nebaigiantiems mokiniams“, vykusius Portugalijoje, Lisabonos mieste. Šiuose mokymuose taip pat dalyvavo mokytojai iš Rumunijos bei Kroatijos. Kursuose vyravo dinamiška, draugiška ir gyva atmosfera su praktiniais pritaikymais ir seminarais. Pasisėmėme nemažai idėjų ir tikimės jas sėkmingai įgyvendinti jaunimo mokykloje.

Kiekviena Europos šalis susiduria su nebaigusių, iškritusių iš mokyklos moksleivių problema. Mokyklos nelankymas - aktuali socialinė problema, kuri yra beveik kiekvienoje šiandieninėje mokymosi įstaigoje. Kursuose buvo aptariamos mokyklos nelankymo priežastys ir kaip ši problema galėtų būti sėkmingiau sprendžiama.

Siekiant išvengti dėl mokyklos nelankymo atsirandančių problemų, tokių kaip psichologinės asmens problemos, socialinis ir fizinis nesaugumas, labai svarbu rasti tinkamus šios problemos sprendimo būdus.

Dauguma pažangių pasaulio valstybių pastaraisiais metais sutelkė dėmesį į STEAM ugdymo reformas. Jos labai tinkamos, nes STEAM ugdymas yra vienas iš šiuolaikiškiausių ugdymo būdų, kuris jungia mokslo šakas su realiu pasauliu, pokyčiais ir progresu, formuojantis mokinių kritinį mąstymą ir problemų sprendimo gebėjimus.

Kas yra STEM/STEAM?

- Pavadinimas-santrumpa jungia gamtos mokslų, technologijos, inžinerijos, meno (arba visų kitų mokslų) ir matematikos dalykus.
- Terminas vartojamas, kalbant apie mokymo politiką ir mokymo programos pasirinkimą mokyklose.
- STEAM mokymu siekiama didinti gamtos ir technologijos mokslų konkurencingumą ir skatinti mokinių domėjimąsi šiais mokslais.

Kuo inovatyvus STEAM mokymas?

- Įprastinių pamokų mokymo strategijos keičiamos tyrimais ir projektinėmis veiklomis
- Priešingai tradicinei pamokai, dalykai mokomi kartu
- Mokytojo vaidmuo keičiasi, mokymo metodika keičiasi
- Akcentuojama žinių ir įgūdžių taikymo realiam gyvenimui svarba
- Ugdomas mokslinis raštingumas ir loginis bei kritinis mąstymas
- Mokiniai rengiami integruotai karjerai

STEM mokymas patrauklesnis mažą motyvaciją turintiems mokiniams. Kiekviena pamoka yra svarbi: ir matematika, ir kalbos ir kūno kultūra, ir menai. Kalbėdami apie ugdymo kokybę kalbame ne tik apie akademinius pasiekimus, bet atsakingos, pilnavertės, pilietiškos asmenybės ugdymą.

STEAM kaip mokymo metodologija yra pagrįsta mokinių asmeninės iniciatyvos ir smalsumo skatinimu, juos įtraukiant į įvairialypę praktinę tyrimų veiklą, tuo siekiant iš esmės didinti STEAM dalykų patrauklumą.

Mokytojas šiuolaikinėje mokykloje turi būti tikras ekspertas. Labai svarbi mokytojo kompetencija ne tik dėstomų dalykų žinios, bet ir gebėjimas tas žinias perteikti, nuolatinis keitimasis, augimas ir tobulėjimas. Šiandien pamokoje jau nebeužtenka vien vadovėlio ir sąsiuvinio. Mokytojas turi nuolat atsinaujinti, keisti savo darbo stilių, taip pat įvairinti ir mokymosi metodus. Pamokoje tradicinį mokymą turėtų keisti nauji ugdymo metodai, skatinantys dirbti kūrybiškai ir žaismingai.

Nereikėtų pamokoje pamiršti mobiliųjų technologijų. IT taikymas pamokoje leidžia į ugdymo procesą integruoti įvairius mokomuosius dalykus, mokant matematikos, geografijos, lietuvių kalbos, dailės ir kitų dalykų. Beveik kiekvienas mokinyš šandien turi išmanųjį telefoną, kuris taip pat gali tapti puikia mokymosi priemone. Kursuose buvo pristatytos mokomosios kompiuterinės

programos (*classdojo, actionbound, plickers, kahoot, jeopardy, wordle, tagul, wordart, mentimeter, flipgrid, space4d, powtoon, quivers-quivermasks, menti- mentimeter, cram, grabolo, voice tooner, prezī, polleverywhere, googleclassroom* ir kitos), kurios sudaro galimybę individualizuoti mokymo procesą. Informacinių technologijų taikymas atveria mokiniams naujas perspektyvas ir leidžia jiems geriau pažinti aplinkos ir kultūrinius skirtumus bei panašumus, ugdo bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, skatina kūrybiškumą, atvirumą naujovėms.

Taigi, kompiuterinių technologijų taikymas pamokose ir popamokinėje veikloje suteikia galimybę vesti vaizdžias ir įsimintinas pamokas, leidžia mokymosi procesą paversti patraukliu, įdomiu ir dinamišku. Įdomi pamoka, geras klimatas mokykloje lemia ne tik geresnius santykius, bet ir geresnį mokinių lankomumą. Tokioje aplinkoje auga atsakingesni, aktyvesni, produktyvesni bendruomenės ir visuomenės nariai. Kai mokykloje vaikai jaučiasi saugūs, vertingi, įvertinti, gerbiami – padidėja jų noras mokytis ir lankyti mokyklą.

Nepakartojamos akimirkos iš mokymų:





Laisvalaiki: nuostabioji Lisabona





Portugaliją įsimylėjom iš pirmo žvilgsnio. Visiems siūlome mokytis ir keliauti su Erasmus!

Straipsnį parengė:

Lietuvių kalbos mokytoja Rasa Juškevičienė

Matematikos mokytoja Justina Dainovska-Grienenberg



Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai, „Erasmus+“ programos lėšomis, kurią Lietuvoje administruoja Švietimo mainų paramos fondas.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union