



Co-funded by the
European Union



5 modulis: mokinių kūrybiškumo ir įtraukimo skatinimas virtualioje mokymosi aplinkoje pasitelkiant menines veiklas

T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings

Erasmus+ projekto numeris.: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654

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



Turinys

Apie projektą	3
Modulio uždaviniai	3
Sąlygos	4
Numatomi mokymosi rezultatai (įgūdžiai ir kompetencijos)	4
Įvadas	4
1 tema: kūrybiškumas virtualioje mokymosi aplinkoje – apibrėžimas ir pagrindiniai principai	5
2 tema: kaip išlaikyti mokinių įsitraukimą virtualioje mokymosi aplinkoje per kūrybinę veiklą? Keli naudingi patarimai ir pavyzdžiai	7
3 tema: švietėjų kūrybiškumo įgūdžių palaikymas ir tobulinimas nuotolinėje mokymosi aplinkoje – keletas idėjų ir įžvalgų	10
4 tema: meninė veikla, skatinanti bendradarbiavimą – praktiniai pavyzdžiai, kuriuos švietėjai gali tiesiogiai pritaikyti savo virtualiose arba mišrioje klasėje	13
Žodynas	17
Patarimai tolesniam skaitymui (<i>bibliografija ir nuorodos</i>)	18



Apie projektą

T4T – Tools4Teaching in Digital Education Settings (liet. Mokymo įrankiai nuotoliniam ugdymui) projekto tikslas – padėti suaugusiųjų švietėjams ir formaliojo bei neformaliojo švietimo atstovams veiksmingai pereiti prie nuotolinio ugdymo ir suteikti tokio paties lygio besimokančiųjų sąveiką bei „žmogišką“ patirtį, kaip ir fizinėje aplinkoje. Bendras projekto tikslas – sustiprinti suaugusiųjų švietėjų ir mokymo specialistų gebėjimus kurti ir išlaikyti efektyvią grupės dinamiką skaitmeninio švietimo aplinkoje, kad būtų geriau įtraukiami besimokantys internetu. Gairių, kaip geriau išlaikyti efektyvią grupių dinamiką virtualioje mokymosi aplinkoje, sukūrimas padės suaugusiųjų švietėjams ir mokymo specialistams tobulinti savo kompetencijas, susijusias su efektyvios nuotolinės grupės dinamikos kūrimo ir palaikymo ypatumais bei užtikrinant aukšto lygio besimokančiųjų patirtį skaitmeninėje aplinkoje.

6 moduluose yra pateikiamos bendrosios metodinės gairės suaugusiųjų švietėjams, kaip efektyviau kurti ir palaikyti grupės dinamiką virtualioje mokymosi aplinkoje:

- kokius skaitmeninius įrankius ir programinę įrangą galima naudoti
- kaip elgtis
- kaip įtraukti besimokančiuosius į nuotolinę veiklą mažose grupėse
- kaip panaudoti meninius pratimus kūrybiškumui skatinti ir pan.

Modulio uždaviniai

Menas ir kultūra suteikia švietėjams įvairių galimybių savo klasėse, tiek fizinėse, tiek virtualiose ir hibridinėse, skatinti teigiamus mokymosi rezultatus. Kurdami, pristatydami ir išbandydami meninę veiklą, mokiniai galėjo atsiverti naujoms perspektyvoms ir užmegzti pokalbius įvairiomis temomis. Tai skatina bendravimą ir bendradarbiavimą tarp mokinių ir su švietėju.

Tokiu būdu švietėjai gali nesunkiai sukurti bendruomeniškumo jausmą ir ugdyti tarpusavio supratimą, o tai ypač svarbu, kai mokymosi procesas vyksta virtualioje aplinkoje ir mokiniai neturi žmogiško kontakto su bendraamžiais. Ši teigiama patirtis sumažina nerimą, nusivylimą ar sumišimą ir sudaro gerą pagrindą tolesniam mokymuisi.

Šiame modulyje švietėjai susipažins su pagrindiniais kūrybiškumo palaikymo internete principais ir sužinos, kaip plėtoti ir palaikyti mokymosi procesą kūrybišką naudojant įvairias meno formas. Jie taip pat gaus naudingų patarimų, kaip išlaikyti mokinių įsitraukimą virtualioje aplinkoje naudojant kūrybiškas veiklas. Bus pristatyti praktinių veiklų pavyzdžiai meno, muzikos ir šokio srityje, kuriuos galima lengvai pritaikyti praktikoje.





Sąlygos

Prieš pradėdami nagrinėti šį modulį suaugusiųjų švietėjai turėtų susipažinti su nuotolinio mokymo ir mišraus (hibridinio) mokymosi sąvokomis. Taip pat pravartu susipažinti su efektyvios grupės dinamikos palaikymo pagrindais, kurie padės švietėjams įvertinti, kurie aspektai galėtų būti suderinti su tuo, ką jie jau moka ir ką dar reikėtų patobulinti.

Patariame išbandyti įvairius skaitmeninius įrankius ir programinę įrangą, padedančias palaikyti efektyvų bendravimą su besimokančiais virtualioje mokymosi aplinkoje (2 modulis), taip pat peržvelgti darbo mažose grupėse virtualioje mokymosi aplinkoje specifiką (3 modulis). Taip pat medžiaga apie švietėjų vaidmenį ir sėkmingą elgesį internete (6 modulis), gali būti naudinga siekiant geriau suprasti, kaip pritaikyti meninę veiklą virtualiose klasėse ir mišraus mokymosi aplinkoje.

Numatomi mokymosi rezultatai (įgūdžiai ir kompetencijos)

Tikimasi, kad suaugusiųjų švietėjai, baigę šį modulį:

- sužinos, kokie yra pagrindiniai kūrybiškumo virtualioje mokymosi aplinkoje principai ir kaip jį išlaikyti tiek virtualioje, tiek mišrioje mokymosi aplinkoje
- sužinos, kaip pritaikyti meninę veiklą kuriant ir palaikant efektyvią grupės dinamiką
- gebės ugdyti savo meninius įgūdžius ir kūrybišką mokymą naudojant dailę, muziką, šokį ir teatrą
- gebės ugdyti savo kompetencijas, kaip išlaikyti mokinių įsitraukimą virtualioje mokymosi aplinkoje pasitelkiant kūrybiškumą
- susipažins su praktiniais dailės, muzikos, šokio ir teatro veiklų pavyzdžiais, kuriuos vėliau galima lengvai pritaikyti ir perkelti į savo nuotolines pamokas

Įvadas

Šiais laikais norint palengvinti internetinius kursus, virtualius užsiėmimus ar veiklą mažose grupėse, švietėjai turi būti kūrybingi, novatoriški ir eksperimentuoti su skirtingomis technikomis ir medijomis. Tam, kad mokiniai, sėdėdami prie nešiojamųjų kompiuterių, mobiliųjų telefonų ir kitų išmaniųjų įrenginių, labiau įsitrauktų į pamokas ir išliktų susikaupę, būtina sukurti mokymosi aplinką, kurioje jie jaustųsi saugiai, laisvai, nebijotų reikšti savo nuomonės ir eksperimentuotų. Siekdami tai įgyvendinti švietėjai gali pasitelkti meninę veiklą, tokią kaip piešimas, eskizavimas, muzika, šokis, vaidyba, poezija ir kt.



1 tema: kūrybiškumas virtualioje mokymosi aplinkoje – apibrėžimas ir pagrindiniai principai

Paprastai **kūryba** siejama su menininkais, tapytojais, rašytojais, poetais, aktorais, muzikantais ir kitais asmenimis, kurie kasdien kuria meno kūrinius. Tačiau kūryba yra svarbi ne tik menininkams, bet kiekvienam iš mūsų, nes dažnai būname kūrybiški savo darbe, ypač švietėjai, kuriems reikia nuolat įkvėpti, įtraukti ir motyvuoti savo mokinius.

Kūrybiškumą galima apibrėžti kaip „*vaizduotės ar originalių idėjų panaudojimą kuriant ką nors naujo ar kitokio*“. Mokydami internetu arba mišriu/hibridiniu f, švietėjai ir mokymo specialistai turi paskatinti mokinius visiškai arba iš dalies pereiti kūrybinį procesą virtualioje aplinkoje, kurioje mokytojas ir mokinys yra vienas nuo kito nutolę, dažnai sėdi prie skirtingų elektroninių įrenginių. Ir tai turi savo specifiką ir apribojimus, nes besimokantieji negali lengvai palaikyti neformalių santykių ir socialinės sąveikos, būdingų fizinei aplinkai.



Savo esme kūrybos procesas yra **cikliškas ir netiesinis**. Tai reiškia, kad jis tęsiasi ir nesibaigia „paskutinėje“ apmąstymų stadijoje.

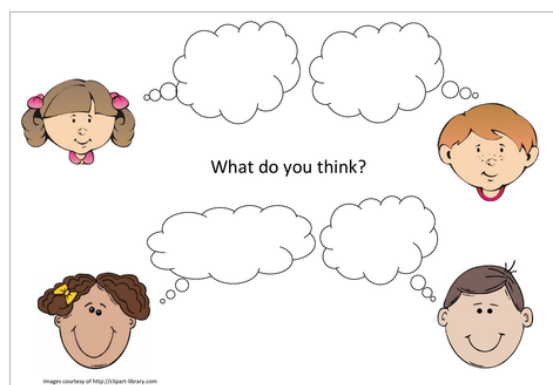
Vietoj to, procesas tęsiamas galvojant apie tai, ko išmokome ankstesnėje veikloje, ir taikant tas žinias kitoje veikloje.

Šis netiesiškumas dar labiau pritaikomas, kai mokymo procese naudojame meninės raiškos priemones ir įrankius, nes tai leidžia švietėjams ir mokiniams tyrinėti temą ir nuolat kurti ir permąstyti mokymo turinį ir tobulinti rezultatus bei kitus etapus.

Taip pat kūrybiškumui yra būdingas **eksperimentavimas ir iššūkių sau kėlimas**, kuriems reikia saugios ir palankios mokymosi aplinkos, kurioje besimokantieji galėtų išlaisvinti savo vaizduotę, mesti iššūkį sau, šiek tiek kovoti atliekant užduotį.

Siekdami pažadinti mokinių vaizduotę ir kūrybiškumą virtualioje mokymosi aplinkoje, švietėjai gali pritaikyti įvairias kūrybines veiklas, skirtas apšilimui, rezultatų apibendrinimui ar tiesiog mini pertraukoms tarp temų. Tai gali būti **vaizdinės mįslės** arba **piešiniai ant lentos**, kurie gali turėti skirtingą

Šis projektas bendrai finansuojamas remiant Europos komisijai. Šis leidinys at laikoma atsakinga už bet kokį jame pateikiamą





interpretaciją ir paskatinti diskusijas bei skirtingą mąstymą. Kitas metodas apima koncepcinį karikatūros kūrimą, per kurį besimokantieji gali aptarti ir peržiūrėti studijuojamą medžiagą arba piešti/eskizuoti/kurti virtualias vaizdines metaforas, kad užfiksuotų pateiktos informacijos esmę arba išnagrinėtų alternatyvias idėjas konkrečia tema.

Praktinis užsiėmimas: Kaip panaudoti kūrybiškumą virtualiose klasėse?

1. Planavimas

Dažniausiai menininkai prieš pradėdami darbą braižo, dokumentuoja, renka informaciją, tyrinėja, mąsto, klausosi, eksperimentuoja ir pan.

Taigi, galite paprašyti savo mokinių užrašyti, kaip jie ruošiasi meninei veiklai, pavyzdžiui, darydami nuotraukas ar eskizus, ir kaip planuoja juos pristatyti virtualioje erdvėje.

2. Kūrimas

Kurdami menininkai atlieka šiuos veiksmus: tyrinėja, eksperimentuoja, apmąsto, iš naujo perdaro, repetuoja, redaguoja, permontuoja ir net klysta. Šio etapo pabaigoje turėtų būti sukurtas tam tikras apčiuopiamas produktas.

Taigi, galite paprašyti savo mokinių pildyti mokymosi dienoraštį ir padaryti savo pažangos nuotraukas ar įrašus. Etapo pabaigoje galite paprašyti jų pasidalinti savo produkto juodraščiu arba surengti bendrą internetinę sesiją, kurioje jie pristatytų kūrybinės veiklos rezultatus.

3. Apmąstymas ir tobulinimas

Viso kūrybinio proceso metu menininkai nuolat apmąsto produktą ir tai, ko nori pasiekti su savo idėja. Kai kurios proceso dalys yra permąstomos ir išbandomos, kad galutinis rezultatas atspindėtų autoriaus idėją ir žinutę, kurias jis nori perduoti.

Taigi, galite paprašyti savo mokinių peržiūrėti dienoraščius ir pažangą bei pagalvoti apie visą procesą. Diskusijos metu galite užduoti šiuos klausimus:

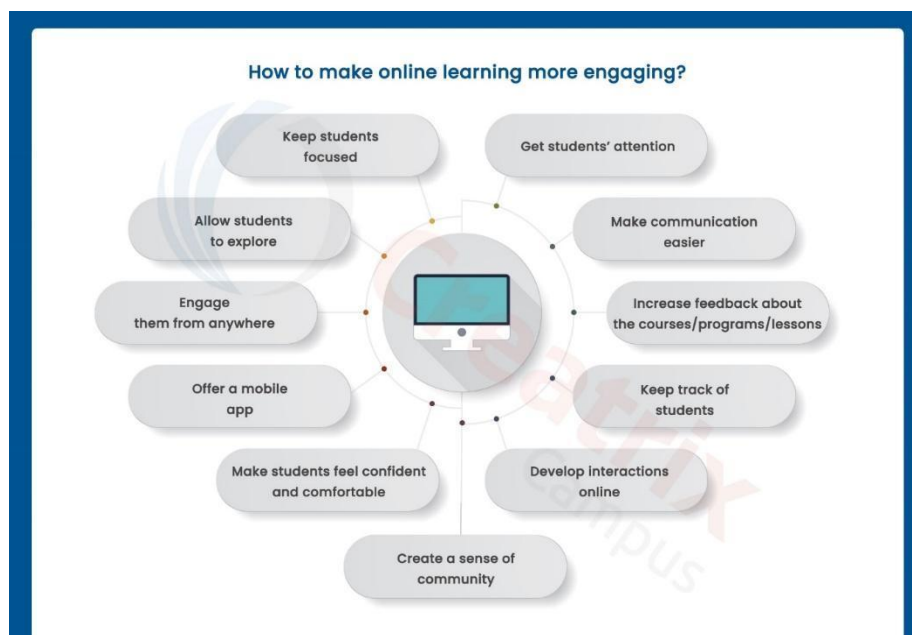
- *Kaip galutinis produktas atspindi jūsų pradines idėjas?*
- *Kaip produktas pasikeitė kūrimo proceso metu?*
- *Kokius pokyčius atlikote? Kodėl?*
- *Kokie pagrindiniai veiksniai lėmė pokyčius?*



2 tema: kaip išlaikyti mokinių įsitraukimą virtualioje mokymosi aplinkoje per kūrybinę veiklą? Keli naudingi patarimai ir pavyzdžiai

Nuotolinis mokymas kelia įvairių apribojimų ir iššūkių švietėjams, bet taip pat turi įtakos besimokantiejiems. Viena vertus, mokytojai turi būti kūrybingi ir prisitaikantys, kurdami mokymosi turinį ir pasirinkdami tinkamas priemones bei metodus. Kita vertus, mokiniai turi išlaikyti susikaupimą ir motyvaciją mokytis, o savo namuose ar atokiose virtualiose klasėse susiduria su daugybe trukdžių.

Taigi, kaip švietėjai ir mokymo specialistai galėtų sudominti savo mokinius, mokydami nuotolinėse klasėse?



Toliau pateiktoje diagramoje parodyta keletas būdų, kaip mokymąsi internetu padaryti patrauklesnį:

Šaltinis: [Student Engagement in the Online Learning - What Works and Why \(creatrixcampus.com\)](http://creatrixcampus.com)

Kitas būdas - skatinti savo mokinių kūrybiškumą internete ir įterpti kūrybines veiklas į mokymo programą. Paprastai tai yra greiti vienkartiniai pratimai, pagrįsti menine veikla, kuri įtraukia mokinius į smagius potyrius kaip pamokų dalį arba pertraukas. Jie taip pat pagrįsti eksperimentavimu, tyrinėjimu ir iššūkiu metimu sau ir leidžia kūrybiškai panaudoti netradicines meno priemones.

Į ką švietėjai turėtų atkreipti dėmesį organizuodami kūrybines veiklas, kuriomis sudomintų mokinius virtualioje mokymosi aplinkoje?

- Jei veikla yra susijusi su piešimu, bet nėra dailės pamokos dalis, švietėjai neturėtų tikėtis „profesionalaus“ piešinio. **Rezultatas gali būti koks nors paprastas eskizas ant lapo arba tik kelios eilutės ant lentos.** Siekiama ne išmokyti mokinius „techniškai“ piešti, o paskatinti juos eksperimentuoti ir išėiti iš komforto zonos. Taigi, kiek įmanoma labiau skatinkite improvizaciją.

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



- **Tinkamos medžiagos radimas namuose arba bandymas išmokyti naudotis reikiamu elektroniniu įrankiu gali užtrukti ilgiau nei mokantis akis į akį.** Fizinėse klasėse švietėjai duoda įvairias medžiagas, su kuriomis mokiniai eksperimentuoja ir atlieka užduotį. Namuose besimokantieji pirmiausia turi atrasti šias medžiagas, o po to – pagalvoti, kaip galėtų jas panaudoti ir ką iš jų sukurti. Ir tam reikia laiko.
- **Suteikite mokiniams laisvę pasirinkti medžiagą, kurią jie naudos, ir atlikti kūrybinę užduotį taip, kaip jie nori.** Kai mokiniai yra namuose, švietėjai niekada nežinos, ką jie gali turėti šalia. Taigi, užuot sakę: „Vizualizuokite savo idėją naudodami kartoną ir lipnią juostelę“, palikite jiems laisvę rinktis. Paprašykite mokinių pirmiausia pažiūrėti, kokias medžiagas jie turi, ir nurodykite kiek mokinyms gali panaudoti vieną medžiagą užduočiai atlikti.
- **Skirkite pakankamai laiko perėjimui nuo rimto mokymosi prie kūrybinės veiklos.** Kadangi visi sėdi atskirai už skaitmeninių įrenginių ekranų, tai gali užtrukti ilgiau nei sėdint kartu vienoje klasėje. Jei reikia, jūs galite parodyti pavyzdį, kaip atliktumėte kūrybinę užduotį.
- **Ir paskutinis, bet ne mažiau svarbus dalykas – pasilinksminkite! Esame kūrybingi tik tada, kai mėgaujamės tuo, ką darome!**

Keletas paprastų kūrybiškumą skatinančių veiklų pavyzdžių, kurie tinka įvairioms besimokančiųjų grupėms

Komiksų kūrimas: jie įneša juoko į virtualią klasę ir yra geras būdas vizualizuoti mokomąją medžiagą, skatina diskusijas ir padeda įvertinti pažangą. Galite paprašyti mokinių sukurti komiksą ir parodyti jį bendrame susitikimo lange arba atsiųsti į susirašinėjimą. Suteikite jiems laisvę, leiskite naudoti skirtingus metodus - kai kurie mokiniai galbūt nori piešti savo komiksus ant popieriaus lapo o kiti - gali naudoti skaitmeninius įrankius. Stebėkite kaip mokiniams sekasi išreikšti kūrybiškumą ir bendradarbiauti. **Šaltinis:** „Synfig“ ([nuorodą rasite skyriuje „Patarimai tolesniam skaitymui“](#)) tai nemokama 2D animacijos programinė įranga, kuri puikiai tinka pradedantiesiems, norintiems animuoti savo komiksus.

Istorijų pasakojimas naudojant kadruotes: jos tinka apibendrinti nuotolinės pamokos ar užsiėmimo turinį arba supaprastinti sudėtingą teorinę informaciją ir ją pateikti kuo paprasčiau. Kadruotės leidžia vizualiai pabrėžti pagrindinius turinio aspektus naudojant iliustracijas ir paveikslėlius su pastabomis. Jos taip pat yra gera priemonė siekiant padidinti mokinių įsitraukimą, nes su jomis galima sukurti paprastus komiksus, kurie šiais laikais besimokantiems internete labai patinka. **Šaltinis:** „Creately storyboards“ ([nuorodą](#)





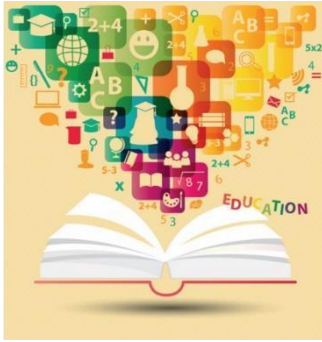
rasite skyriuje „Patarimai tolesniam skaitymui“) tai paprasta programėlė, kuri siūlo paruoštus šablonus, kuriuos švietėjai gali naudoti savo klasėse. Jie leidžia importuoti papildomą grafiką tiesiai iš interneto arba iš švietėjo nešiojamojo kompiuterio.

Eilėraščių rašymas, deklamavimas arba dainavimas: tokio tipo kūrybinės veiklos tinka ne tik muzikos ar literatūros pamokoms, bet gali būti naudojamos ir mokant užsienio kalbų, istorijos ar geografijos arba kaip prablaškymas tarp kitų užsiėmimų. Švietėjai gali paprašyti mokinių padeklamuoti eilėraščių ar sudainuoti dainą bet kokia tema, nes pasirinkimo galimybės yra neribotos. Rezultatai visada yra įdomūs ir atpalaiduoja nuo „ekrano nuovargio“, kuris gali pasirodyti ilgai sėdint prie skaitmeninių įrenginių ekranų.

Šaltinis: „Soundcloud“ (nuorodą rasite skyriuje „Patarimai tolesniam skaitymui“) yra internetinė platforma, siūlanti įvairią nemokamą foninę muziką, kuri gali būti naudojama padedant mokiniams atlikti muzikinius eksperimentus.

Garsinės lentos kūrimas: naudodami tokias veiklas švietėjai gali paskatinti mokinius eksperimentuoti ir mesti iššūkių derinti skirtingas menines formas ir medijas. Galite paprašyti mokinių išeiti į lauką, apeiti aplink savo namus ir įrašyti visus girdimus garsus ir balsus. Po to jie gali aprašyti savo pojūčius bei išgyvenimus, kurie kyla girdint šiuos garsus. Iš to mokiniai gali sukurti eilėraščių, novelę, dainą, šokį, nuotraukų koliažą ir kt. Pabaigoje visi mokiniai gali sukurti bendrą skaitmeninę garso lentą, atspindinčią jų kūrybines patirtis.





3 tema: Švietėjų kūrybiškumo įgūdžių palaikymas ir tobulinimas nuotolinėje mokymosi aplinkoje – keletas idėjų ir įžvalgų

Kadangi kūrybiškumas yra tiesiogiai susijęs su išėjimu iš rutinos, jis yra labai individualus ir priklauso nuo kiekvieno švietėjo asmenybės. Taigi labai svarbu pabandyti išsiaiškinti, kur iš tikrųjų slypi jūsų kūrybiškumas ir kas jus įkvepia mokant, ypač virtualioje ir hibridinėje aplinkoje. Kai kurie gali norėti piešti ir vizualizuoti savo idėjas eskizais. Kitus galėtų įkvėpti dainavimas ar šokis. O tretį galbūt mėgsta pasakoti istorijas.

Kaip švietėjai gali patobulinti savo kūrybiškumo įgūdžius virtualioje mokymosi aplinkoje?

- *Raskite, kas jus iš tikrųjų įkvepia:* nelyginkite savęs su kitais švietėjais ir nemėginkite pamėgdžioti ar juos imituoti. Kiekvienas yra savaip talentingas ir turėtų atrasti, kokie kūrybiškumo ugdymo metodai jam labiausiai tinka.
- *Nebijokite išeiti už savo komforto zonos ribų:* kad ir koks patyręs švietėjas bebūtų fizinėje mokymosi aplinkoje, mokymas skaitmeninėje ar hibridinėje aplinkoje yra visiškai kitoks ir turi savų apribojimų bei specifikos. Taigi, dabar tinkamas metas išbandyti kažką naujo ir nepažįstamo bei mesti iššūkį įprastiems mokymo metodams, kuriuos naudojote. Šie nauji dalykai iš pradžių gali šiek išgąsdinti, tačiau pabaigoje gali pasirodyti labai naudingi. Taigi, kodėl gi jums neišbandžius naujų dalykų ir skaitmeninių įrankių?
- *Pakeiskite nuotolines pamokas:* yra įvairių būdų, praplėsti savo akiratį ir į savo darbą įtraukti kūrybiškumą. Tai gali būti naujų knygų skaitymas, naujo žanro muzikos klausymas, apsilankymas muziejuje ar meno galerijoje (netgi jų virtualiose versijose) ir mokymasis apie ten esančius meno kūrinius, dramos pamokos ir pan. Pakeitę savo įpročius ir nesilaikydami įprasto elgesio būdo, galite atrasti savo kūrybiškumo kelią. Ir, žinoma, visas naujas žinias įtraukite į nuotolines pamokas.
- *Būkite atviri ir visur ieškokite įkvėpimo:* kai esame įstrigę rutinoje, sunku išbandyti naujus dalykus ir metodus. Mokymo perkėlimas iš gerai žinomos fizinės aplinkos į internetinę ar hibridinę aplinką gali būti tinkamas laikas eksperimentuoti, būti kūrybiškas ir išbandyti naujus metodus bei įrankius. Nebūtina būti profesionaliu tapytoju ar dainininku, kad į savo internetines pamokas įtrauktumėte paprastus piešinius ar muzikos eksperimentus. Visur galite rasti naujų idėjų ir patirties. Svarbiausia jas pastebėti ir norėti jas tyrinėti bei mėgautis.

Paprastai **meniniai įgūdžiai** yra priskiriami profesionaliems menininkams ir apima gebėjimus, kuriuos turi dailės atstovai. Tačiau jie yra būtini kiekvienam kūrybingam žmogui, įskaitant švietėjus, mokytojus, dėstytojus ir mokymo specialistus. **Karjeros galimybių nuotoliniu būdu specialistas Zippia** (www.zippia.com) išskiria šiuos **9 meninius įgūdžius**, kuriuos kiekvienas turi išsiugdyti:

Meninių įgūdžių tipas	Apibrėžimas
Piešimo įgūdžiai	Piešimas yra vizualiojo meno forma, kurioje pagrindinis dėmesys skiriamas vaizdų kūrimui naudojant dvimačius paviršius.
Spalvinimo įgūdžiai	Spalvinimas yra dažų, ar kitų priemonių užtepimas ant plokščių paviršių. Šios priemonės dažniausiai tepamos naudojant teptuką.
Lipdymo įgūdžiai	Skulptūra paprastai yra trimatis meno kūrinys. Kai kurie yra sukurti vien dėl estetinių priežasčių, o kiti gali turėti ir funkcinę vertę.
Spaudos įgūdžiai	Spaudinių kūrimas yra meninis procesas, susijęs su vaizdo ar kito rašto perkėlimu iš matricos į antrinį paviršių.
Muzikos komponavimo įgūdžiai	Muzikos kompozicija yra scenos menų kategorijos dalis. Tai apima vokalinio ar instrumentinio muzikos kūrinio kūrimo procesą.
Šokio įgūdžiai	Šokiai taip pat yra scenos menų kategorijos dalis. Tai apima ritmiškus žmogaus kūno judesius pagal muzikos kompoziciją.
Vaidinimo įgūdžiai	Vaidyba – tai istorijos suvaidinimo procesas įsijaučiant į personažą. Tai galima atlikti naudojant kelias laikmenas, tokias kaip radijas, filmas, televizijos laidos, spektaklis ir kita.
Rašymo įgūdžiai	Rašymas apima gebėjimą bendrauti naudojant simbolius ir tekstą. Paprastai jis naudojamas emocijoms sukelti, informacijai perduoti ir t.t.
Filmų kūrimo įgūdžiai	Filmų kūrimas yra vizualiųjų menų kategorijos dalis. Tai siejama su judančių paveikslėlių kūrimo procesu.

Šaltinis: [Artistic Skills For Your Resume \(With Examples\) – Zippia](#)

Keletas idėjų, kaip švietėjai galėtų ugdyti savo kūrybiškumą ir meninius įgūdžius mokydami internetu:

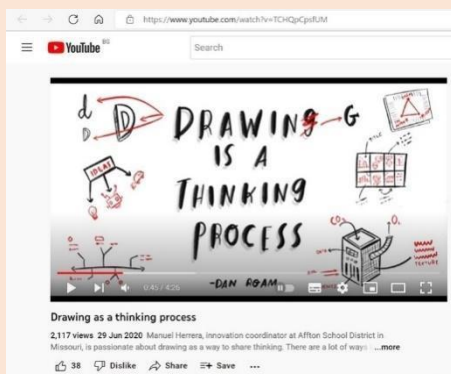
- ✓ Išlikite smalsūs ir paverskite virtualių pamokų planavimą kūrybinga patirtimi: pats mokymas yra kūrybinga profesija, nesvarbu, ar ji praktikuojama gyvai ar internetu. Taigi švietėjai gali tapti sektinu

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

pavyzdžiu savo mokiniams kūrybiškai pristatydami mokymosi turinį, reikšdami ir vizualizuodami savo idėjas, vykdydami žaismingus raginimus ir pratimus. Taip jie ugdys besimokančiųjų kūrybiškumą, neatsižvelgiant į dėstomą dalyką.

- ✓ *Eksperimentuokite su naujais mokymo metodais ir kūrybiškumą skatinančiomis priemonėmis, įskaitant mobiliąsias programėles ir kitus skaitmeninius sprendimus: dėl naujausių įvairios švietimo programinės įrangos ir programėlių patobulinimų dirbti su jais daug lengviau nei prieš porą metų. Taigi, kodėl gi neišbandžius naujos piešimo ar muzikos kūrimo programos virtualių pamokų metu? Variantų yra begalės ir juos gali apriboti tik švietėjų vaizduotė.*
- ✓ *Išreikškite savo kūrybinę pusę: daugelis psichologinių tyrimų rodo, kad reguliarius kūrybinis užsiėmimas, pavyzdžiui, dainavimas, grojimas muzikos instrumentu, piešimas, skulptūros lipdymas, šokiai ir net mezgimas bei siuvinėjimas, gali sukelti teigiamas emocijas bei įkvėpti. Tos nuostatos gali būti lengvai pritaikomos mokant ir perduodamos besimokantiesiems, taip įtraukiant juos į ugdymo procesą ir skatinant jų kūrybiškumą bei motyvaciją.*
- ✓ *Ugdykite savo meninius įgūdžius, bet taip pat atkreipkite dėmesį į jūsų ribas: kadangi paprastai švietėjai nėra profesionalūs menininkai, muzikantai, šokėjai ar aktoriai, būtų suprantama, kad jaučiatės netikri dėl piešimo, dainavimo, šokimo ar vaidinimo pamokos metu ar viešai, net jei tai ir vyksta virtualiai. Tačiau mokydami skatinate save rizikuoti, eksperimentuoti, klysti ir mokytis iš nesėkmių. Kodėl nežiūrite į savo pastangas kaip į to paties proceso tęsinį?*

Piešimas kaip mąstymo procesas



Šiame vaizdo įrašė Manueli Herrera, inovacijų koordinatorius Affton mokykloje, Misūrio valstijoje (JAV), parodo, kaip galima lengvai panaudoti papuoštus logotipus ir paprastas formas (kvadratus, apskritimus, trikampius, linijas, pasvirusius brūkšnius, arkas ir taškus) idėjų vizualizavimui.

Pagrindinė mintis – naudojant piešinius mąstymo ir ugdymo procese, kalbama ne apie meną, o apie mąstymą ir savo idėjų rodymą kitiems!

Ir tai yra kažkas, ką kiekvienas švietėjas gali lengvai padaryti savo virtualioje ar hibridinėje klasėje.



Šaltinis: [Drawing as a thinking process - YouTube](#) (nuorodą galima rasti skyriuje „Patarimai tolesniam skaitymui“)


4 tema: meninė veikla, skatinanti bendradarbiavimą – praktiniai pavyzdžiai, kuriuos švietėjai gali tiesiogiai pritaikyti savo virtualiose arba mišrioje klasėse

Užsiėmimas menine veikla ugdo besimokančiųjų bendravimą ir saviraišką bei skatina jų tarpusavio solidarumo jausmą. Tai taip pat leidžia išreikšti tam tikrus jausmus, idėjas ir emocijas bei padeda apibrėžti save kaip asmenybę. Taigi meno įtraukimas į virtualias pamokas gali padėti švietėjams ugdyti mokinių motyvaciją, efektyvumą ir savigarbą, o tai ypač svarbu internetinėje mokymosi aplinkose, kur susirenka labai skirtingi žmonės ir bendradarbiavimas tarp jų yra labai svarbus.

Meninės veiklos, skatinančios bendradarbiavimą, privalumai:

Kai dalyviai dirba komandose, menas skatina jų kūrybiškumą ir moko juos vertinti vienas kito panašumus ir skirtumus. Pagrindinis dėmesys sutelkiamas į bendradarbiavimą, o ne į konkurenciją ir kiekvieno besimokančiojo individualūs talentai susilieja į bendrą tikslą.

Bendradarbiaudami meninėse veiklose besimokantieji dirba kartu kaip lygus asmenys, dalijasi savo idėjomis ir požiūriais, geriau supranta savo vidinius jausmus ir suranda bendrų įžvalgų su komandos dalyviais. Visa tai palengvina socialinių ryšių ir santykių kūrimą virtualiose klasėse ir skatina teigiamą bendravimą tarp mokinių.



Meno kūrimas
bendradarbiaujant

Kokias komandines menines virtualias veiklas švietėjai galėtų pasiūlyti besimokantiems?

Žemiau rasite nuorodas ir įvairių muzikos, piešimo, šokio ir teatro veiklų, kurias būtų galima atlikti internetu ir bendradarbiaujant, pavyzdžių. Veiklos tinka skirtingoms amžiaus grupėms ir gali būti lengvai pritaikomos kitoms temoms.





Music Memory – Žaidimas išbando ne tik dalyvių atmintį, bet ir muzikinius gabumus. Ją galima žaisti mobiliuoju telefonu, planšetiniu kompiuteriu ar kompiuteriu. **Šaltinis:** [Music Memory | Play Free Online Games on PrimaryGames](#)

BBC Instrument Matchup – Šiame linksmame mokomajame žaidime žaidėjai turi suderinti muzikos instrumentus su jų garsais. **Šaltinis:** [BBC NI - Schools - Musical Mysteries - Home Page](#)

Inside The Orchestra - 8 muzikinės veiklos pradant įvairių instrumentų derinimu prie jų garsų baigiant dainos kūrimu. **Šaltinis:** [Orchestra Games – Inside the Orchestra](#)

Nuotolinės užduotys, susijusios su muzika – **Šaltinis:** [Music worksheets and online exercises \(liveworksheets.com\)](#)

Kiti naudingi ištekliai, susiję su muzikine veikla, skatinančia bendradarbiavimą:

- ❖ **88 free online music games** – [88 free music games online in 2021 | Stars & Catz \(starsandcatz.com\)](#)
- ❖ **Online music games suitable for classrooms** - [5 Best Online Music Games for The Classroom | Solfeg.io](#)
- ❖ **11 best online music games for classroom** - [11 Best Online Music Games For Your Classroom \(2022\) – Dynamic Music Room](#)



Idėjos, kurti 3 D meno kūrinus – linksma meninė veikla namuose naudojant naminius dažus (kuriuos galima išgauti iš kavos, vaisių, daržovių, prieskonių ar maisto produktų) ir gaminant meno kūrinus iš popieriaus, kartono, kepimo sodos ir kt. **Šaltinis:** [27 Art Activities and Lessons to Try at Home - The Art of Education University](#)



Sixty-Second Sketch – atlikdamas šią užduotį, švietėjas duoda temą ir mokiniai per minutę turi ją nupiešti. Arba kažką skaitydamas, švietėjas gali netikėtai sustoti ir paprašyti mokinių nupiešti, kas tuo metu vyksta pasakojime. Pabaigoje eskizai/piešiniai gali būti parodomi visai klasei.

Šaltinis: [17 Fun Virtual Team Building Activities for Students \(teambuildinghub.com\)](https://teambuildinghub.com/17-Fun-Virtual-Team-Building-Activities-for-Students/)

Piešimas reaguojant į muziką – energijos suteikianti ir atpalaiduojanti veikla, kurios metu besimokantieji vedami muzikiniu ritmu piešia. **Šaltinis:**

[20 Art Therapy Activities You Can Try At Home To Destress - Lifehack](https://www.lifehack.org/20-art-therapy-activities-you-can-try-at-home-to-destress)

Jig zone – tai internetinė galvosūkių svetainė, kurioje yra atskiras skyrius menui. Mokiniai gali daryti įvairius galvosūkius, vilkdami dalis į reikiamą vietą. **Šaltinis:** [Art Jigsaw Puzzle Gallery - JigZone.com](https://www.jigzone.com/art-jigsaw-puzzle-gallery)

Gatvės menas – tai internetinis žaidimas, leidžiantis dalyviams kurti savo virtualius gatvės meno kūrinus. **Šaltinis:** [Street Art | Tate Kids](https://www.tatekids.com/street-art)

Nuotolinės užduotys, susijusios su menu – **šaltinis:** [Art worksheets and online exercises \(liveworksheets.com\)](https://www.liveworksheets.com/art-worksheets-and-online-exercises)

Sketchpad – internetinis komandinis piešimo įrankis – **šaltinis:** [Sketchpad - Draw, Create, Share!](https://www.sketchpad.com/draw-create-share)

Kiti naudingi ištekliai, susiję su menine veikla, skatinančia bendradarbiavimą:

- ❖ **MRS. MOORE'S ART PALETTE** – [Online Art Activities - MRS. MOORE'S ART PALETTE \(weebly.com\)](https://www.mrs-moores-art-palette.com/)
- ❖ **Free Online Art Games for the Art Classroom** - [Free Online Art Games for the Art Classroom - The Arty Teacher](https://www.theartyteacher.com/free-online-art-games-for-the-art-classroom/)





Kūrybinės teatro idėjos ir virtualaus teatro vadovas. Vykdydami šią veiklą švietėjai galėtų paruošti savo mokinius virtualiam teatro spektakliui ir valdyti sceną naudodami „Zoom“.

Šaltinis: [VT_Howto.pdf \(pioneerdrama.com\)](https://pioneerdrama.com/VT_Howto.pdf)

Karnavaliniai pasivaikščiavimai – ši veikla yra judesio ir teatro derinys. Kiekvienas judesys atspindi skirtingą gyvūną ir yra atliekamas naudojant skirtingus muzikos instrumentus. Švietėjas gali paprašyti mokinių ištyrinėti įvairius gyvūnus ir judėti taip, kaip tas gyvūnas galėtų judėti skambant muzikai. Skatinkite apgalvoti veido išraiškas. **Šaltinis:** [5 Ways to Add Dance and Theater to the Classroom - The Institute for Arts Integration and STEAM](#)



Emoji šokis – užsiėmimas tinkamas vaikams, bet gali būti pritaikytas ir suaugusiems. Pagrindinė taisyklė - šokti pagal jaustukų išraišką ar temą.

Šaltinis: [17 Fun Dance Games And Activities For Kids \(momjunction.com\)](https://momjunction.com/17-Fun-Dance-Games-And-Activities-For-Kids/)

Šokis su knyga – tai paprastas ir linksmas šokio užsiėmimas, mokantis žaidėjus valdyti kūną ir laikyseną, kartu didinant koncentraciją. Norint pradėti žaidimą, reikia kelių lengvų knygų ir muzikos. Prieš pradėdant groti muzikai, besimokantieji turi užsidėti knygą ant galvos. Šokio metu jie turi judėti taip, kad knyga nenukirstų ant žemės. **Šaltinis:** [17 Fun Dance Games And Activities For Kids \(momjunction.com\)](https://momjunction.com/17-Fun-Dance-Games-And-Activities-For-Kids/)

„Freeze Dance“ – šis užsiėmimas puikiai tinka išsijudinti ir pailsinti smegenis. Jis skirtas vaikams, bet galima pritaikyti ir suaugusiems. Švietėjas įjungia muziką, o mokiniai šoka. Kai muzika nebegroja, žaidėjai turi „užšalti“. **Šaltinis:** [25 Virtual Classroom Games and Activities \(signupgenius.com\)](https://signupgenius.com/25-Virtual-Classroom-Games-and-Activities/)



Žodynas

Kūrybiškumas virtualioje aplinkoje - vaizduotės ar originalių idėjų naudojimas kuriant ką nors naujo ar kitokio. Procesas iš dalies arba visiškai vyksta virtualioje aplinkoje, o dalyviai taiko įvairius internetinius įrankius ir programas, kurios padėtų sugeneruoti mintis ir sukurti galutinį rezultatą.

Meniniai įgūdžiai – meniniai įgūdžiai yra priskiriami profesionaliems menininkams ir apima gebėjimus, kuriuos turi dailės atstovai. Į meninius įgūdžius įeina piešimas, spalvinimas, lipdymas, grafika, muzikos kūrimas, šokis, vaidyba, rašymas ir filmų kūrimas.

Komandinis menas (meno kūrimas bendradarbiaujant) – tai meno kūrinio gamybos procesas, kurio metu dalyvauja komanda. Kiekvienas dalyvis vienodai prisideda prie proceso. Pagrindinis dėmesys sutelkiamas į bendradarbiavimą, o ne į konkurenciją ir kiekvieno besimokančiojo individualūs talentai susilieja į bendrą tikslą.





Patarimai tolesniam skaitymui (*bibliografija ir nuorodos*)

- [How to Use the Creative Process to Support Online Learning - The Art of Education University](#)
- [Creativity in the classroom - YouTube](#)
- [Concept Cartoons Research - Millgate \(millgatehouse.co.uk\)](#)
- [Using concept cartoons for assessment | Assessment Resource Banks \(nzcer.org.nz\)](#)
- [Student Engagement in the Online Learning - What Works and Why \(creatricampus.com\)](#)
- [How to Maximize Creativity When Teaching Online - The Art of Education University](#)
- [Synfig – Free and open-source animation software](#)
- [Stream and listen to music online for free with SoundCloud](#)
- [Storyboard Maker | Storyboard Creator Software Online | Creately](#)
- [Artistic Skills For Your Resume \(With Examples\) – Zippia](#)
- [Drawing as a thinking process - YouTube](#)
- [CAPP Collaborative Arts Partnership Programme - CAPP \(cappnetwork.com\)](#)
- [The Benefits of Collaborative and Individual Art Projects for Young Children \(mathandreadinghelp.org\)](#)
- [Creative Experience: A Non-Standard Definition of Creativity: Creativity Research Journal: Vol 33, No 2 \(tandfonline.com\)](#)

Kviečiame apsilankyti mūsų projekto duomenų bazėje. Keletas naudingų šaltinių:

- <https://www.europeana.eu/en/distance-learning>
- [Redesigning object handling workshops for online teaching | Teaching & Learning - UCL – University College London](#)





Co-funded by the
European Union

T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings

Erasmus+ project number: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654

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

