



4K MODELIS

**Vadovas 4K koordinatoriams pradinio
ugdymo programoje**



ŠVIETIMO,
MOKSLO
IR SPORTO
MINISTERIJA

Kurk
Lietuvai 



Kas yra 4K modelis?

4K modelis yra paremtas mokinio savarankišku bei prasmingu dalyvavimu savišvietos ir neformaliose veiklose. Modelio tikslas – ugdyti mokinių įgūdžius savarankiškai kelti tikslus, įsivertinti savo progresą bei reflektuoti apie asmeninę mokymosi prasmę. Modelis sudarys sąlygas skleisti visapusiškai mokinio asmenybės brandai ir individualumui, ugdys gebėjimus prisiimti atsakomybę už savo mokymosi rezultatus, įgalins mokinius praktiškai pritaikyti įvairiais būdais įgytas kompetencijas. Šiuo modeliu taip pat siekiama gerinti formaliojo ir neformaliojo vaikų švietimo bei savišvietos dermę, stengiantis užtikrinti tęstinį, holistinį mokinių ugdymą pasitelkiant įvairius socialinius partnerius, taip pat skatinant mokinius vykdyti asmeninius, pačių inicijuotus projektus. Per 4K modelį bus pripažįstamos neformaliojo ar savišvietos būdu mokinių įgytos kompetencijos, skatinama partnerystė tarp mokyklos ir vietos bendruomenės bei kitų socialinių partnerių.

Mokantis pagal pradinio ugdymo programą, 4K modelio veikloms rekomenduojama skirti ne mažiau kaip 20 valandų per vienus mokslo metus, iš jų skiriant ne mažiau kaip po 5 valandas kiekvienai 4K modelio sričiai („aš kuriu“, „aš keičiu (-iuosi)“, „aš kitiems“ ir „aš su kitais“). Pradinio ugdymo programos mokiniai mokosi suprasti 4K modelio tikslus ir principus, naudą asmeninio mokymosi sėkmei bei mokosi individualiai arba grupėje (klasėje) planuoti veiklas kartu su 4K modelio koordinatoriumi, prisiimti atsakomybę ir reflektuoti. Refleksijai yra skirta iki 10 valandų per mokslo metus, kuri dažniausiai būtų vykdoma iš karto po atliktos veiklos ar klasės valandėlių metu, pasitelkiant žaidimus ar kitas formas.

Pastaba: šis vadovas turėtų būti naudojamas kartu su gruodžio 7 d. ministro įsakymu patvirtintu 4K modelio aprašu.

Modelio veiklos, planuojamos keturiose 4K modelio srityse:

Aš kuriu: šios srities veikla pagrįsta naujovių, originalumo raiška. Tai naujų idėjų kėlimas ir įgyvendinimas, skatinimas mąstyti savarankiškai, nestereotipiškai, orientuotis nestandartinėse situacijose, tyrinėti aplinką ir spręsti problemas, susijusias su kultūra, technologijomis ar kitomis visuomenės gyvenimo sritimis;

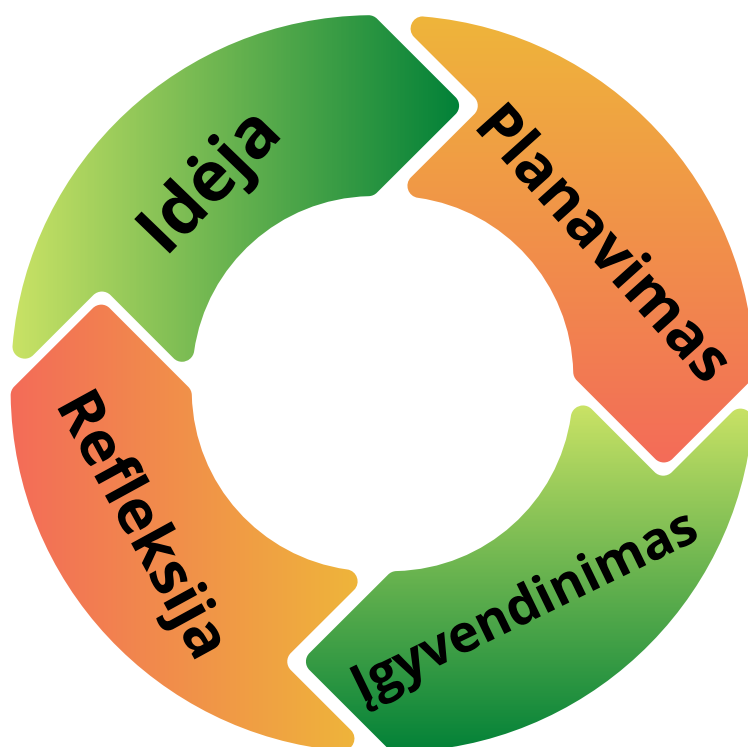
Aš keičiu(-iuosi): asmenine iniciatyva ir atsakomybe pagrįstas savarankiškas dalyvavimas saviugdos ar kitose veiklose siekiant teigiamų pokyčių savyje ar savo aplinkoje; įsitraukimas ir kitų įtraukimas į tam tikrą veiklą, motyvavimas veikti siekiant asmeninio tobulėjimo ar sprendžiant mokyklos ir vietos bendruomenės problemas; gebėjimas identifikuoti pokyčius savyje bei vietos bendruomenėje ir telkti kitus mokinius, bendruomenę prasmingoms socialinėms, pilietinėms veikloms;

Aš su kitais: šios srities veikla pagrįsta bendradarbiavimo įgūdžių ugdymu(si). Tai socialinių ryšių ir tinklų kūrimu pagrįsta veikla, siekiant plėsti socialinį sąmoningumą, mokytis geriau pažinti kitus, ugdyti bendravimo (tarpasmeninių santykių) įgūdžius, drauge siekiant asmeninio ugdymosi tikslų. Siektina, kad mokiniai ugdytųsi gebėjimą viešai išsakyti, argumentuoti savo nuomonę ir siūlymus, ieškotų efektyviausių interesų konfliktų sprendimo būdų, gebėtų atlikti įvairius socialinius vaidmenis, atlikdami užduotis grupėje, besiremiami demokratinio bendrabūvio principais;

Aš kitiems: šios srities veikla pagrįsta visuomenei naudinga veikla, kuri orientuota į atsakingą, asmenine iniciatyva pagrįstą mokyklai, bendruomenei, šaliai naudingą veiklą. Tai gali būti savanorystė, pilietinis dalyvavimas priimant ir įgyvendinant sprendimus mokyklos, vietos bendruomenės, savivaldos ar aukštesniu lygmeniu. Skatintinas mokinių savanoriškas dalyvavimas organizacijose, teikiančiose pagalbą žmonėms, gyvūnams, puoselėjant ir kuriant savo gyvenamąją aplinką, ar veiklos kitose savanoriškose, jaunimo organizacijose.

Kaip įgyvendinamas 4K modelis?

4K vyksta tokiu ciklu:



Pradinėje mokykloje mokiniai daugiausia dalyvaus grupinėse veiklose kartu su visa klase. Pavyzdžiui, klasės auklėtoja(-as) galėtų inicijuoti visos klasės išvyką į senelių namus, skirtą parodyti mokinių pastatytą spektaklį. Kiekvienam mokiniui taip pat būtų skirta 10 minučių pabendrauti su vienu senoliu, klausiant jų 5 klausimų, kuriuos mokiniai pasiruoštų prieš ateidami. Po šios ekskursijos klasės auklėtoja(-as) galėtų praveisti trumpą refleksiją, paprašydamas kiekvieno pradinuko pasidalinti bent vienu įdomiu dalyku, kurį sužinojo bendraudami su senoliais. Mokinių būtų galima taip pat paprašyti paklausti savo senelių tų pačių klausimų, o per kitą klasės valandėlę pasidalinti, kokių atsakymų sulaukė iš savo senelių, palyginti su vizitu į senelių namus. Visas laikas, skirtas klausimams planuoti, spektakliui pastatyti bei vizitui į senelių namus, būtų įskaičiuojamas kaip 4K veiklos dalys.

Idėja

Norint ugdyti mokinių gebėjimą kelti tikslus bei planuoti veiklas, reikėtų paklausti pačių pradinukų idėjų apie galimas 4K veiklas – galbūt jie išreikš norą apsilankyti robotikos mokykloje ar padaryti dekoracijas mokyklos Kalėdų spektakliui. Svarbiausia, jog mokiniai būtų supažindinti su visomis 4K sritimis bei jų įvairove, pavyzdžiui, kūryba gali būti ne tik piešimas, bet ir LEGO statymas ar maisto ruošimas namuose.

Planavimas

Tikslų nustatymas yra tikslingo ir individualizuoto mokymosi pagrindas. Jis leidžia mokiniams pasirinkti, ko ir kaip jie nori pasiekti mokykloje, todėl galimybė nustatyti tikslus juos įtraukia ir motyvuoja. Nustatant tikslus labai svarbu, kad tikslas ir sprendimas, kaip jį pasiekti, priklausytų ir nuo paties mokinio, o ne tik nuo kitų asmenų. Tai gali būti pasiekta suskaidant tikslo siekimo procesą į mažesnius žingsnius ir suteikiant mokiniams galimybę pasirinkti, nuo ko pradėti, kokius žingsnius atlikti, o kuriuos galbūt būtų galima praleisti. Koordinatorius turėtų padėti mokiniams nustatyti savo tikslus pasitelkiant SMART metodą. SMART yra angliškas akronimas, susidedantis iš penkių dalių:

1. **Konkretus** (*angl. Specific*) – turi būti aišku, ko konkrečiai siekiama bei kaip to pasieksi;
2. **Pamatuojamas** (*angl. Measurable*) – reikia rodiklių, pagal kuriuos bus galima įvertinti, ar tikslas pasiektas;
3. **Pasiekiamas** (*angl. Attainable*) – tikslas turi atitikti mokinio galimybes;
4. **Prasmingas** (*angl. Relevant*) – tikslas turi atitikti mokinio vertybes, įsitikinimus, pomėgius;
5. **Apibrėžto laiko** (*angl. Iime-bound*) – turi būti numatytas tikslo įvykdymo terminas.

Praktinių patarimų, kaip taikyti šį metodą rasite Priede A.

Tikslų kėlimo instrukcijos

1. Mokytojas pristato veiklą. Rekomenduojama pasitelkti įvairią vaizdinę medžiagą.
2. Mokytojas paprašo mokinių pagalvoti apie individualius ar bendrus klasės tikslus. Mokytojas gali pasiūlyti mokiniams paieškoti informacijos internete arba pasikalbėti su šeima ar draugais.
3. Mokytojas moderuoja klasės diskusiją apie tikslų nustatymą.
4. Po diskusijos mokiniai suformuluoja ir užrašo savo individualius / bendrus tikslus.
5. Mokytojas nustato laiką, kada mokiniai galės aptarti savo pažangą siekdami asmeninių / bendrų tikslų.

Refleksija

4K modelio tikslas pradinėse klasėse yra supažindinti mokinius su refleksijos idėjomis ir principais, ugdyti gebėjimą kelti tikslus bei įsivertinti pažangą. Svarbiausia akcentuoti ne valandų skaičių, o galimą veiklą įvairovę bei galimybes save realizuoti įvairiausiose sferose. Refleksija gali vykti žaidimo forma. Toliau šiame dokumente pateikiame kelis žaidimus / užsiėmimus, kurie padės supažindinti mokinius su refleksijos principais. [1] Mokytojai gali pasirinkti iš pateiktų žaidimų arba sukurti savo žaidimus.

Daugiau informacijos apie skirtingus refleksijos metodus (ne žaidimo forma) galite rasti Priede B.

[1] Alessia Agliati et al., "Learning to be," 2020. Interneto prieiga
https://learningtobe.net/wp-content/uploads/2020/03/toolkit_lituano.pdf



Žaidimai

Šviesoforo spalvos

1. Paprašykite mokinių pagalvoti, ką jie mano apie atliktą veiklą.
2. Pristatykite mokiniams žaidimą „Šviesoforo spalvos“ ir paaiškinkite kiekvienos spalvos reikšmę, t. y. žalia – suprantu / patiko / jaučiuosi puikiai, geltona – suprantu didžiąją dalį dalykų, bet man reikia šiek tiek pagalbos / buvo įdomu, bet norėčiau sužinoti daugiau, raudona – aš nesuprantu daugumos dalykų ir man reikia pagalbos / man nepatiko / nepasisėkė.
3. Paprašykite mokinių pasirinkti spalvą, atitinkančią jų savijautą, ir trumpai paaiškinti, kodėl.

Nykščių skalė

1. Paaiškinkite mokiniams, ką reiškia skirtingos nykščių pozicijos: nukreiptas į viršų – labai energingas / labai patiko / t. t., nukreiptas žemyn – labai pavargęs / nuobodžiaujantis / nepatiko, pakreiptas horizontaliai – jaučiasi turintis dar energijos tęsti darbą / buvo įdomu, bet darkart nenorėčiau.
2. Suskaičiavę iki trijų paprašykite kiekvieno mokinio nykščiu parodyti savo lygį (mokytojas taip pat prisijungia).
3. Vadovaukite aptarimui.

Gyvasis termometras

1. Ant lipniųjų lapelių užrašykite temperatūros laipsnius – nuo neigiamos iki teigiamos temperatūros (- / 0 / +), išdėliokite lapelius ant grindų, įstrižai nuo vieno kampo iki kito. Nulinės temperatūros lapelis turi būti padėtas viduryje.
2. Paaiškinkite klasei, kad prašysite kiekvieno įvertinti įvairius teiginius judant prie atitinkamos termometro vietos (sutinku – „+“, nesutinku – „-“, nesu tikras – „0“). Atstumas atspindi tai, kiek jie sutinka arba nesutinka su kiekvienu teiginiu (arčiau centro, arčiau kraštutinės temperatūros ir t. t.).

3. Vieną po kito pristatykite kelis teiginius, kuriuos mokiniai turėtų įvertinti, arba temas, kurias norėtumėte pradėti nagrinėti. Pavyzdžiui: „Aš jaučiuosi pasirengęs šiandienos spektakliui“, „Šiandien išmokau naujų dalykų“.
4. Paprašykite norinčiųjų pasidalyti mintimis, kodėl jie pasirinko atitinkamas pozicijas.
5. Vadovaukite aptarimui.

„Visi, kurie“

1. Mokiniai sustoja ratu.
2. Paaiškinkite, kad skaitysite įvairius teiginius ir prašysite tų, kurie sutinka su teiginiu, žengti žingsnį į priekį. Teiginių pavyzdžiai: „Visi, kurie mėgsta krepšinį“, „Visi, kurie neparuošė namų darbų“. Paprašykite norinčiųjų pasidalyti mintimis, kodėl jie pasirinko tam tikras pozicijas.
3. Vadovaukite aptarimui.

Vidinis ir išorinis ratai

1. Mokiniai atlieka veiklą / mokytojas užduoda klasei klausimą.
2. Mokytojas padalija klasę į 2 grupes. Pusė mokinių sustoja ratu nugarą į rato vidų suformuodami vidinį ratą. Šie mokiniai bus vadinami A partneriais.
3. Likusieji mokiniai sustoja aplink vidinį ratą veidu į vidiniame rate stovinčius bendraklasius. Išoriniame rate stovintys mokiniai vadinami B partneriais.
4. A partneris kalba pirmas, apibendrindamas tai, ką patyrė. Tam skiriama maždaug minutė. Tada kalba B partneris, pasidalindamas savo patirtimi. Taip pat skiriama maždaug minutė.
5. Mokytojas stovi rato centre, iš kur gali stebėti mokinius ir klausyti jų atsakymų.
6. Mokytojas paprašo A partnerių pakelti rankas ir žengti vieną žingsnį į dešinę, kad susitiktų su nauju B partneriu.
7. Mokiniai dar kartą pasidalija patirtimi, dabar pirmasis kalba B partneris.
8. Šį kartą B partneriai žengia į dešinę per 2–3 bendraklasius.
9. Tą patį klausimą aptarus tris kartus, mokytojas pratęsia veiklą su nauju klausimu.

Keturi kampai

1. Mokytojas parenka teiginį arba klausimą, susijusį su veikla.
2. Mokytojas pateikia keturis atsakymų variantus (pavyzdžiui, „visiškai sutinku“, „sutinku“, „nesutinku“ ir „visiškai nesutinku“).
3. Mokytojas pakabina galimus atsakymų variantus, užrašytus ant popieriaus, keturiuose skirtingose klasės vietose. Nuomonės / atsakymai gali būti pakabinti įvairiame aukštyje ant įvairaus dydžio popieriaus lapų. Atitinkamas klasės vietas pažymi raidėmis A, B, C ir D.
4. Mokytojas perskaito teiginį arba klausimą klasei, nesiūlydamas atsakymų variantų.
5. Mokytojas suteikia mokiniams laiko pagalvoti, koks galėtų būti atsakymas į teiginį / klausimą. Mokiniai užrašo savo atsakymą ir priežastį, kodėl jie jį pasirinko.
6. Mokytojas informuoja, kokius atsakymus mokiniai gali pasirinkti.
7. Mokytojas paprašo pasirinkti vieną iš galimų atsakymų, kuris yra artimiausias jų pradiniam atsakymui.
8. Mokytojas paprašo mokinių susirinkti vietoje, pažymėtoje raide, atitinkančioje jų pasirinktą atsakymą.
9. Mokiniai suformuoja 2–3 mokinių grupes ir jose diskutuoja, kodėl pasirinko vienokį arba kitokį atsakymą. Diskusijai skiriamos dvi–trys minutės.
10. Mokytojas paprašo mokinių pristatyti apibendrintą savo grupės nuomonę. Tai galima padaryti žodžiu arba raštu.

Refleksijos piramidė

1. Paprašykite mokinių nubraižyti trikampį ir padalyti jį į tris horizontalias dalis.
2. Apatinėje dalyje mokiniai nurodo tris dalykus, kurių išmoko per veiklą.
3. Vidurinėje dalyje – du klausimus, susijusius su atlikta veikla, į kuriuos norėtų sužinoti atsakymus.
4. Viršutinėje dalyje – vieną dalyką, kurį jau žinojo prieš pradėdami veiklą.

KAS? NA IR KAS? IR KAS DABAR?

Šis metodas padeda pirmiausia nupasakoti, kas įvyko, tada identifikuoti, kas iš to, kad tai atsitiko, ir kas bus dabar, t. y. kaip panaudosi šią patirtį judėdamas į priekį.

1. **KAS?** – Ką aš padariau / veikiau?

Padeda nupasakoti situaciją. Šiame žingsnyje identifikuojami faktai bei emocijos, kurios lydėjo šią patirtį.

2. NA IR KAS? – Na ir kas, kad ši situacija / patirtis įvyko?

Kaip aš jaučiausi? Ar būtų galima kažko pasimokyti iš šios patirties? Ar galėjau kažką daryti kitaip? Koks mano naujas situacijos supratimas? Ar šis įvykis pasako ką nors apie mane?

3. IR KAS DABAR? – Kada ir kaip aš pritaikysiu šį naują įgūdį arba naujas žinias kitoje situacijoje ir kitoje aplinkoje?

Padedu sukurti kitus žingsnius, kurių reikėtų laikytis siekiant savo tikslo. Ką man reikia daryti, kad mano planas pasisektų?

Paskelbk tai

Šią veiklą galima pasitelkti, kai mokytojas pastebi, kad mokiniai prisideda prie klasės ir bendruomenės gerovės.

1. Mokytojas stebi mokinius ir atkreipia dėmesį į tinkamą elgesį.
2. Ant lapelio aprašo šį elgesį ir tai, kodėl jis yra tinkamas.
3. Stende iškabina visų vaikų vardus su nuotraukomis.
4. Priklijuoja lapelius su tinkamo elgesio pavyzdžiais prie atitinkamų mokinių vardų.
5. Paskatina mokinius teikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį vienas kitam.

Vaidmenų žaidimai

Vaidmenų žaidimai yra tokie žaidimai, kai dalyviai atlieka tam tikrus vaidmenis ir bendradarbiaudami kuria istorijas. Dalyviai atlieka savo vaidmenims priskirtinus veiksmus, kurie priklauso nuo mokytojo paruoštų formalių taisyklių ir gairių. Vaidmenų žaidimai suteikia besimokantiesiems galimybę įsitraukti į eksperimentines situacijas, taikyti savo žinias ir pagerinti atmintį. Žaidimai vaidmenimis turėtų:

1. sukurti situacijas, kai mokiniai turi priimti sprendimus, išspręsti konfliktus, pabaigti istoriją;
2. ugdyti mokinių empatiją, mokytį suprasti kitus, pavyzdžiui, perprasti kito asmens požiūrį, galvosena ir jausena;
3. apibendrinti ir įvertinti žaidimą. Dalyviai ir stebėtojai gali diskutuoti apie tai, kas ir kodėl įvyko žaidime.