

Technologiniai sprendimai kompetencijų pripažinimui





Elektroniniai ženkliai yra ugdymo sistemos dalis, kurios pagalba atsiranda galimybė pripažinti ir įvertinti įvairius mokymosi pasiekimus. Šie pasiekimai gali būti patvirtinti organizacijos ar ugdymo institucijos kuri išduoda šiuos elektroninius ženkliai. Dabartinė sistema, kuri padeda darbdaviams bei mokytojams įvertinti žmogaus mokymosi rezultatus yra pernelyg pernelyg statiška –

CV dokumentus reikia pastoviai atnaujinti, o mokymosi ženkliai galėtų padėti spręsti šią problemą. Ženkliai yra dinamiški - tą patį ženkliai turėtų būti galima surinkti keliais skirtingais būdais. Ženkliai parodo žmogaus mokymosi kelią detaliau nei tai galėtų padaryti CV. Taipogi, jie yra patvirtinti organizacijos, kuri juos išduoda, tad ženkliais galima pasitikėti.

Visi mokymosi ženkliai ir jų sistemos turi turėti šiuos aspektus:



Atviri ir prieinami. Naudojantis atvira sistema, bet kas gali sukurti savo ženkliai.



Apibrėžti laike. Kai kurie ženkliai gali turėti pabaigos terminą, o kitus ženkliai turėtų būti galima plėtoti laikui bėgant.



Tęstiniai. Turėtų egzistuoti galimybė kaupti ženkliai iš kelių skirtingų organizacijų bėgant laikui, pavyzdžiui pereinant iš mokyklos į universitetą, o tada ir į darbo rinką.



Patikimi. Kiekviename ženkliai yra užkoduota informacija, kuri leidžia pamatyti kriterijus ir kitą svarbią informaciją susijusią su ženkliai.

OPEN BADGES

Data & Information **Inside**

Alignment	Expiration Date
Badge Criteria	Issued Date
Badge Description	Issuer
Badge Name	JSON-LD
Digital Signature	Recipient
Evidence	Verification



Kokia informacija yra užkoduota pačiame ženkliuke:

- Ženkliuko kriterijai – pagal ką yra išduodamas šis ženkliukas, kokios veiklos gali būti užskaitomos norint gauti šį ženkliuką;
- Ženkliuko apibūdinimas – kokias žmogaus plėtojamas kompetencijas apibūdina šis ženkliukas, t.y. ką jis/ji turėtų gebėti gavęs šį ženkliuką;
- Ženkliuko pavadinimas – kaip vadinasi šis ženkliukas ir kokia komeptencija buvo plėtojama, kas išdavė šitą ženklelį (organizacija, darbovietė, žmogus);
- Įrodymai – ženkliukas, pavyzdžiui QR kodo pagalba, gali nukreipti į žmogaus kompetencijų aplanką, kuriame būtų galima pasižiūrėti tam tikros veiklos įrodymus, pavyzdžiui susijusius refleksijos įrašus;
- Pabaigos data – jeigu kompetencija, kurią pažymi ženkliukas turi pabaigos datą, tada ji yra nurodoma (pavyzdžiui pirmos pagalbos kvalifikacija, kurią reikią atnaujinti kas kelis metus).

Planuojant ženkliukų panaudojimo sistemą, reikėtų apgalvoti kelis aspektus:

- ☑ Kokius veiksmus, įgūdžius ar kompetencijas norėtume fiksuoti?
- ☑ Kokius kriterijus naudosome įvertinant vieną ar kitą kompetenciją, t.y. kokius veiksmus reikėtų atlikti, jog įgautum šią kompetenciją?
- ☑ Ar įmanoma numatytus kriterijus suskaidyti į mažesnes daleles, pvz. jeigu galvojama apie socialinę kompetenciją - ar įmanoma suskaidyti į konkrečius kriterijus ką reiškia socialinė kompetencija, t.y. gebėjimas skaityti kitų emocijas, empatija, gebėjimas komunikuoti, dalintis asmeniniais pavyzdžiais ir tt.
- ☑ Jeigu egzistuoja kelios skirtingos kompetencijos, kurias norime ugdyti, ar būtų įmanoma įgyti šias kompetencijas skirtingais keliais? Pavyzdžiui, mokiniui stiprinant komunikavimo kompetenciją, būtų galima tai daryti ir mokantis kurti pranešimus, ir gebant atpažinti skirtingas komunikacijos priemones, ir ugdantis gebėjimą atskirti komunikavimo strategijų įvairovę. Vienas mokinys gali to mokytis debatų būrelyje, o kitas atstovaudamas savo mokyklą miesto apskritojo stalo diskusijose. Abi šios veiklos galėtų būti užskaitomos kaip komunikavimo kompetencijos dalis.

Ko reikėtų vengti plėtojant ženkliukų sistemos panaudojimą:

- 1) **Per daug ženkliukų.** Nereikėtų stengtis sukurti ženkliuko kiekvienai potencialiai veiklai. Reikėtų galvoti apie skirtingus „kelius“ vedančius prie to paties ženkliuko.
- 2) **Per lengvi ženkliukai.** Ženkliukų įgijimas žmogui turėtų būti iššūkis, antraip įgaunami ženkliukai praras prasmę, jei juos įvykdyti bus labai lengva.
- 3) **Beprasmiškai ženkliukai.** Kiekvienas ženkliukas turėtų turėti savo prasmę ir veiklos kriterijus, pagal kuriuos šis ženkliukas būtų suteikiamas.

Gerosios praktikos:

- Norint sukurti ženkliauką, galima naudotis prieinamomis platformomis, kaip pavyzdžiui, badg.us, ForAllBadges, WPBadger or BadgeOS;
- Canva ir Portfolium internetinės svetainės yra gera pradžia norint sukurti unikalų ženkliauką;
- Badgecraft, Badgr and Credly yra trečiųjų šalių ženklelių sistemos, kurios taip pat rūpinasi jų administravimu;
- Badgelist – pavyzdys, kaip gali atrodyti mokinio kompetencijų aplankas, kuriame būtų sudėti virtualūs veiklų įrodymai.

Automatiškai užskaitomi ženkleliai

Galvojant apie ženklelių užskaitymo sistemos administravimą, svarbu atrasti patogiausią bei efektyviausią būdą fiksuoti kompetencijas. Ženklelius administruojantis koordinatorius praleistų per daug laiko pats užskaitydamas kiekvieno mokinio dalyvavimą tam tikroje veikloje ar renginyje, pavyzdžiui, akcijoje "Darom". Todėl reikia galvoti apie automatinį būdą, kuris padėtų mokiniams identifikuoti, kad dalyvavo tam tikroje veikloje, pavyzdžiui, nuskanuojant QR kodą atėjus į "Darom" akciją. Panašią sistemą, Badgecraft, Lietuvoje naudoja KTU universitetas.

Tie ženkleliai, kurie įvertina mokinio 'minkštuosius' įgūdžius, kaip pavyzdžiui, gebėjimas spręsti konfliktus, turėtų būti įvertinti koordinatoriaus ar kito eksperto. Šių ženklelių patvirtinimas reikalautų būrelių vadovų ar kitų mentorių įsitraukimo, patvirtinant, jog moksleivis įgijo tam tikrą 'minkštąją' kompetenciją.



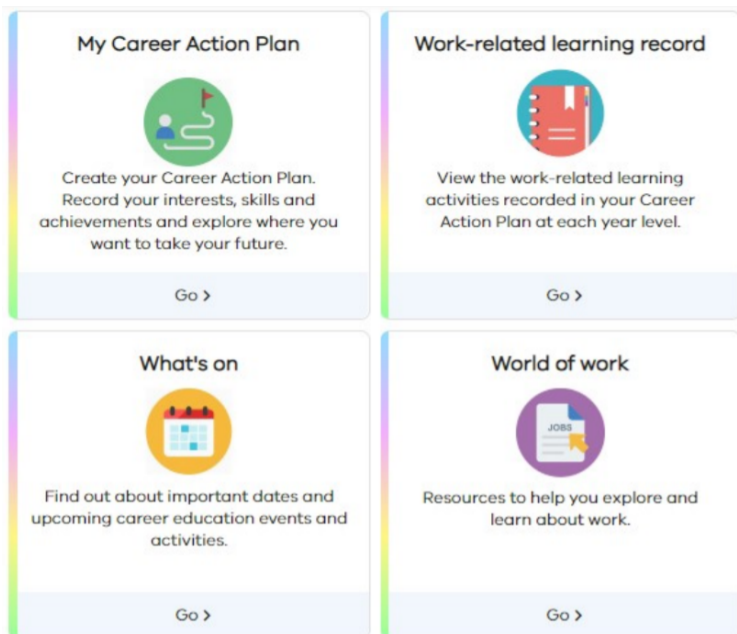
Užsienio šalių gerosios praktikos

Šioje skiltyje, remiantis užsienyje pasiteisinusiomis gerosiomis praktikomis, bus apžvelgti kiti elektroniniai būdai pripažinti mokinių kompetencijas įgytas neformalioju būdu. Šie technologiniai sprendimai galėtų būti adaptuojami ir Lietuvoje.



Viktorijos valstija, Australija

Viktorijos valstijos (Australija) švietimo departamentas suteikia kiekvienam mokiniui galimybę pasinaudoti virtualiu '[karjeros portfolio](#)' (angl. *Career portfolio*). Šioje platformoje mokiniai gali susikurti savo asmeninį karjeros planą, naudodamiesi resursais esančiais puslapyje. Tokia karjeros portfolio paslauga yra prieinama visiems 7-12 klasių mokiniams, besimokantiems pagal Australijos švietimo programą.



Šiame puslapyje mokiniai gali kaupti savo veiklų įrodymus, rušiuodami juos į kategorijas:

- Meno darbai;
- Pasiekimai/apdovanojimai;
- Karjeros planavimo dokumentai;
- Prezencacijos;
- Rekomendacijos;
- Mokyklos ataskaitos;
- Paminėjimai viešojoje erdvėje (nuorodos);
- Video produkcija;
- Kita.



Singapūras

Singapūre egzistuoja karjeros orientavimo įrankis, pavadinimu [Mano Ateities įgūdžiai](#) (*angl. MySkillsFuture*). Tai yra internetinė platforma, skirta skatinti viso gyvenimo mokymąsi, nuo pradinių klasių iki suaugusiųjų persikvalifikavimo.

Kiekvienas mokinys dar pradinėje mokykloje susikuria savo profilį šiame Singapūro vyriausybės administruojamame puslapyje. Šiame puslapyje galima atrasti su karjeros ugdymu susijusių patarimų, išanalizuotus darbo rinkos poreikius, atlyginimus susijusius su tam tikra sfera ar prisiregistruoti kursams tobulinti savo kompetencijas. Šiame puslapyje taip pat galima rasti daugybę testų, skirtų geriau pažinti save ir savo interesus.

Ši platforma yra adaptuota keturioms grupėms:

- 1) [Pradinių mokyklų mokiniams](#) (*angl. primary*)
- 2) [Vidurinės mokyklos mokiniams](#) (*angl. secondary*)
- 3) [Besiruošiantiems tėti studijas universitete](#) (*angl. pre-university*)
- 4) [Suaugusiems ir persikvalifikuojantiems](#) (*angl. adults and tertiary students*)

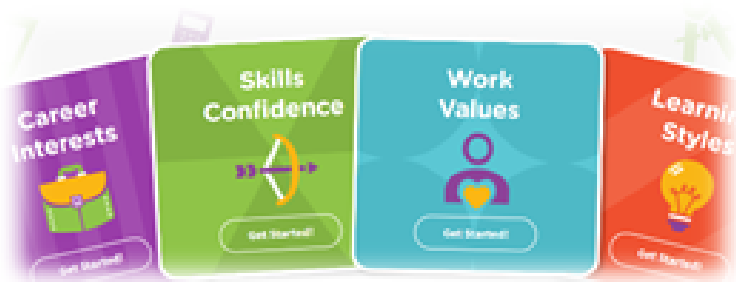
Singapūro profesinio orientavimo sistema vyksta trimis žingsniais:

- **„Atrask, kas esi“** – išsigrynink savo pomėgius, interesus, mokymosi stilių.
- **„Jauskis užtikrintas“** – atrask kokie darbai egzistuoja, kokiuose sektoriuose galbūt trūksta darbuotojų, kokį ugdymo kelią pasirinkti norint dirbti tam tikrą darbą.
- **„Būk atsakingas už savo sprendimus“** – išsikelk tikslus savo karjeros plane ir jų konstruktyviai siek. Karjeros orientavimo puslapio tikslas – padėti mokiniams atrasti (*angl. discover*) jiems patinkančias veiklas ir potencialias karjeros sritis.

MySkillsFuture karjeros orientavimas skirtingose ugdymo pakopose:



Pradiniam ugdyme mokiniai susipažįsta su skirtingomis profesijomis, kurios egzistuoja Singapūre ir pasaulyje. MySkillsFuture puslapyje pradinių klasių mokiniai gali rasti žaidimą, leidžiantį susipažinti su skirtingomis darbuotojų pozicijomis. Šis žaidimas padeda vaikams geriau suprasti kokių įgūdžių ir vertybių reikia skirtinguose darbuose.



Viduriniame ugdyme mokiniai gali toliau pažinti savo interesus, įgūdžius, darbo vertybes ir mokymosi stilius. Mokiniams taip pat prieinama „Darbo pasaulio“

(angl. *World of Work*) skiltis, kurioje galima plačiau susipažinti su skirtingomis darbų rolėmis ir Singapūro darbo rinka. Mokiniai gali naudotis „ugdymo gidu“ (angl. *education guide*) skiltimi, kurioje ras skirtingus universitetus ir kolegijas, renginius susijusius su profesiniu ugdymu ir tobulėjimo kursus.



Besiruošiantys universitetinėms studijoms mokiniai platformoje gali atrasti tuos pačius įrankius prieinamus ir vidurinio ugdymo programos moksleiviams, tik labiau

pritaikytus universitetinių studijų paieškoms. Mokiniai atlieka charakterio, karjeros orientavimo testus, ir pagal gautus charakterio tipus gali pamatyti kokios profesijos jiems labiausiai tiktų, kokios pakopos studijų reikėtų, norint dirbti tam tikrą darbą.