



Kauno Jono ir Petro Vileišių mokykla yra asocijuotas partneris „CAVE“ – Bendravimas ir vaizdinis mokymas namuose“ projekte

Kritiška padėtis sveikatos srityje dėl COVID-19 pandemijos sukėlė daugybę radikalių pokyčių švietimo dinamikos valdymo srityje. Visose Europos šalyse švietimo sistema turėjo persvarstyti mokymo formas ir praktikas, išnaudodama įvairias skaitmeninių technologijų galimybes. Skaitmeninis švietimas ir įvairios vaizdo konferencijų platformos tapo pagrindinėmis virtualiomis erdvėmis mokymui/si, santykių palaikymui ir edukacinės elektroninės veiklos organizavimui. Tačiau svarbu atkreipti dėmesį į iškilusius iššūkius, ypač palietusius mokymo kokybę ir įtrauktį. Didžiausia kylanti rizika – pagal Europos Sąjungos dokumento nuostatas pažeisti kai kuriuos principus, kuriais grindžiamas Europos socialinių teisių ramstis: 2020 m. rugšėjo 30 d. Komisijos komunikatas Europos Parlamentui ir Tarybai.

CAVE (Communication And Visual Education in home-schooling) projekto komanda ketina dirbti dviem Europos švietimo srities aspektais: kokybės ir įtraukties, siekiant kovoti su socialine ir kultūrine, lingvistine ir psichokognityvine nelygybe bei mažinti pagrindinius švietimo srities neatitikimus, pabrėžiamus COVID-19 pandemijos laikotarpiu.

Programa: Erasmus+ Pasirengimo skaitmeniniam švietimui partnerystė mokyklinio ugdymo srityje

Projekto laikotarpis: 01/03/2021 - 30/06/2023

Projekto uždaviniai:

- **Suteikti mokytojams pagrindinius ir universalius skaitmeninius įgūdžius**, kad jie galėtų pakeisti savo mokymo metodiką, panaudodami interneto platformų teikiamas bendravimo ir mokymo organizavimo bei bendradarbiavimo galimybes;
- **Kurti inovatyvias mokymo medžiagos dalijimosi strategijas**, artimas kasdieninei jaunų žmonių bendradarbiavimo patirčiai įskaitant bendravimą socialiniuose forumuose, taip pat gerinti mokymo medžiagos iškomunikavimą, pritaikant **vaizdines priemones ir istorijų pasakojimą** (angl. storytelling) kaip patrauklesnio turinio perdavimo įrankius ir metodus;
- **Suteikti universalių skaitmeninių įgūdžių (pvz., kritinis mąstymas ir analizė, vartotojo sąmoningumas, kūrybinio turinio kūrimas)**, siekiant, kad internete būtų užtikrinta didesnė autonomija, bet tuo pačiu ir atsakomybė už kiekvieno žmogaus elgseną.

Numatomas poveikis

Per intelektualinius produktus ir tiesioginį mokytojų bei mokinių įsitraukimą „CAVE“ projektu siekiama:

- **Ugdyti skaitmeninius mokytojų įgūdžius, naudingus kuriant mokymus įvairialypėje aplinkoje, mokymams naudojant korteles – infografines ir vaizdines istorijos pasakojimo metodikas**, siekiant užtikrinti kokybišką ir įtraukųjį mokymą, taip pat

pasitelkiant nuotolinį mokymąsi pagerinti turinio perdavimą mokiniams, bei siekti užtikrinti, kad būtų įveiktos ekonominės, technologinės, geografinės, socialinės, kultūrinės ir psichologinės, psichokognityvinės spragos;

- **Nustatyti ir įgyvendinti, nuotolinio mokymosi metu, studentų aktyvaus dalyvavimo, santykių ir mainų strategijas**, siekiant įveikti socialinę atskirtį ir, atsižvelgiant į mokyklos nebaigimo riziką, motyvuoti moksleivius dalyvauti siūlomoje švietimo veikloje;
- **Stiprinti moksleivių kritinius, skaitmeninius ir kūrybinius įgūdžius, ypač atkreipiant dėmesį į socialinius tinklus**, kad jie galėtų ugdyti atsakingą ir sąmoningą elgesį naudojant žiniasklaidą ir kritiškai vertinti daugelį internetu perduodamos informacijos.

Rezultatai:

1. **Mokymo kursas mokytojams (mokyklinis pasakojimas) (angl. school-telling)**. Įvairių disciplinų mokytojams skirtuose internetiniuose mokymo kursuose dėmesys sutelktas į infografinės kalbos vartojimą ir vaizdinio istorijos pasakojimo taikymą mokant pasakoti, skleisti ir perduoti mokomąjį turinį mokiniams patrauklesniu ir novatoriškesniu būdu. Mokymo kurse ketinama pateikti kaip sukurti ir plėtoti audiovizualinius ir animuotus mokymosi objektus pasitelkus infografinę kalbą pagal trijų lygių struktūrą: pagrindinę, vidutinę ir pažangią.
2. **Interneto socialinių tinklų platforma skirta tiek pradinių mokyklų mokytojams, tiek turinio kūrėjams, tiek moksleiviams, atliekantiems turinio kūrėjo stebėtojo (sekėjo) vaidmenį**. Bus pristatyta vaizdinė socialinių tinklų platforma (AGORA) – virtuali mokymosi aplinka, teikianti mokomąjį audiovizualinį turinį, skirtą naudoti mokytojams ir moksleiviams. Platforma „AGORA“ taip pat yra erdvė, kurioje mokytojai ir mokiniai gali dalytis žiniomis ir keistis informacija.
3. **Vertinimo priemonės ir metodikos**, skirtos įvertinti mokytojų skaitmeninius įgūdžius ir poveikį moksleiviams, didinant mokymosi krūvį ir įsitraukimą į aktyvų mokymo procesą. Sukurtos vertinimo priemonės gali būti naudojamos viso projekto metu, taip pat ir tolesnėms edukacinėms veikloms, siekiant įvertinti mokymo intervencijos efektyvumą ir patvirtinti įgytus įgūdžius, įgytus pagal Europos „DigComp“ sistemos lygmenis.

Projekto tinklapis: <https://projectcave.eu/>