



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Applying Arts for Education, Creativity and Innovativeness

Meno ir literatūros taikymas skatinti kūrybiškumą ir inovatyvumą suaugusiųjų švietime

Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.



Turinys

A. Įvadas	3
B. Metodikos mokymo struktūra	8
a) Mokymosi uždaviniai.....	8
b) Tiesioginės ir netiesioginės tikslinės grupės	8
c) Mokymosi rezultatai	10
C. 1 dalis. Kodėl reikia meną ir literatūrą įtraukti į suaugusiųjų mokymą?	11
a) Meno ir literatūros teorijos ir istorijos sujungimas su neformaliojo ugdymo principais. ..	11
b) Kūrybiškumas ir inovatyvumas dabartiniame mokyme ir 3 kategorijos gebėjimų ir žinių, kurių reikia sėkmingam darbui ir gyvenimui 21 a.....	19
c) Verslumo įgūdžiai	24
d) Mokymo programų, iniciatyvų ir formalaus mokymo planų pavyzdžiai, kuriuose menas ir literatūra skatina besimokančiųjų kūrybingumą ir inovatyvumą	28
e) Kokių galima tikėtis rezultatų, jei meną ir literatūrą įtrauksime į suaugusiųjų verslumo gebėjimų ugdymą?.....	31
D. II dalis: Kaip įtraukti meną ir literatūrą į suaugusiųjų švietimą?	32
1) Meninio ugdymo pagrindai – 3 papildomi pedagoginiai principai	32
2) Pagrindiniai meno terapijos ir spalvų teorijos principai	37
3) Kūrybinio rašymo ir istorijų pasakojimo pagrindai	41
E. III dalis: Pamokos/Sesijos planas	45
a. Technikos ir metodai, naudojami neformaliajame suaugusiųjų ugdyme (grupės dinamika, ugdymo technikos, refleksija ir besimokančiųjų savirefleksija)	45
b. Gairės, skirtos vystyti veiklas, įtraukiant menus ir literatūrą į neformalų suaugusiųjų ugdymą	48
c. Pamokos/sesijos plano šablonas apie meno ir literatūros kūrinių taikymą kūrybiškumui ir inovacijoms skatinti verslumo įgūdžių ugdyme	53
d. Kriterijai, pagal kuriuos identifikuojamas meno ir literatūros kūrinys:	57

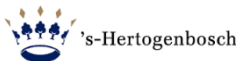


A. Įvadas

Praeityje mokytojams, suaugusiųjų švietėjams buvo nurodoma ką, kada ir kaip mokyti. Iš mokytojų buvo tikimasi, kad jie naudos tuos pačius metodus, kaip ir praėjusios kartos, ir jie taip pat buvo skatinami nenukrypti nuo tradicinio mokymo būdo.

Šiandien mokytojai yra raginami mokymo procese taikyti naujas praktikas ir mokymo metodus. Pagrindinė suaugusiųjų švietėjų užduotimi tampa pažinti kiekvieną besimokantįjį, kaip asmenybę tam, kad suprastų jo/jos individualius poreikius, mokymosi stilių, socialinį ir kultūrinį kontekstą, pomėgius ir galimybes. Tam, kad mokytojai galėtų įvykdyti šią užduotį, reikia naujų mokymo įrankių bei inovacinių veiklų. Menai ir literatūra gali padėti kitaip pažvelgti į mokymo ir mokymosi procesą.

„Meno ir literatūros taikymas skatinti kūrybiškumą ir inovatyvumą švietime“ yra jungtinis šešių, skirtingas patirtis ir kompetencijas formaliajame ir neformaliajame švietime turinčių organizacijų, projektas. Projekte dalyvauja dvi nevyriausybinės organizacijos, dvi privačios mokymo įstaigos, vienas universitetas ir viena valstybinė institucija.

	VšĮ Žmogiškųjų išteklių stebėsenos ir plėtros biuras, Lietuva www.zispb.lt
	NIKANOR LTD, Bulgarija www.nikanor.bg
	OPENEUROPE, Ispanija www.openeurope.es
	EUROPEAN GRANTS INTERNATIONAL ACADEMY SRL, Italija www.egina.eu
	Usak universitetas, Turkija www.usak.edu.tr
 	'S-HERTOGENBOSCH savivaldybė, Nyderlandai www.weenerxl.nl



--	--

Projektas įgyvendinamas Europos Sąjungos Erasmus+ programos lėšomis (proj. Nr. 2019-1-LT01-KA204-060488).

Projekto tikslas **yra paskatinti neformaliojo suaugusiųjų švietimo vykdytojus įtraukti meną ir literatūrą į formalųjį ir neformalųjį ugdymą, parengti metodiką, įrankius ir apmokyti, pritaikyti juos mokymo procese.**

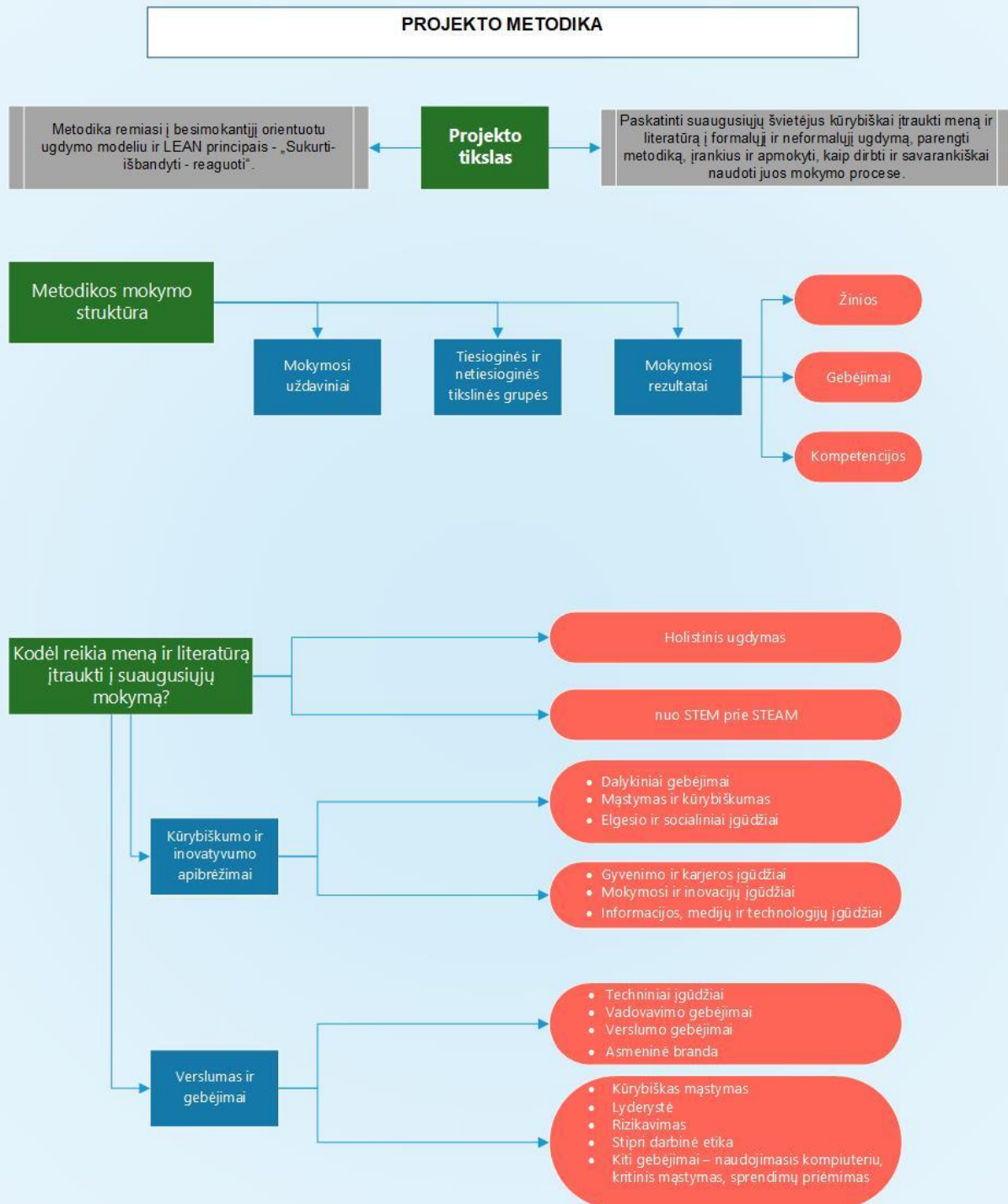
Pagrindiniai projekto uždaviniai:

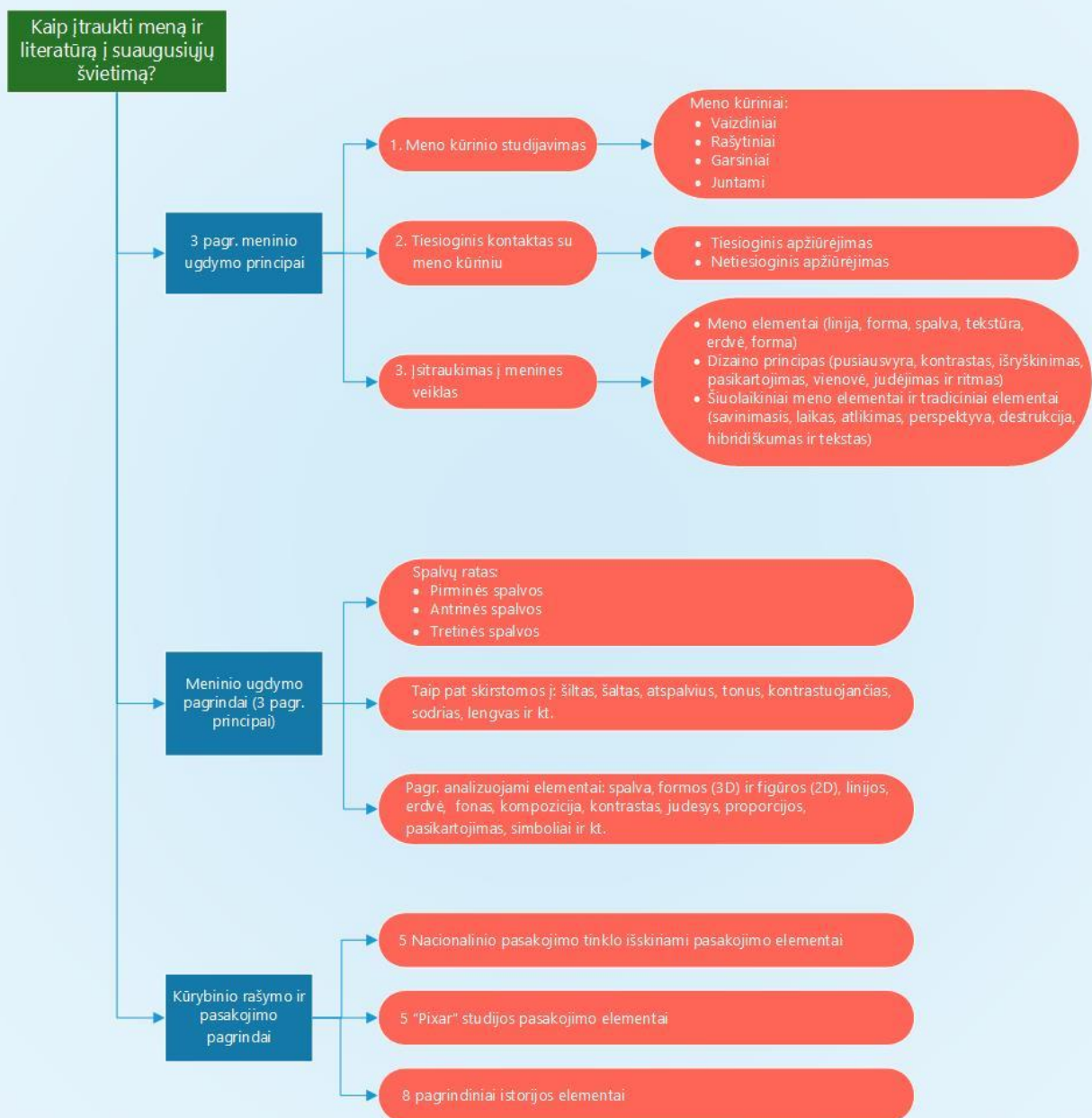
1. Plėtoti metodologiją, apimančią kūrybišką meno įtraukimą į formalųjį ir neformalųjį suaugusiųjų ugdymą, atskleidžiant vadovų ir lyderių kūrybinę potenciją.
2. Tobulinti neformaliojo suaugusiųjų švietimo vykdytojus, žmogiškųjų išteklių specialistų bei vadovų kompetencijas, skatinant kūrybiškumą, netradicinį mąstymą.
3. Ugdyti—neformaliojo suaugusiųjų švietimo vykdytojų emocinį intelektą (savęs pažinimas, gebėjimas valdyti emocijas, socialinis sąmoningumas, socialiniai įgūdžiai).
4. Sukurti neformalų profesionalų, dirbančių formaliajame ir neformaliajame ugdyme tinklą, skatinti tarptautinį bendradarbiavimą ir pasidalinimą gerąja praktika ir patirtimi.
5. Skatinti tarpsektorinį ir tarpvalstybinį bendradarbiavimą ir keitimąsi gerąja formalaus ir neformalaus ugdymo praktika tarp projekto partnerių, mokymo centrų.

Metodo naujumas tame, kad pedagogai ir švietėjai, galės menus ir kūrybos elementus bei priemones įtraukti į mokymo procesą.

Metodika remiasi į besimokantįjį orientuotu ugdymo modeliu ir LEAN principais - „Sukurti- išbandyti - reaguoti“.

Projekto rezultatas: pirmiausia, patobulės suaugusiųjų švietėjų, mokymų vadovų žinios ir įgūdžiai, kaip taikyti meną ir literatūrą formaliajame ir neformaliajame suaugusiųjų švietime ir ugdyti besimokančiųjų emocinį intelektą, kritinį ir netradicinį mąstymą, kūrybiškumą ir inovatyvumą. **Antra** – suteikti žinių apie nacionalinį ir Europos kultūros paveldą bei tas žinias pritaikyti mokymo procese. **Trečia** – skatinti kurti bendradarbiavimo tinklą tarp suaugusiųjų švietimo organizacijų, mokymo teikėjų, NVO ir valstybinių organizacijų nacionaliniu ir tarptautiniu lygiu, skatinti sėkmingą projekto rezultatų įgyvendinimą ir gerinti mokymo proceso kokybę kiekvienoje valstybėje, dalyvaujančioje projekte.









B. Metodikos mokymo struktūra

a) Mokymosi uždaviniai

Pagrindinis metodikos tikslas yra pateikti pagrindinę mokymų vadovų mokymo struktūrą ir supažindinti partnerius bei tikslines grupes su nauju metodu, pritaikyti žinias mokymų veiklose.

Metodikos mokymosi uždaviniai:

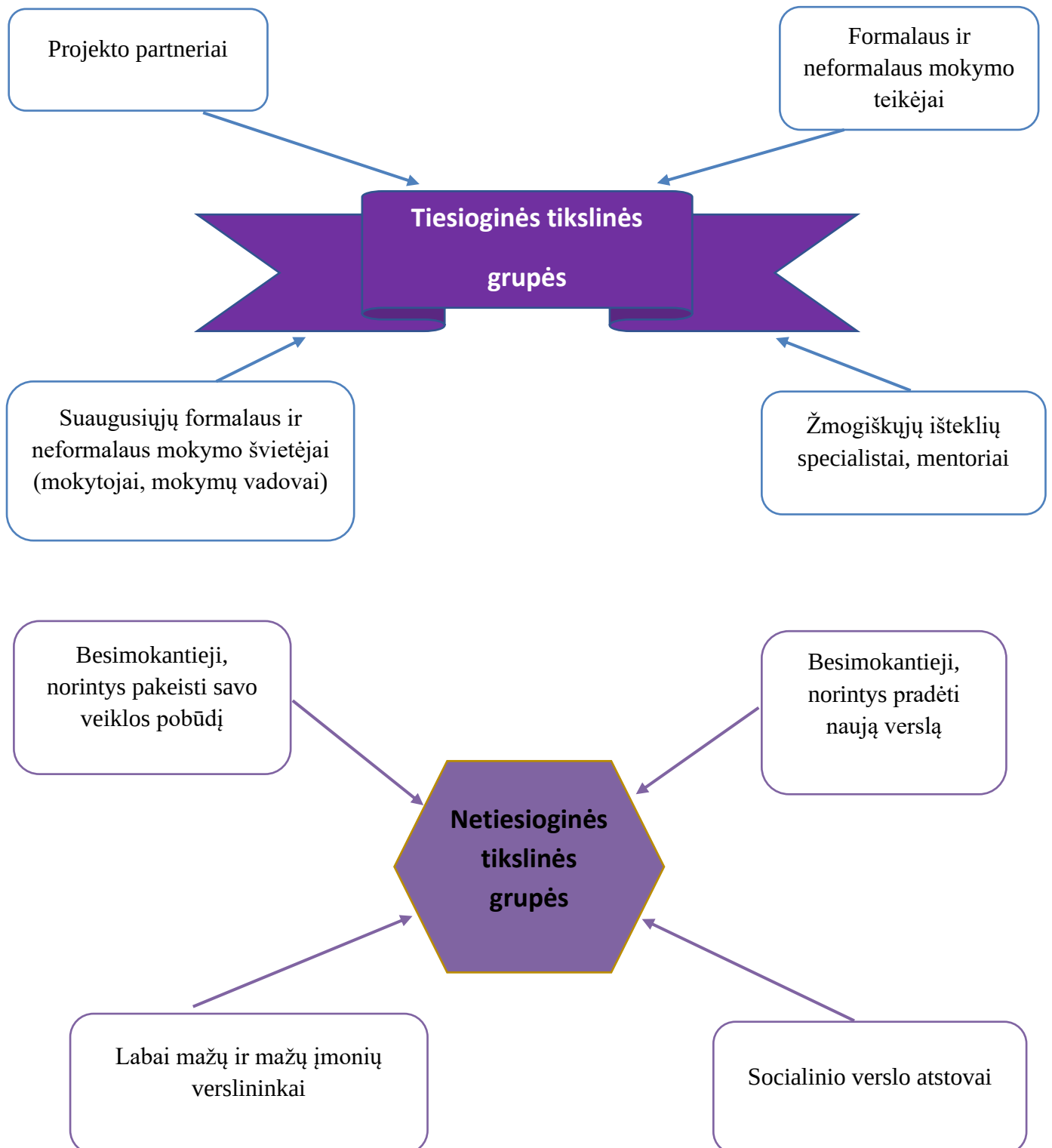
- Tobulinti pedagogų žinias, įgūdžius ir kompetenciją įtraukiant menų ir literatūrą į mokymosi procesą bei skatinti besimokančiųjų kūrybiškumą ir inovatyvumą.
- Pateikti instrukcijų, kaip turėtų būti organizuojamos pamokos, sesijos ir užsiėmimai įtraukiant menų ir literatūrą į suaugusiųjų mokymąsi.
- Pateikti pamokos (sesijos), į kurią įtraukiami menai ir literatūra, plano modelį, skatinti kūrybiškumą ir inovatyvumą verslumo įgūdžių užsiėmimuose.
- Pateikti kriterijus, pagal kuriuos atrenkami užsiėmimams tinkami meno ir literatūros kūriniai.

b) Tiesioginės ir netiesioginės tikslinės grupės

Tikslinės grupės yra:

Tiesioginės tikslinės grupės – asmenys, kurie gaus tiesioginės naudos iš projekto metodikos apie menų ir literatūros įtraukimą į mokymosi procesą.

Netiesioginės tikslinės grupės – asmenys, netiesiogiai susiję su projektu.





c) Mokymosi rezultatai

Metodikos mokymosi rezultatai apima:

- žinias,
- gebėjimus,
- kompetencijas.

ŽINIOS
Suaugusiųjų švietėjai ir projekto partneriai: • sužinos pagrindinius meno principus; • sužinos pagrindinius dailės terapijos ir spalvų teorijos principus; • sužinos pagrindinius kūrybinio rašymo ir pasakojimo principus; • sužinos apie edukacines programas, iniciatyvas ir formalaus mokymo planus, į kuriuos įtraukti menai ir literatūra.
GEBĖJIMAI
Suaugusiųjų švietėjai ir projekto partneriai gebės: • Sujungti meno ir literatūros teoriją ir istoriją su formalaus ir neformalaus ugdymo principais; • Vesti užsiėmimus įtraukiant menus ir literatūrą į neformalųjį suaugusiųjų švietimą; • Paruošti užsiėmimo planą, į kurį būtų įtrauktos meno ir literatūros priemonės, skatinančios kūrybiškumą verslumo įgūdžių užsiėmimuose; • Parinkti meno ir literatūros kūrinius, tinkamus veikloms apie verslumo įgūdžių vystymą.
KOMPETENCIJOS
Suaugusiųjų švietėjai ir projekto partneriai gebės: • Suprasti pokytį nuo STEM prie STEAM (meno įtraukimas į mokymosi procesą); • Vertinti kūrybiškumą ir naujoves šių dienų mokymo ir mokymosi procese; • Įkvėpti kitus nepamiršti trijų įgūdžių ir žinių kategorijų, kurių reikia norint pasiekti sėkmę darbe ir gyvenime 21 a. • Pritaikyti praktikoje neformalaus suaugusiųjų ugdymo technikas ir metodus (grupių dinamika, koučingo metodai, besimokančiųjų refleksija ir savirefleksija).



C. 1 dalis. Kodėl reikia meną ir literatūrą įtraukti į suaugusiųjų mokymą?

a) Meno ir literatūros teorijos ir istorijos sujungimas su neformaliojo ugdymo principais.

21 a. visuomenė vis daugiau dėmesio skiria asmenims, kurie yra kūrybiški, lankstūs, prisitaikantys ir siekiantys naujovių. Pasak mokslinių tyrimų, 72 % verslo vadovų teigia, jog kūrybingumas yra svarbiausias įgūdis, į kurį atsižvelgiama įdarbinant asmenį¹. Vis dėlto, tiek privačiame, tiek viešajame sektoriuose pastebima, jog šiandieniniai aukštąjį mokslą baigiantys specialistai, neturi pakankamai įgūdžių išreikšti save, kritiškai vertinti informaciją.

Tai kelia naujų iššūkių formaliojo ir neformaliojo švietimo sistemoms, kurios turi vystytis taip, kad atitiktų kintančias sąlygas. Atsiranda būtinybė derinti teorines ir praktines žinias: kritinį mąstymą, problemų sprendimą, kūrybiškumą ir inovatyvumą, bendravimą ir bendradarbiavimą su verslumo įgūdžiais.

Kiekvienas žmogus turi kūrybinės jėgos, tik kartais ją reikia

išlaisvinti

Menas ir literatūra suteikia galimybes besimokančiajam įsitraukti į kūrybišką ir inovatyvų mokymosi procesą bei įgyti patirties.

UNESCO parengtame dokumente² nurodoma, kad „besimokančiųjų supažindinimas su meniniais procesais, įtraukiant savo kultūros elementus į ugdymą, ugdo kūrybiškumo ir iniciatyvos jausmą, lakią vaizduotę, emocinį intelektą ir moralines vertybes, gebėjimą kritiškai mąstyti, savarankiškumo jausmą ir minties bei veiksmų laisvę. Mokymas, susijęs su menu, skatina kognityvinį vystymąsi ir parodo, kaip ir ką pritaikyti iš to ką besimokantysis sužinojo šiuolaikiniame pasaulyje. Kaip rodo išsami mokomoji literatūra, žinių ir meno patyrimas ir vystymas įgalina ugdyti unikalias perspektyvas įvairiausiose srityse; perspektyvas, kurių neįmanoma atrasti kitomis švietimo priemonėmis“.

¹ <https://www.americansforthearts.org/by-topic/arts-education>

² http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf



Kaip teigė Ron Miller³, **meno ir literatūros taikymas mokymo procese siejasi su pagrindiniais holistinio ugdymo principais:**

„Holistinis ugdymas

yra švietimo filosofija, paremta prielaida, jog kiekvienas žmogus randa savo tapatumą, prasmę ir tikslą gyvenime, palaikydamas ryšį su bendruomene, pasauliu ir žmogiškomis vertybėmis, tokiomis kaip užuojauta ir ramybė. Holistinio ugdymo tikslas yra pakviesti žmogų būti pagarbiam gyvenimui ir pamilti mokslą.”

Ugdymas, kuris remiasi holistiniu požiūriu ir įtraukia meną ir literatūrą į mokymosi procesą, siekia integruoti kelis prasmės ir tyrinėjimo bei patirties aspektus, užuot apibrėžiant ir suteikiant siauras žinias apie dėstomus dalykus.

Kitaip tariant,

***Holistinis ugdymas skatina
stebuklo pajautimą.***

Naudodami patirtis iš realaus gyvenimo, dabartinius įvykius, įvairias vaizduojamojo ir literatūrinio meno formas ir kitus gyvenimiškus žinių šaltinius vietoj tikslios informacijos iš vadovėlių, ugdytojai gali formuoti besimokančiųjų požiūrį į mokslą. Skatindami reflektuoti ir klausti, o ne pasyviai įsiminti faktus, edukatoriai ir dėstytojai palaiko savo studentų, besimokančiųjų aktyvią protinę veiklą, kuri yra kur kas daugiau nei abstraktus problemų sprendimas⁴.

Holistinis ugdymas yra labiau susijęs su asmens intelektualinių, emocinių, meninių, kūrybinių ir dvasinių gebėjimų ugdymu. Tai padeda **pakeisti besimokančiojo prielaidas ir skatina kritinį ir**

³ <http://www.schoolaroundus.org/holisticeducation>

⁴ http://www.holisticeducationinitiative.org/wp-content/uploads/documents/ron_miller-holistic_education_a_brief_introduction.pdf



netradicinį mąstymą. Tai taip pat skatina besimokančiuosius **apmąstyti, kaip jų veiksmai paveikia kitus ir aplinkinį pasaulį.**

Dirbdami su realiais atvejais, besimokantieji įgauna daugybę įgūdžių, kurie yra svarbūs jų būsimoms akademinėms bei profesinėms patirtims. Bet svarbiausia, jie išmoksta **reflektuoti apie problemas ir kritiškai jas vertinti** – tai įgūdžiai, kuriuos galima lengvai panaudoti įvairiomis aplinkybėmis⁵.

Tarp kitų holistinio požiūrio į švietimą ir meno bei literatūros taikymo mokymosi aplinkose aspektų yra šie:

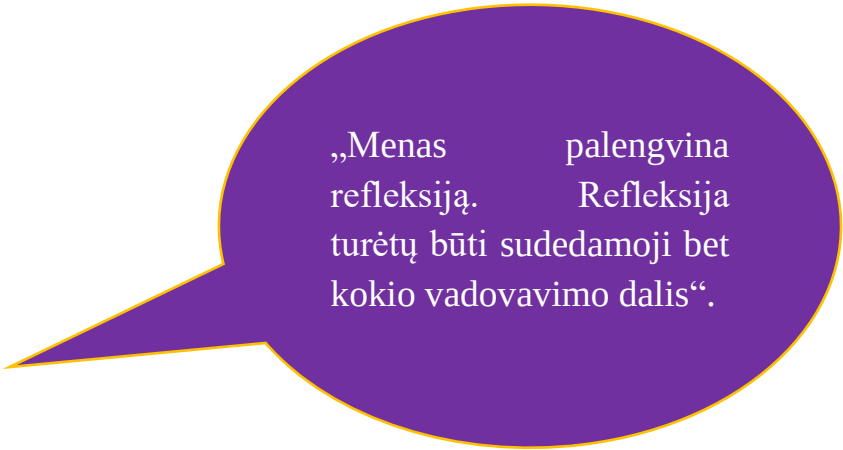
- **idėja apie ryšius** tarp skirtingų gyvenimo aspektų, kurie yra tarpusavyje susiję, integruoti ir sujungti;

- **prasmingumo idėja** – žmonės linkę geriau mokytis tuomet, kai tema jiems svarbi. Tokiu būdu mokymosi procesas turėtų prasidėti nuo to, ką besimokantysis gali žinoti ar suprasti iš savo patirties ir požiūrio, ir tai, kas jam turi prasmę, o ne tai, ką kiti mano ar jaučia, turėtų būti jiems prasminga.

Daugeliu atveju **į meną orientuotas ugdymas** skirtas vaikams, o suaugusiųjų švietime menas ir literatūra paprastai laikomi „laisvalaikio“ veikla arba terapija, suteikiančia džiaugsmo ir ramybės pojūtį. Taigi, galimybės skatinti kūrybiškumą, inovatyvumą ir netradicinį mąstymą tarp suaugusiųjų nėra iki galo iširtos.

Socialinio ir organizacinio lyderystės centro, esančio Tata instituto Socialinių mokslų fakultete (Mumbajus, Indija), pirmininkas profesorius **P. Vijayakumar** **meną naudoja kaip mokymo metodą su organizacijų vystymo ir pokyčių magistro kurso studentais.**

Jis tvirtina⁶:



„Menas palengvina
refleksiją. Refleksija
turėtų būti sudedamoji bet
kokio vadovavimo dalis“.

⁵ <https://www.educationcorner.com/holistic-education.html>

⁶ Lubna Kably, "Brushing up on HRD through Art", Times of India, 25 November 2013



Kodėl menas ir literatūra yra tokios galingos priemonės, naudojamos ugdyme?

- Jos **atspindi žmogaus pažangą** ir didžiausius žmonijos istorijos laimėjimus visuose amžiuose ir kultūrose;
- Jos **paliečia žmogų emociškai**, nes kai žmogus regi nutapytą paveikslą, fotografiją, skulptūrą, jis yra daug labiau psichologiškai paveiktas negu apie tuos pačius dalykus skaitydamas;
- Jos **sukuria ryšį tarp žmonių ir kultūros**. Menas yra paremtas vertybėmis, kurios yra universalios ir perduodamos iš kartos į kartą;
- Jos **pasakoja vizualines ir žodines istorijas**, pateikdamos jas paprasčiausiu būdu, kad suprastų visi;
- Jos skatina Y ir Z kartas, kurios **labiau gyvena virtualiame pasaulyje, vertinti kultūrą ir pažinti kultūrinį paveldą**;
- Jos **panaikina kultūrinius, socialinius ir ekonominius barjerus tarp skirtingų tautybių, etninių ir religinių grupių**, nes meno kūriniai ir literatūra yra susiję su žmonių emocijomis ir išgyvenimais. Taigi meną ir literatūrą kiekvienas gali vertinti nepriklausomai nuo savo socialinės kilmės, lyties, religijos, ekonominės padėties ar politinės priklausomybės;
- Menas ir literatūra neskatina besimokančiųjų tik priimti informaciją, bet padeda **apgalvoti savo subjektyvią patirtį ir skatina kelti naujas idėjas**.

Menas ir literatūra atveria besimokančiųjų galimybes ir įkvepia ieškoti, atrasti, o atradimus kūrybiškai sujungti su turimomis žiniomis ir kompetencijomis.

Šiuolaikinis darbas yra kompleksinis ir tarpdisciplininis, tad žmonėms reikia vystyti ne tik nepriekaištingus techninius įgūdžius, bet išmokti juos sujungti.

Taigi, formalus ir neformalus ugdymas nėra tik paprastų faktų įsiminimas, tai – mokymasis suprasti informaciją, ją vertinti, kelti klausimus, mąstyti kritiškai ir spręsti problemas. Poreikis taikyti įgūdžius ir naujoves keičia reikalavimus švietimui ir didina integruoto mokymosi svarbą.



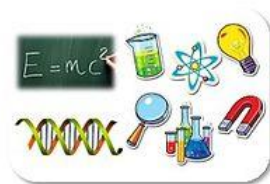
Nuo STEM prie STEAM ir pridėtos M nauda

Ką reiškia STEM?

Anglų kalbos akronimas STEM reiškia **gamtos mokslus, technologijas, inžineriją ir matematiką**. Mokyklinio ugdymo kontekste STEM apima šias tikslųjų mokslų disciplinas:

- **gamtos mokslus** (biologija, chemija, fizika, jūrų biologija, aplinkotyra, geologija);
- **inžineriją** (chemijos inžinerija, civilinė inžinerija, kompiuterių inžinerija, elektros (elektronikos) inžinerija, mechanikos inžinerija, kt. inžinerinės sritys);
- **technologijas** (kompiuterių ir informacinės sistemos, žaidimų kūrimas, programavimas, internetiniai ir programinės įrangos sprendimai, 3D modeliavimas);
- **matematiką** (matematika, statistika).

STEM ugdymas remiasi kompleksiniu požiūriu, kai kiekvieno dalyko mokoma ne atskirai, o įtraukiami keli arba visi STEM dalykai⁷. STEM dalykų mokymo programos gali trukti nuo ikimokyklinio ugdymo iki magistro programų ir jau dabar yra prieinamos daugelyje šalių.



S

cience



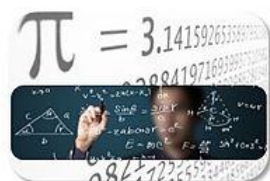
T

echnology



E

ngineering



M

athematics

Šaltinis: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

⁷<https://www.niche.com/blog/stem-vs-steam-vs-stream/>



Ką reiškia STEAM?

STEAM įtraukia **STEM dalykus ir meną** (angl. Arts). Projektai, mokymo programos remiasi moksliniais dalykais, bet taip pat yra įtraukiama meninė raiška, kūrybinis mąstymas bei meno taikymas realiose situacijose.

Moksliniai tyrimai rodo, kad menų ir dizaino įtraukimas į STEM dalykų ugdymą skatina lankstų mąstymą bei kūrybišką ir drąsų problemų sprendimą. Su menu susiję pratimai daro teigiamą įtaką besimokančiojo mąstymui ir intelekto koeficientui, keičia nervų sistemos veiklą ir koreliuoja su pagerėjusiu erdvės suvokimu.



Šaltinis: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

Menai ir dizainas yra svarbiausi dalykai kūrybiškumui ugdyti, o kūrybiškumas yra būtinas inovacijų komponentas.

STEAM –tai yra naujo požiūrio į dalykus atradimas ir naujų problemos sprendimo būdų kūrimas. Šis požiūris apima visų rūšių meną – humanitarinius mokslus, kalbas, šokį, dramą, muziką, vizualinį meną, dizainą ir naujas medijas. Tai taip pat yra būdas paskatinti besimokančiuosius pasitelkti netradicinį mąstymą netgi paprastose situacijose ar kasdienėse veiklose.



Georgette Yakman,
iniciatyvos pradininkas, pateikia tokį
STEAM apibūdinimą⁸:

„Gamtos mokslai ir
technologijos interpretuojami
per inžineriją ir meną, ir
remiasi matematikos
principais”.

STEM ir STEAM ugdymo modeliai grindžiami integravimu, tarpdisciplininio mokymusi. Užsiėmimai yra pagrįsti tyrimais, ieškojimais, refleksijomis ir **praktiniais užsiėmimais.**

„Schooled by science“ iniciatyva apibrėžia 6 STEAM ugdymo privalumus⁹:

1. Skatinamas nepriklausomas ir kritinis mąstymas;
2. Skatinamas tarpdisciplininis požiūris, pagrįstas bendradarbiavimu ir inovacijų taikymu užsiėmimuose ir pamokose;
3. Tai yra į tikslą nukreiptas mokymasis;
4. Vystomi kūrybiniai problemų sprendimo įgūdžiai, kurie yra reikalingi dabartinėje darbo rinkoje;
5. Pritaikomumas realiose gyvenimo situacijose – besimokantieji skatinami pažvelgti į situacijas (mokymąsi) plačiau;
6. Skatina prasmingą bendradarbiavimą ir grupinį darbą bei gerina bendravimo įgūdžius.

Įtraukiant į ugdymo procesą meno ir literatūros istoriją ir teoriją taip pat skatinama besimokančiųjų empatija ir emocinis intelektas, kuris yra ypač svarbus 21 a. darbo aplinkoje ir sėkmingam karjeros vystymuisi.

Veiklos, įtraukiančios meną ir literatūrą, didina besimokančiųjų gebėjimą suprasti pasaulį.

Jeanine Whalley Vinstono Čerčilio memorialinio fondo ataskaitoje „Menas, kaip priemonė didinti paauglių emocinį intelektą“¹⁰ pabrėžė pagrindinius teigiamus meninio ugdymo programų aspektus:

- Autentiškumo jausmas;
- Jausmas, kuris skatina besimokančiuosius patikėti veiklomis ir į jas įsitraukti;

⁸<https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

⁹<https://schooledbyscience.com/6-benefits-of-steam-education/>

¹⁰https://www.wcmt.org.uk/sites/default/files/migrated-reports/738_1.pdf



- Stiprinamas prasmės jausmas, kai sukuriamas meninis produktas, kuriuo galima didžiuotis, kad rezultatas gaunamas įdėjus pastangų, atkakliai ir nuosekliai dirbant;
- Menas ir literatūra gali būti pasitelkiami kaip terapinės priemonės, kurios padeda besimokantiejiems integruotis į naują bendruomenę (pvz., pabėgėliams, imigrantams ir kitoms socialiai pažeidžiamoms grupėms). Tokiose veiklose dalyviai patys sprendžia, kuo ir kiek jie nori dalintis;
- Kurdami meno ar literatūros kūrinių, besimokantieji konstruoja savo pačių ir pasaulio supratimą bei savo vietą jame. Kartais tai tampa bendro identiteto kūrimu, o kartais tiesiog griunama nusistovėjusi tvarka.

Daug švietėjų pasitelkia literatūrą sustiprinti besimokančiųjų empatiją, kuriose žmonės¹¹:

- iš pradžių nėra mėgstami;
- labai panašūs, bet taip pat ir skirtingi;
- atvykę iš kitų kraštų;
- ir kitos istorijos, kurios skatina griauti išankstinę nuomonę.

Taigi, pasitelkdami meną ir literatūrą ugdymo procese, švietėjai ugdo besimokančiųjų užuojautą, supratimą ir kantrybę, skatina klausti, mesti iššūkį sau ir pasauliui.

¹¹ <https://www.edutopia.org/discussion/teach-empathy-literature>



b) Kūrybiškumas ir inovatyvumas dabartiniame mokyme ir 3 kategorijos gebėjimų ir žinių, kurių reikia sėkmingam darbui ir gyvenimui 21 a.

Šiandien faktai yra pasiekiami vienu mygtuko paspaudimu, jie gali būti lengvai surandami ir peržiūrimi, tad tampa vis mažiau svarbu įsiminti informaciją. Daug svarbiau dabar yra mokėti susieti faktus, kritiškai juos vertinti ir ieškoti kūrybiškų problemos sprendimo būdų.

Taigi, 21 a. mokymas skatina besimokančiuosius klausinėti, tyrinėti ir ugdyti smalsumą.

Kūrybiškumas ir inovatyvumas dabartiniame mokyme

Vienas žymiausių pasaulio futuristų, Daniel Burrus,¹² kūrybiškumą apibūdina kaip žinių, smalsumo, vaizduotės ir vertinimo funkciją.

Bet kūrybiškumas ir inovatyvumas skiriasi.

Kūrybiškumas remiasi naujų ir originalių idėjų kūrimu. Inovatyvumas yra idėjų pritaikymas. ~~ir~~ Dažniausiai tai yra bendra veikla.

Kuo didesnė asmens žinių bazė ir smalsumo lygis, tuo daugiau idėjų, modelių ir derinių jis gali pasiekti, o tai siejasi su naujo ir inovatyvaus produkto ar paslaugos sukūrimu.

Daniel Burrus

Šiuo atveju inovatyvumas gali būti suprantamas kaip pritaikytas kūrybiškumas.

¹²https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation_b_4149993?guccounter=2



Daniel Burrus pasiūlė **10 strategijų kūrybiškumui ir inovatyvumui didinti** ¹³, kurias suaugusiųjų švietėjai gali panaudoti mokymo procese ir paskatinti jomis pasinaudoti besimokančiuosius:

1. Tikrai kūrybingi žmonės yra išvystę savo gebėjimą stebėti ir pasitelkti pojūčius. Šiam gebėjimui išstobulinti reikia skirti laiko;
2. Inovatyvumas yra paremtas žiniomis, todėl besimokantieji turi nuolat plėsti savo akiratį. Tai gali būti padaryta skaitant ir įsisavinant dalykus, kurių asmuo paprastai nepastebėdavo ir nesidomėdavo;
3. Asmens suvokimas yra ribotas, todėl įvairius dalykus reikia vertinti atsargiai;
4. Pasitelkite vizualizaciją, kad besimokantieji galėtų pamatyti, kaip sąvoka „atgyja“;
5. Leiskite idėjoms įsitvirtinti – padarykite pertrauką. Tai padeda smegenims apdoroti informaciją, todėl besimokantysis tampa inovatyvesnis ir kūrybiškesnis;
6. Patirkite kiek galima daugiau. Tiesioginis susidūrimas su reiškiniu sukelia daugiau idėjų. Aktyvus naujų patirčių ieškojimas praplečia akiratį;
7. Laikykite pasikartojimus problemos dalimi. Atpažinti naują pasikartojimą yra vertinga, tačiau reikia būti atsargiam ir netapti jo dalimi;
8. Iš naujo apibrėžkite problemą. Kai besimokantysis identifikuoja tikrąją problemą, jis gali ją išspręsti;
9. Pasižiūrėkite ten, kur niekas nežiūri, ir pamatykite tai, ko niekas nemato;
10. Pradėkite inovatyvumo procesą nuo idėjų... ir tada sustokite. Dažnai mes sugalvojame kelias inovatyvias idėjas ir pradedame jas įgyvendinti. Tada kyla dar daugiau idėjų ir galiausiai neišgyvendinama nei viena. Tam tikru momentu reikia baigti generuoti naujas idėjas ir susitelkti į inovacijos įgyvendinimą.

Savo pranešime „Inovatyvus švietimas ir švietimas naujovių diegimui – skaitmeninių technologijų ir įgūdžių galia“¹⁴ OSCE suskirstė **inovatyvumo įgūdžius** į tris kategorijas:

- ❖ Dalykiniai gebėjimai, atspindintys žinias ir kompetenciją tam tikroje srityje;
- ❖ Mąstymas ir kūrybiškumas. Šios kompetencijos apima svarbiausius sugebėjimus, vaizduotę ir smalsumą;
- ❖ Elgesio ir socialiniai įgūdžiai, pasitikėjimas savimi, lyderystė ir vadovavimas, bendradarbiavimas ir įtikinėjimas.

¹³ https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation_b_4149993?guccounter=2

¹⁴ <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf>, p. 24



OSCD **ugdymo ir inovacijų vaidmenį** apibrėžia kaip ¹⁵:

Be abejo, dalykinių žinių vystymas yra svarbus inovatyviai visuomenei, bet to nepakanka. Reikia ne tik siekti akademinį pasiekimų visuose ugdymo lygiuose, bet ir atkreipti dėmesį, kurių įgūdžių jauniems žmonėms reikia.

Kritinio mąstymo, kūrybiškumo, elgesio ir socialinių įgūdžių tobulinimas turėtų būti laikomas pagrindiniu mokyklų, kolegijų ir universitetų kompetencijos elementu.

Europos kūrybiškumo ir inovacijų metų manifestas (2009 m.) apibrėžė švietimo veiksmus, kurie padėtų besimokančiai visuomenei plėtoti kritinį mąstymą, problemų sprendimui ir kūrybiniam projektams reikalingas žinias, gebėjimus ir požiūrį:

1. Ugdyti kūrybiškumą mokymosi visą gyvenimą proceso metu, kur teorija ir praktika eina išvien;
2. Paversti mokyklas ir universitetus vietomis, kur mokiniai ir mokytojai įtraukiami į kūrybinį mąstymą;
3. Darbo vietas keisti mokymosi vietomis;
4. Skatinti stiprų, nepriklausomą ir įvairiapusį kultūros sektorių;
5. Skatinti mokslinius tyrimus;
6. Skatinti kurti procesus ir įrankius, kurie padėtų suprasti vartotojų poreikius, emocijas, tikslus ir galimybes;
7. Palaikyti verslo inovacijas, kurios prisidėtų prie gerovės ir tvarumo.

Šaltinis: kūrybiškumo ir inovacijų Europos ambasadorius (2009), Manifesto, Europos Sąjunga¹⁶

3 gebėjimų ir žinių kategorijos, reikalingos besimokančiajam sėkmingai dirbti ir gyventi 21 a.

„XXI a. mokymosi programa“, kurią sukūrė XXI a. mokymosi partnerystė (P21)¹⁷, bendradarbiaudama su mokytojais, švietimo ekspertais ir verslo vadovais, apibrėžė 3 gebėjimų ir žinių kategorijas, reikalingas besimokančiajam sėkmingai dirbti ir gyventi:

¹⁵<http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf>, p. 24

¹⁶<http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf>, p. 29

¹⁷<http://www.battelleforkids.org/networks/p21>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

- Gyvenimo ir karjeros kūrimo gebėjimai;
- Mokymosi ir inovacijų gebėjimai – kritinis mąstymas, komunikacija, bendradarbiavimas, kūryba (angl. 4Cs);
- Informacijos valdymo, medijų ir technologijų gebėjimai.

Struktūra pristatoma paveikslėlyje žemiau:



Šaltinis: http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf



GEBĖJIMŲ KATEGORIJOS		
Mokymosi ir inovacijų gebėjimai	Informacijos valdymo, medijų ir technologijų gebėjimai	Gyvenimo ir karjeros gebėjimai
<i>Mokymosi ir inovacijų gebėjimai sudaro:</i>	<i>Šiandien mes gyvename technologijų ir gausybės informacijos apsuptyje, spartūs technologinių priemonių pokyčiai sudaro galimybę bendradarbiauti. Informacijos valdymo, medijų ir technologijų gebėjimus sudaro:</i>	<i>Šiandien besimokantieji turi vystyti mąstymo įgūdžius, socialines, emocines kompetencijas tam, kad gebėtų orientuotis gyvenime ir darbo aplinkoje. Gyvenimo ir karjeros gebėjimus sudaro:</i>
Kūrybą ir inovacijas	Informacinis raštingumas	Lankstumas ir prisitaikymas
Kritinį mąstymą ir problemų sprendimą	Medijų raštingumas	Iniciatyvumas ir savęs nukreipimas
Bendravimą	IKT (Informacijos, komunikacijų, ir technologijų) raštingumas	Socialiniai ir tarpkultūriniai įgūdžiai
Bendradarbiavimą		- Produktyvumas ir atskaitomybė - Lyderystė ir atsakomybė

Šaltinis: http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf

Kad mokymasis XXI a. atitiktų verslo ir visuomenės reikalavimus, jis turi skatinti besimokančiojo **kūrybiškumą, bendradarbiavimą, kritinį mąstymą ir bendravimą** bei ugdyti:

- Meilę mokymuisi;
- Kūrybinį kasdienių situacijų ir faktų matymą;
- Inovatyvių problemų sprendimų radimą.



c) Verslumo įgūdžiai

Verslumo apibrėžimų yra daug:

Gebėjimas ir noras plėtoti, organizuoti ir valdyti verslą nepaisant rizikos ir siekiant gauti pelno. Akivaizdžiausias verslumo pavyzdys yra naujų verslų kūrimas...**Verslumo dvasiai** būdingas inovatyvumas ir rizikavimas.

Verslo žodynas

(<http://www.businessdictionary.com/definition/entrepreneurship.html>)

Verslumas yra mokymasis, kaip verslas kuriamas, ir naujo verslo įkūrimo procesas. Verslininkas yra asmuo, kuris turi idėją ir dirba tam, kad būtų sukurtas produktas ar paslauga, kurią žmonės galėtų pirkti, ir kuria organizaciją, kad galėtų vykdyti tuos pardavimus.

Shopify's verslo enciklopedija

(<https://www.shopify.com/encyclopedia/entrepreneurship>)

Investopedija verslininką¹⁸ apibrėžia kaip

asmenį, kuris kuria naują verslą, prisiimdamas didžiausią riziką ir džiaugdamasis laimėjimais. **Verslininkas dažnai laikomas inovatoriumi, naujų idėjų, paslaugų, prekių ir verslo, procedūrų šaltiniu.**

¹⁸<https://www.investopedia.com/terms/e/entrepreneur.asp>



Ataskaitoje „Verslumo įgūdžiai augančiam verslui“¹⁹, OECD apibrėžia **4 pagrindinius gebėjimus, kuriuos verslininkas turi vystyti, norėdamas tobulėti ir pasiekti sėkmę:**

- **Techniniai gebėjimai** – reikalingi kuriant verslo produktą ar paslaugą. Tokie gebėjimai yra: pramonei būdingos operacijos; ryšiai; dizainas; moksliniai tyrimai ir plėtra; aplinkos stebėjimas;
- **Vadovavimo gebėjimai** – reikalingi kasdieniam valdymui ir kompanijos administravimui. Tokie gebėjimai yra: planavimas, sprendimų priėmimas; motyvavimas; marketingas; finansai; pardavimai;
- **Verslumo gebėjimai** – padeda atpažinti ekonomines galimybes ir efektyviai jomis pasinaudoti. Tokie gebėjimai yra: vidinė disciplina; gebėjimas rizikuoti; inovatyvumas; orientavimasis į pokyčius; atkaklumas;
- **Asmeniniai gebėjimai** – atsakomybė, atskaitomybė, emociniai ir kūrybiniai gebėjimai.

¹⁹http://www.oecd.org/cfe/leed/Cooney_entrepreneurship_skills_HGF.pdf, p.7

Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.



Tinklapis „The Balance Careers“²⁰ skirsto verslumo gebėjimus į 4 pagrindines kategorijas ir papildomus gebėjimus:

<i>Kūrybinis mąstymas</i>	Inovacija, emocinis intelektas, gebėjimas suprasti esmines problemas, priežasčių identifikavimas, minčių lietus, technologijos, netradicinis mąstymas, komandos formavimas.
<i>Lyderystė</i>	Įtikinėjimas, pardavimai, atkaklumas, ištvermė, bendradarbiavimas, iniciatyvumas, pasitikėjimas, konkurencingumas.
<i>Rizikavimas</i>	Rizikų valdymas, pardavimų prognozės, pelningumo slenksčio analizė, eksperimentavimas, nuolatinis tobulėjimas, pasitikėjimas savimi, derybų vedimo įgūdžiai, analitinis mąstymas, streso tolerancija.
<i>Darbo etika</i>	Verslo planų kūrimas, nuoseklumas, darbštumas, projektų valdymas, susitelkimas, orientavimasis į tikslą, orientavimasis į rezultatus, savarankiškas darbas.
<i>Papildomi gebėjimai</i>	Kompiuterinio raštingumo įgūdžiai, kritinis mąstymas, sprendimų priėmimas, veržlumas, lankstumas, loginis mąstymas, motyvacija, neverbalinė komunikacija, optimizmas, organizuotumas, aistra, planavimas, pozityvumas, prioritetų išdėstymas, problemų sprendimas, santykių kūrimas, socialinė medija, ištvermė, strateginis planavimas, laiko valdymas, transformacija, tendencijų nustatymas, vizijos matymas.

²⁰<https://www.thebalancecareers.com/list-of-skills-entrepreneurs-need-2062391>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

d) Mokymo programų, iniciatyvų ir formalaus mokymo planų pavyzdžiai, kuriuose menas ir literatūra skatina besimokančiųjų kūrybingumą ir inovatyvumą

Valstybė:	Projekto pavadinimas/institucija:	Nuoroda:	Idėjos:
Erasmus + programos finansuota partnerystė	e-ARTinED / internetinis šaltinis	http://www.eulib.eu	Naujas požiūris į švietimą, įtraukiant meną į kiekvieną pradinėje mokykloje dėstomą dalyką.
Erasmus + programos finansuota partnerystė	Muziejų menas ir Alzheimeris/ internetinis šaltinis	http://www.maaproject.eu/moodle/	Mokymo medžiaga, skirta muziejų edukatoriams ir geriatrinės veiklos koordinatoriams, skirta įgyvendinti muziejaus programas asmenims, sergantiems demencija, ir jų globėjams; įrankių rinkinys, kaip bendrauti su asmenimis, sergančiais demencija panaudojant meną, skirtas šeimoms ir globėjams.
Erasmus + programos finansuota partnerystė	Vystyti anglų k. kompetencijas per į meną orientuotas veiklas/ internetinis šaltinis	http://arteducation.eu/	Programa, orientuota į kompetencijų ugdymą, ir skirta vystyti pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo moksleivių anglų k. bendravimo įgūdžius pasitelkiant į meną orientuotas veiklas; papildytosios realybės knyga „Anglų k. per meną“.
Grundtvig programos finansuota partnerystė	Opera-Q Projektas	https://www.operaq.eu/	Mokymasis paremtas muzika ir skirtas palengvinti socialinę pažeidžiamų asmenų (migrantų) integraciją.
Nyderlandai	ESF projektas MOVE (2017-2019)	https://www.youtube.com/watch?v=MxcbiK_BsqE	Projekto tikslas yra sukurti neformalius mokymus, skirtus mokytojams, mokymų

Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

			vadovams ir edukatoriams, kurie nėra meno ir sporto ekspertai, kaip palaikyti jaunuolius ir vystyti teigiamas jų nuostatas ir talentus.
Italija	Europass Mokytojų Akademija, ERASMUS+ ART.1.THERA	https://www.teacheracademy.eu/course/art-as-therapy-self-expression-special-needs-in-art-education/	„Menas kaip terapija: saviraiška ir specialieji poreikiai meniniame ugdyme“ – vienos savaitės mokymai, kurių tikslas yra pristatyti vizualųjį meną pasitelkus įvairias meno technikas (piešimas, 3D, koliažas, medijų ir fotografijos mišinys).
Didžioji Britanija	Kembridžo universitetas	https://www.repository.cam.ac.uk/bitstream/handle/1810/274063/Rivers_Publication_STEAM_chapter_9788793609372C11.pdf?sequence=1	Meninių erdvių kūrimas STE(A)M priemonėmis pradiniam ugdyme.
Jungtinės Amerikos Valstijos	Wolf Trap institutas ankstyvajam mokymuisi per menus/ Wolf Trap fondas meno vystymui	https://www.wolftrap.org/about.aspx https://www.wolftrap.org/education/arts-integration-early-childhood/institute-early-learning-arts.aspx	Menininkų rengimas dirbti priešmokyklinio ugdymo įstaigose. Menininkai bendradarbiauja su mokytojais, kad menas būtų integruotas į matematiką ir gamtos mokslus.
Jungtinės Amerikos Valstijos	ARTSEdge – Kenedžio centras	http://artsedge.kennedy-center.org/educators.aspx http://artsedge.kennedy-center.org/educators/lessons	Meninio ugdymo programos ir priemonės, skirtos vidurinių mokyklų moksleiviams.
Airija	Menas ugdyme	http://artsineducation.ie/en/home/	„Menas ugdyme“ yra meno švietime platforma Airijoje.
Indija	Socialinės ir organizacinės lyderystės centras (C SOL), Socialinių mokslų Tata institutas (TISS)	https://www.tiss.edu/view/6/mumbai-campus/school-of-management-and-labour-studies/centre-for-social-and-organisational-leadership/about-24/	Meno, kaip mokymo priemonės, naudojimas organizacijų vystyme (Magistro studijų programos kursas).
Jungtinės Amerikos Valstijos	Nacionalinis dailės fondas	https://www.arts.gov/artistic-fields/arts-education	Meno ugdymo programa nuo ankstyvojo ugdymo iki 12 klasės.

Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Naujoji Zelandija	Naujosios Zelandijos programa, Mokslo ministerija	https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Valued-knowledge-in-the-arts https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Pedagogy/Exploration-and-innovation	Mokymosi šaltiniai ugdytojams, kaip naudoti meną vyresniųjų klasių dalykuose.
-------------------	---	---	---



e) Kokių galima tikėtis rezultatų, jei meną ir literatūrą įtrauksime į suaugusiųjų verslumo gebėjimų ugdymą?

Taikydami menus ir literatūrą neformaliajame suaugusiųjų švietime verslumo ugdymui, **edukatoriai, suaugusiųjų švietėjai, mokymų vadovai** gali tikėtis:

- ❖ Praturtinti savo mokymo metodus, susijusius su verslumo ir verslo temomis;
- ❖ Požiūrių pajvairinimas kasdienėje praktikoje, įskaitant asmeninio tobulėjimo įgūdžių, verslo bei su verslumu susijusių temų mokymą;
- ❖ Pagerinti gebėjimus vertinti kiekvieno besimokančiojo nuomonės unikalumą;
- ❖ Tobulinti emocinio intelekto ir kultūros supratimą;
- ❖ Susipažinti su Europos ir pasaulio kultūriniu paveldu.

Įtraukus meną ir literatūrą į suaugusiųjų ugdymą, **besimokantieji**:

- Praplės vaizduotę;
- Ugdys kūrybiškumą ir inovatyvumą;
- Tobulins kritinio mąstymo įgūdžius²¹;
- Tobulins netradicinio mąstymo, problemų sprendimo įgūdžius²²;
- Tobulins emocinio intelekto ir kultūros supratimo įgūdžius;
- Susipažins su Europos ir pasaulio kultūriniu paveldu.

²¹<https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for>

²²<https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for>



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

D. II dalis: Kaip įtraukti meną ir literatūrą į suaugusiųjų švietimą?

1) Meninio ugdymo pagrindai – 3 papildomi pedagoginiai principai

Keli **meninio ugdymo** apibrėžimai:

Meninis ugdymas remiasi mokymusi, instrukcijomis ir programavimu, pagrįstais vizualiniu ir apčiuopiamu menu.

USLegal Ink

(<https://definitions.uslegal.com/a/art-education/>)

Vizualinis meninis ugdymas yra mokymosi sritis, paremta tik tokiu menu, kurį galima pamatyti..... **Meninis ugdymas** skiria dėmesį kuriantiems studentams ir moko kritiškai vertinti meną, gėrėtis juo arba jo deriniais.

www.definitions.net

(<https://www.definitions.net/definition/visual+arts+education>)

Meno-Kultūros programa – menas jungiasi su vaiko kultūra ar pasaulėžiūra, kuri remiasi artimiausia kultūrine aplinka (kaimynystė, mokykla ir/ar šeima), tautų kultūra, kultūra plačiąja prasme, kaip ryšiu su žmonija.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

Menas, įtrauktas į mokymosi programas – kai menas yra mokomas kartu su pagrindiniais dalykais; menas yra toks pat svarbus, kaip ir pagrindiniai programos dalykai.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)



Meno įliejimas – įtraukti meną į programos šerdį ir vystyti aukštesnio lygio mąstymo įgūdžius kūrybiškai ieškant sprendimų. Taip pat apibrėžiamas kaip vaikiškas procesas, stimuliuojantis kūrybišką gebėjimą išversti ir analizuoti vieną informacijos formą į meno formą. Be to, į programą įtraukiamos veiklos su menininkais.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

Meno integravimas yra požiūris, kuris įtraukia meną į mokymosi programą (taip pat žinomas kaip „meno programos integravimas“). Besimokantieji įtraukiami į kūrybinį procesą, sujungiantį meną ir kitą mokomąjį dalyką (pvz.: anglų kalbos menas), ir abi sritis giliai išnagrinėja.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

Daugiau apibrėžimų ir terminų galima rasti tinklalapyje *Grantmakers in the Arts*²³.

Pagal „**Meninio ugdymo veiksmų planą**“ (UNESCO, Pasaulinė meninio ugdymo konferencija: kūrybinių gebėjimų ugdymas 21 a. (Lisabona, 2006 m. kovo 6-9 d.), **į menus orientuota pedagogika yra paremta trimis pagrindiniais principais**²⁴:

1. Meno kūrinio studijavimas;
2. Tiesioginis kontaktas su meno kūriniu (koncertai, parodos, knygos, filmai);
3. Įsitraukimas į menines veiklas.

Taigi, **meninis ugdymas apima tris dimensijas**²⁵:

²³<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>

²⁴http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf, p.8

²⁵http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf, p.8



- (1) besimokantieji įgauna žinių sąveikaudami su meno dirbiniais, menininku ar mokytoju;
- (2) besimokantysis įgauna žinių per savo meninę praktiką;
- (3) besimokantieji įgauna žinių per tyrimus ir studijavimą (meno formų, meno sąveikos su istorija).

Meno kūrinio studijavimas

Kembridžo besimokančiųjų gidas²⁶ siūlo ugdytojams paskatinti besimokančiuosius pamatyti ir diskutuoti apie meno darbus, taip vystant kritinį mąstymą įvairiose srityse. Meno darbų studijos nebūtinai apima tik dailės ar dailės istorijos pamokas. Atsargiai parinkti meno darbai paskatina diskusiją ir padeda besimokantiejiems vystyti vizualinį raštingumą, kūrybinį mąstymą ir bendravimo įgūdžius.

Metodai, reikalingi procesui palaikyti: naudoti skirtingas vizualinio mąstymo strategijas (VTS). VTS yra mokymosi metodas, kai pateikiami atviri klausimai apie meną, o suvokimas, kritinis mąstymas ir vizualinis raštingumas tobulinami pasitelkus grupinę diskusiją. Besimokantieji skatinami turėti užrašines, piešimo sąsiuvinius, kuriama aplinka tarpusavio vertinimo veikloms, vykdomi eksperimentai²⁷.

Privalumai yra²⁸:

- Visus kūrybinius įgūdžius galima praktikuoti registruojant pastebėjimus, idėjas, apmąstymus;
- Registruodamas ir kaupdamas informaciją besimokantysis pradeda pastebėti kūrybinius ryšius tarp skirtingų elementų ir kyla unikalesnės, originalesnės idėjos;
- Tarpusavio įžvalgos ir grįžtamasis ryšys padeda besimokantiejiems būti nepriklausomiems, pažvelgti giliau į kolegų darbą ir vystyti pasitikėjimą savimi kaip kūrybišku asmeniu.
- Eksperimentai ugdo, ką Boden vadina „kombinuotu kūrybiškumu“ – naujų idėjų gimimas sujungiant ir susiejant egzistuojančias idėjas.

Gali būti studijuojami įvairių tipų meno kūriniai (sąrašas nėra galutinis):

²⁶<https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>

²⁷<https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>, p.69

²⁸<https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>, p.69



Meno kūrinių kategorijos	Meno kūrinių tipai
Vaizduojamieji	Paveikslai, skulptūros, instaliacijos, rankdarbiai, nuotraukos, filmai/video, koliažai, sienų plokštės, grafika, animaciniai filmai, spauda, komiksai.
Pasakojamieji	Poemos, novelės, scenarijai, esė, pasakos, mitai, komiksai
Garsiniai*	Klasikinė muzika, folklorinė muzika, dainos, opera, instrumentinė muzika
Teatras*	Folkloriniai ir modernūs šokiai, baletas, teatras, pantomima, meno spektakliai, miuziklai.

*Pastaba: Į AA4ECI projektą šios dvi kategorijos nebus įtrauktos

Tiesioginis kontaktas su meno kūriniais

Antrasis meninio ugdymo principas – praktinės patirties įgijimas. Tai gali būti įgyvendinta per:

- **Tiesioginį stebėjimą** – lankant parodas, galerijas, meno galerijas, muziejus, žiūrint filmus, skaitant knygas, lankant koncertus, einant į teatrus, operas, baletą ir kt.;
- **Netiesioginį ryšį su meno darbais** – ruošiant PowerPoint pristatymus su meno darbų nuotraukomis, nuotraukomis iš koncertų ir pasirodymų, žiūrint koncertų, pjesių, pasirodymų vaizdo įrašus ir kt.

Įsitraukimas į menines veiklas

Trečiasis meninio ugdymo principas yra besimokančiųjų skatinimas eksperimentuoti, atrasti ir kurti meno kūrinius patiems. Tai gali paskatinti jų kūrybiškumą ir įsitraukimą į aptariamą temą, taip pat paskatinti domėtis Europos ir pasaulio kultūros paveldu.

Ugdymo meno universitetas sukūrė **3 veiksmingus principus**²⁹, kuriais remiantis ugdytojai, mokytojai ir mokymų specialistai gali mokyti meno dalykų ir įtraukti besimokančiuosius į prasmingas meno diskusijas:

- **Meno elementai**, kurie yra *meno sudedamosios dalys* – linija, spalva, tekstūra, erdvė ir forma;

²⁹<https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>



- **Dizaino principai**, kurie yra kuriamo meninio kūrinio darbo *įrankiai* – balansas, kontrastas, akcentavimas/ išryškinimas, pasikartojimas, vientisumas, judesys ir ritmas;
- **Dabartiniai meno elementai (postmodernizmo principai)**, kuriuos menininkai *naudoja savo darbuose prie tradicinių elementų ir principų* – laikas, atlikimas, perspektyva, destrukcija, hibridiškumas ir tekstas.

Išsamų kiekvieno elemento ir principų paaiškinimą galima rasti universiteto tinklalapyje (šaltinių skyriuje)³⁰, taip pat straipsnyje „Helpful Elements and Principles Downloads”³¹.

Meninis ugdymas gali padėti³²:

- ❖ Suprasti kultūrinės įvairovės iššūkius, atsirandančius dėl globalizacijos ir didėjančio kūrybiškumo ir bendradarbiavimo poreikio;
- ❖ Pripažinti meno vertę, pritaikomumą mokymosi procese ir vaidmenį vystant kognityvinius ir socialinius įgūdžius, skatinant inovatyvų mąstymą ir kūrybiškumą, požiūrį bei vertybes, prisidedančius prie socialinės tolerancijos ir įvairovės priėmimo.

(Meninio ugdymo žemėlapis, UNESCO, Pasaulinė meninio ugdymo konferencija: kūrybinių gebėjimų ugdymas 21 a. (Lisabona, 2006 m. kovo 6-9 d.)).

³⁰ <https://theartofeducation.edu/resources/>

³¹ <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

³² http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf



2) Pagrindiniai meno terapijos ir spalvų teorijos principai

D. Britanijos meno terapeutų asociacija meno terapiją apibrėžia kaip „psichoterapijos formą, kuri naudoja meną kaip pradinį išraiškos ir komunikacijos būdą. Šiame kontekste *menas nėra naudojamas kaip diagnostinė priemonė, bet kaip būdas reikšti painias ir varginančias emocijas*“³³.

Dr. Sarah Deaver iš Amerikos dailės terapijos asociacijos meno terapiją apibrėžia kaip³⁴:

“psichinės sveikatos profesiją, kurioje dailės terapeutas padeda klientui pasitelkus meną ir kūrybinį procesą pasiekti gydymo ar asmeninius tikslus, pavyzdžiui, tyrinėti jausmus, spręsti konfliktus, keisti elgesį, gerinti savimone ir socialinius įgūdžius“.

Meno terapija gali būti naudojama padėti žmonėms pagerinti jų kognityvines ir sensomotorines funkcijas, pasitikėjimą savimi, savimone, emocinį atsparumą ar padėti išspręsti konfliktus ir sumažinti stresą. Terapija gali būti atliekama individualiai ar grupėje, atsižvelgiant į asmens poreikius ir tikslus.

Meno terapija gali pasiūlyti savirefleksiją, verbalinę komunikaciją, relaksaciją ir stresą mažinančias technikas, kurios gali būti ugdytojų ir mokymo specialistų adaptuotos į meną orientuotas mokymosi veiklas.

Spalvų teorija yra paremta spalvų ratu apie:

- ✚ **Pirminės spalvas** – raudona, geltona ir mėlyna;
- ✚ **Antrinės spalvas** – žalia, oranžinė ir violetinė;
- ✚ **Tretinės spalvas** – geltona-oranžinė, raudona-oranžinė, raudona-violetinė, mėlyna -violetinė, mėlyna-žalia ir geltona-žalia;

³³<https://www.baat.org/About-Art-Therapy>

³⁴https://www.huffpost.com/entry/art-therapy-guide_n_6755178



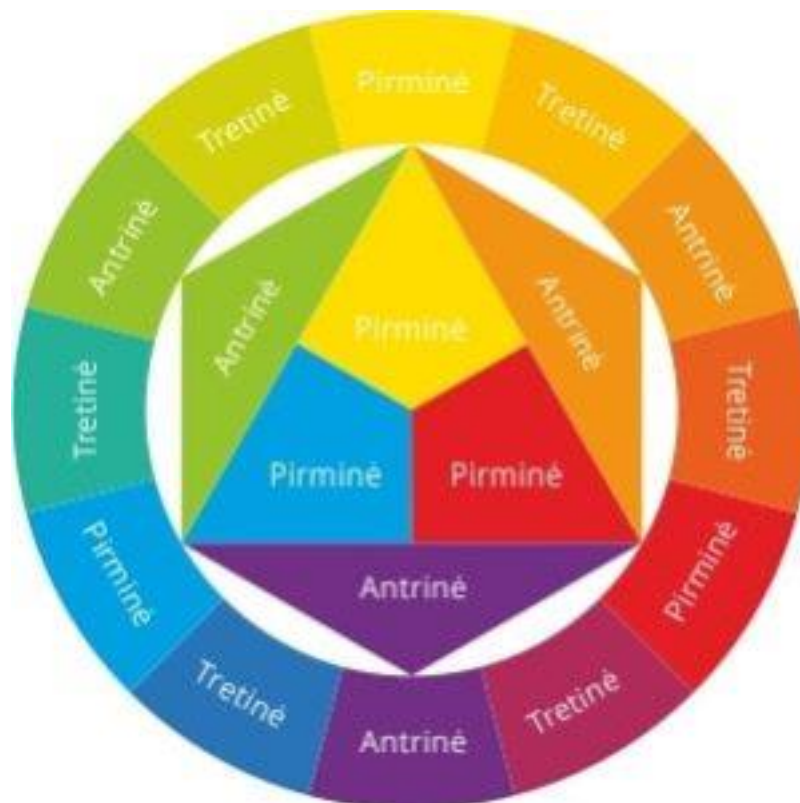
Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Pirminės spalvos yra 3 spalvos, kurios negali būti sumaišytos ar gautos kitų spalvų kombinacijomis. Kitos spalvos sukuriamos pasitelkiant tris pagrindines.

Antrinės spalvos yra gaunamos sumaišius dvi pirmines.

Tretinės spalvos yra suformuojamos sumaišius antrinę spalvą su pirmine.

Spalvų ratas parodytas žemiau:



Šaltinis: <https://foxiad.lt/spalvu-parinkimo-teorijos/>

Spalvos taip pat skirstomos į:

- **Šiltas** – spektras nuo raudonos iki geltonos;
- **Šaltas** – spektras nuo mėlynos iki žalios ir violetinės.



Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.



Šaltinis: <http://www.auksarankes.lt/straipsnis/idomybes/spalvos-musu-papuosaluose>

Be to, spalvos skiriasi pagal³⁵:

- ❖ **Šešėlių**, kuris yra gaunamas pridėdant juodą prie bazinės spalvos. Tai patamsina spalvą, padaro ją sodresnę ir suteikia dramatinį poveikį;
- ❖ **Atspalvį**, kuris yra gaunamas pridėdant baltą prie bazinės spalvos, pašviesinant ją. Tai padaro spalvą netokią intensyvią ir yra naudojama kuriant mažiau intensyvias spalvų kombinacijas;
- ❖ **Tonus**, kurie gaunami kombinuojant juodą ir baltą – ar pilką – spalvas su bazine spalva. Taip gaunamos subtilesnės originalių spalvų versijos, kurios neatrodo kaip pastelinės ir gali atskleisti įvairovę, kurios gali trūkti bazinei spalvai.

Spalvos skiriasi ir pagal³⁶:

- **Rūši** – iš esmės tai bet kuri spalvų rato spalva;
- **Prisotinimą**, kas suteikia intensyvumo ar grynumo spalvai;
- **Skaistumą**, kuris parodo šviesumo ar šviesos kiekį spalvoje.

Pasak Spalvų teorijos, **kai kurios spalvos, esančios prie kitų, padidina arba sumažina jų poveikį**, pavyzdžiui, raudona prie žalios, oranžinė prie mėlynos ir t.t. Tai sukuria spalvų kontrasto suvokimą, kurį plačiai naudoja šiuolaikiniai menininkai.

³⁵<https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

³⁶<https://www.canva.com/colors/color-wheel/>



Pagrindiniai vaizduojamųjų meno kūrinių elementai, kuriuos ugdytojai, mokytojai, kuratoriai ir mokymų specialistai turėtų apsvarstyti:

(adaptuota pagal „Orchestrating Collaboration at Work, Using Music, Improv, Storytelling and Other Arts to Improve Teamwork”, Arthur B. VanGundy / Linda Naiman, 2007, ir “3 Helpful Elements and Principles Downloads”³⁷)



Spalva – kuri apima ir tai, kaip šviesa atspindi nuo objekto paviršiaus; Spalvos turi tris bruožus: rūšį, prisotinimą ir skaistumą;



Forma – gali būti 2 arba 3 dimensijų (ilgis, plotis ir aukštis, gali suformuoti trikampį, kvadratą, piramidę, kubą ar rutulį);



Linija – tai yra takas, sukurtas judančio taško erdvėje; ji gali skirtis pločiu, kryptimi ir ilgiu;



Pavidalas – tai yra išorinis objekto ar kūno paviršius; jis gali skirtis aukščiu ir ilgiu, būti geometrinis ar organinis;



Erdvė – tai yra vieta aplink objektą, tarp vaizdų ir elementų, ar juose; ji gali būti naudojama kuriant gylį iliuziją meno kūriniuose;



Figūros/ Atstumas – tai yra ryšys tarp pirmo ir antro plano, subjekto ir objekto;



Balansas – tai yra vaizdo meno darbe paskirstymas; jis gali būti simetriškas, asimetriškas ir spindulinis;



Kompozicija – apima elementų išsidėstymą, derinimą siekiant suformuoti visumą;



Kontrastas – priešingų vienas kitam elementų išdėstymas siekiant tam tikro efekto meno darbe; tai gali būti pasiekta keičiant dydį, spalvas ar pan.;



Judesys – kaip meno kūrinyje stebėtojo akis keliauja per meno darbą ir nuo vieno kompozicijos elemento prie kito;



Proporcija – tai yra ryšys tarp objektų dydžio;

Kartojimasis – vieno elemento kartojimas (spalvos, formos, objekto ir t.t.) kuriant vientisumą ir tęstinumą meno kūrinyje;

Simbolis – tai yra ženklas ar vaizdas, per asociaciją, panašumą ar sąlygiškumą reprezentuojantis kažką kitą nei pavaizduota kūrinyje.

³⁷<https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>



3) Kūrybinio rašymo ir istorijų pasakojimo pagrindai

Keli kūrybinio rašymo ir istorijų pasakojimo apibrėžimai:

Kūrybinis rašymas yra rašymo forma, atskleidžianti rašytojo jausmus, emocijas, patirtis, idėjas ar mintis. Rašymas kyla iš poreikio save atskleisti, išreikšti.

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

Kūrybinis rašymas yra apibūdinamas kaip bet koks rašymas, t.y. grožinė literatūra, ar negrožinė literatūra.

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

Istorijos yra priemonės, padedančios suvokti savo emocijas.

(<http://www.educ.sfu.ca/kegan/ArtsBasics.html>)

Istorijų pasakojimas yra interaktyvi priemonė, kai per žodžius ir veiksmus, siekiama atskleisti istorijos elementus, vaizdus ir skatinti klausytojo vaizduotę.

(<https://storynet.org/what-is-storytelling/>)



Nacionalinis istorijų pasakojimo tinklas (JAV) pateikia šiuos istorijų pasakojimo principus³⁸:

a. Istorijų pasakojimas yra interaktyvus.

Tai yra abipusė sąveika tarp istorijos pasakotojo ir vieno ar daugiau klausytojų. Klausytojų atsakas paveikia istorijos pasakojimą. Istorijų pasakojimas kyla iš sąveikos ir bendradarbiavimo, koordinuotų pasakotojo ir auditorijos pastangų.

b. Istorijų pasakojime naudojami žodžiai.

Istorijų pasakojimui naudojama šnekamoji arba gestų kalba. Tai skiria istorijų pasakojimą nuo šokio ir pantomimos.

c. Istorijų pasakojime naudojamas balsas, fiziniai judesiai ir/ar gestai

Šie elementai skiria istorijų pasakojimą nuo rašytinių tekstų.

d. Istorija.

Visuomet pasakojama tam tikra istorija.

e. Istorijų pasakojimas aktyviai skatina klausytojų vaizduotę.

Kai pasakojama istorija, klausytojas ją įsivaizduoja. Dažniausiai teatre ar filme klausytojas tik stebi veikėjus, įvykius.

**Pasak Nacionalinio istorijų pasakojimo
tinklo:³⁹**

Istorijos klausytojo užduotis yra aktyviai kurti istoriją remiantis savo ir pasakotojo patirtimi, įsitikinimais ir supratimu. Istorija tampa unikalia, asmeniška ir individualia, kadangi klausytojas tampa istorijos bendraautoriumi.

Filmų kūrimo kompanija Pixar sukūrė 22 istorijų pasakojimo ir scenarijaus rašymo taisykles, kurias pateikė istorijų kūrėja Emma Coats⁴⁰:

1. Veikėjų žavimės dėl jo pastangų, o ne dėl jo sėkmės.
2. Reikia susitelkti į tai, kas yra įdomu tau, kaip stebėtojiui, o ne kaip rašytojui. Tai gali labai skirtis.

³⁸<https://storynet.org/what-is-storytelling/>

³⁹<https://storynet.org/what-is-storytelling/>

⁴⁰<https://nofilmschool.com/2012/06/22-rules-storytelling-pixar>



3. Tema yra svarbu, bet tu nesužinosi apie ką iš tikrųjų yra istorija iki pat jos pabaigos. O dabar perrašyk istoriją.
4. Vieną kartą gyveno _____. Kiekvieną dieną, _____. Vieną dieną, _____. Dėl to, _____. Dėl to, _____. Pabaigoje _____.
5. Supaprastinti. Sutelkti dėmesį. Suderinti veikėjus. Vengti nukrypimų nuo pagrindinės istorijos linijos. Tu jausiesi tarsi prarasdamas vertingą dalyką, bet tai tave išlaisvins.
6. Kurioje srityje tavo veikėjas yra geriausias? Išbandyk jį su veikėjais, turinčiais priešingų savybių. Kaip jie susidoroja?
7. Sugalvok istorijos pabaigą dar nepasiekęs istorijos vidurio. Pabaiga yra sudėtingas dalykas, todėl prie jos reikia dirbti nuo pat istorijos pradžios.
8. Pabaik savo istoriją, net jei ji nėra tobula. Paleisk ją. Kitą kartą padarysi geriau.
9. Kai istorija ima strigti, pasidaryk sąrašą dalykų, kas neturėtų nutikti kitą kartą.
10. Išnagrinėk istorijas, kurios tau patinka. Tai, kas tau patinka jose, yra dalis tavęs; turi tai atpažinti, kad galėtum jas panaudoti.
11. Užrašyk istoriją ant popieriaus. Nepasilik geros istorijos sau, pasidalink ja su kitais.
12. Pamiršk viską, kas akivaizdu. Nustebink save.
13. Suteik savo veikėjams charakterį. Teigiamas veikėjas gali pasirodyti tinkamas rašytojui, bet auditorijai jis gali nepatikti.
14. Kodėl tu pasakoji šią istoriją? Ką tu nori ja pasakyti? Tai svarbiausia dalis.
15. Jei tu būtum savo kuriamos istorijos veikėju, kaip tu jaustumėsi jo vietoje? Būk sąžiningas, nes sąžiningumas suteikia netikėtoms situacijoms patikimumo.
16. Duok šansą veikėjui įsitvirtinti. Kas nutiks, jei jis nepatirs sėkmės? Suteik jam dar vieną šansą.
17. Nė vienas darbas neatliekamas veltui. Jei nepasisekė, paleisk ir judėk toliau – tai bus naudinga vėliau.
18. Turi pažinti save: suprasti skirtumą tarp to, ką gali padaryti geriausio, ir nerimo. Istorija yra tyrinėjimas, o ne išstobulėjimas.
19. Atsitiktinumai, dėl kurių veikėjai patenka į bėdą, yra puiku; atsitiktinumai, veikėjus ištraukiantys iš bėdos, yra apgaudinėjimas.
20. Pasirink tas filmo vietas, kurios tau nepatinka. Kaip jas pakeistum, kad jos tau patiktų?
21. Turi susitapatinti kuriamą situaciją, veikėjais. Kas TAVE paskatintų taip elgtis?
22. Kokia tavo istorijos esmė? Jei tai žinai, gali pradėti kurti istoriją.

Pagal Pixar, yra 5 istorijų pasakojimo paslaptys⁴¹:

1. Rašyk apie jausmus, kuriuos pažįsti

Pasakojimas yra efektyvus, kai pasakotojas rašo apie jam gerai pažįstamas nuotaikas, jausmus.

2. Geros idėjos ateina iš kasdieninių situacijų

3. Naudoti „kas, jei“ sakinius

⁴¹<https://nofilmschool.com/2017/02/pixar-storytelling-story>



„Kas jei” klausimas iš tikrųjų užveria tavo loginę smegenų dalį, ir leidžia svajoti. Patel sako, jog "tai atidaro vartus vaizduotei".

4. *Gera istorija yra emociinga*

5. *Pradėk arba nuo pasaulio, arba veikėjo*

Pasaulis: aplinka arba taisyklės. **Veikėjas:** subjektas, kuris veikia. Tavo istorijai reikia abiejų, bet pradėti gali nuo bet kurio.

Pagrindiniai istorijos elementai, kuriuos ugdytojai, mokytojai ir mokymų specialistai privalo apsvarstyti, kai analizuoja istoriją⁴²:

- ✦ **Veiksmo vieta ir laikas.** Kur ir kada istorija vyksta? Tai aplinka ir laikas (pvz.: praeitis, dabartis, ateitis) ir socialinės bei kultūrinės sąlygos, kuriose veikėjai gyvena.
- ✦ **Veikėjas:** asmuo, gyvūnas ir pan. Gali būti vienas pagrindinis ar keli veikėjai. Dažnai būna antraeilių veikėjų, bet ne visada.
- ✦ **Siužetas:** įvykiai, kurie vyksta istorijoje, yra vadinami siužetu. Siužetą sudaro įžanga, plėtojimas, vystymas, kulminacija ir atomazga.
- ✦ **Konfliktas:** Kiekviena istorija turi konfliktą, pvz.: iššūkį ar problemą, kuria būna paremtas siužetas. Be konflikto istorija neturės tikslo, krypties.
- ✦ **Tema:** tai idėja, kurią skaitytojas turi suprasti. Istorijos tema padeda atsakyti į klausimą „kodėl”.
- ✦ **Požiūris:** Kas pasakoja istoriją? Pirmasis asmuo („aš“) ar trečiasis asmuo („jis/ji/tai“)? Vienas veikėjas, keli veikėjai ar viską žinantis pasakotojas? Antras asmuo („tu“) nėra dažnai naudojamas pasakojant istorijas.
- ✦ **Tonas:** emocinis tonas. Ar tai linksma, juokinga, liūdna, istorija? Tonas gali būti atskleidžiamas skirtingais būdais – pasirenkant tam tikrus žodžius ar kalbos stilių, temą, vaizdus ir aprašymą, simbolius, ir/ar žodžių sąskambį (pvz.: rimas, ritmas, muzikalumas).
- ✦ **Stilius:** Žodžių parinkimas, sakinių struktūra, dialogo struktūra metaforos, palyginimas, hiperbolė.

⁴²<https://www.dreamerswriting.com/elements-of-a-story/>



E. III dalis: Pamokos/Sesijos planas

a. Technikos ir metodai, naudojami neformaliajame suaugusiųjų ugdyme (grupės dinamika, ugdymo technikos, refleksija ir besimokančiųjų savirefleksija)

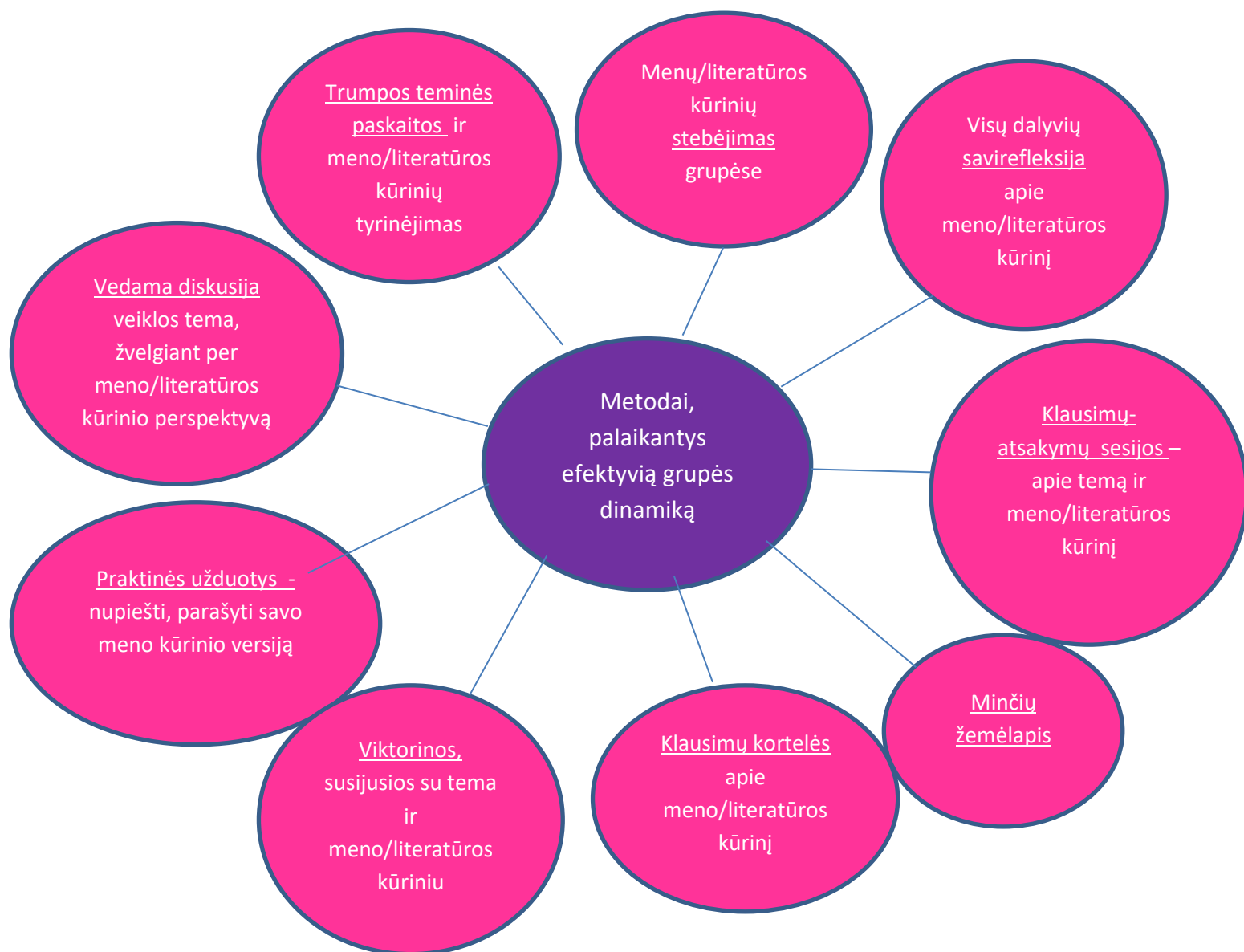
Efektyvus suaugusiųjų ugdymas reikalauja **aktyvaus besimokančiųjų įsitraukimo** ir skatina abipusę informacijos, patirties ir minčių **dalinimąsi ir keitimąsi**.

Kai kalbama apie meną ir literatūrą, žmonės skirtingai interpretuoja vaizduojamuosius bei pasakojamuosius meno kūrinius. Taigi, grupės dinamikos stimuliavimas ir dalinimasis asmeniniu požiūriu, jausmais ir mintimis tarp besimokančiųjų yra reikalingas, kad paskatintume kūrybiškumą, netradicinį mąstymą ir inovatyvų požiūrį kitaip matyti dalykus ir spręsti problemas.



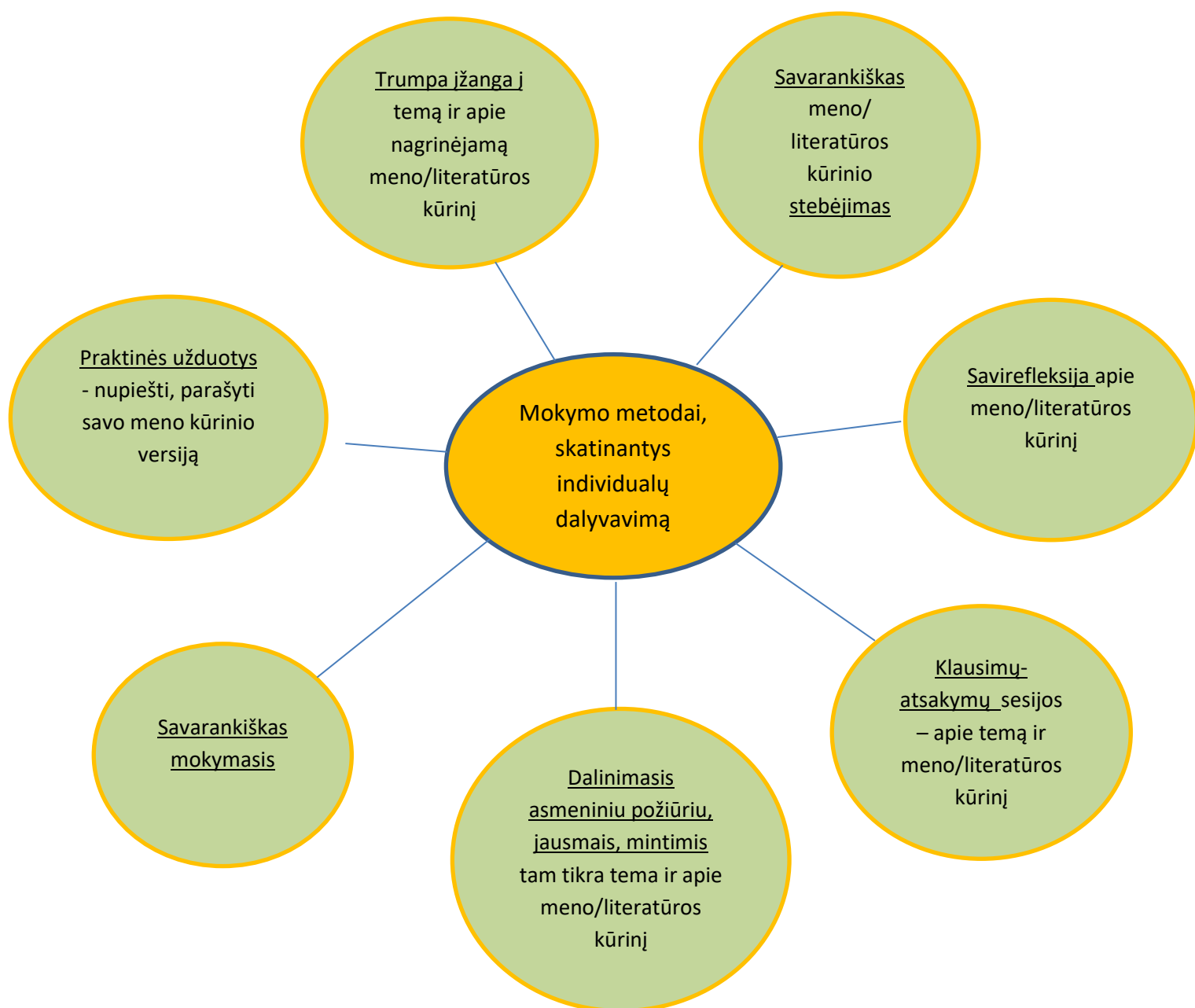
Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ugdymo metodai, skatinantys efektyvias sąveikas grupėje, naudojami meninėse ir literatūrinėse veiklose





Ugdymo technikos, skatinančios individualų dalijimąsi ir mokymąsi, naudojamos meninėse ir literatūrinėse veiklose





b. Gairės, skirtos vystyti veiklas, įtraukiant menus ir literatūrą į neformalųjį suaugusiųjų ugdymą

Žemiau esančiose pavyzdžiuose pateikiamos trys pamokų/sesijų modelių schemas, pagal kurias ugdytojai, mokymų specialistai, koučeriai ir mentoriai gali mokyti apie verslumą, pasitelkdami meno ir literatūros kūrinius.

Schemas pateikia, kaip suaugusiųjų švietėjai, mokymų specialistai gali jungti skirtingas veiklas ir neformalaus suaugusiųjų ir meninio ugdymo metodus, priklausomai nuo mokymosi tikslų, besimokančiųjų profilio, temos, potemių, pamokos/sesijos trukmės ir mokymosi aplinkos.

2 – 5 žingsniai paaiškina, kaip analizuoti pasirinktus meno ir literatūros kūrinius, kur sutelkti dėmesį.

Meno darbų analizės žingsniai suaugusiųjų švietėjams, mokymų specialistams

(adaptuota pagal „Muzikos, improvizacijos, istorijų pasakojimo ir kitų meno formų pasitelkimas siekiant gerinant komandinį darbą“, Arthur B. VanGundy / Linda Naiman, 2007, ir pagal „Teksto analizės žingsniai“⁴³)

1 žingsnis – Identifikavimas (*Paprastai tai yra pasiruošimo fazė, vykstanti per pamokos/sesijos plano rengimą*)

Tinkamiausių meno darbų temai atranka – vaizduojamojo ir/ar pasakojamojo. Pasirinkus literatūros kūrinių reikia nuspręsti, ar visą kūrinių įtraukti į mokymosi veiklą ar tik jo ištrauką.

2 žingsnis - Apibūdinimas

Paprašykite besimokančiųjų apibūdinti tai, ką mato, supranta perskaitę ar apžiūrėję kūrinių. Galimi tokie klausimai:

- Kas vaizduojama šiame kūrinyje?
- Ką autorius norėjo pasakyti šiuo kūriniu??
- Kokie temos/problemos atsispindi kūrinyje?

Diskusijos tikslas yra pasidalinti asmeniniu požiūriu, jausmais ir mintimis apie meno darbus su kitais dalyviais.

⁴³<https://hubpages.com/education/Steps-to-Text-Analysis>



3 žingsnis – Analizė

Paprašykite besimokančiųjų paaiškinti savo apibūdinimą, pasitelkus meno principus ir elementus (estetika, kontrastas, panašumas, ritmas, išryškinimas, pakartojimas, ir t.t.). Dėmesys turi būti nukreiptas į spalvas, linijas, formas, simbolius ir metaforas, kompoziciją, turinį, pagrindinius veikėjus, kalbos elementus, ir teksto stilių ir t.t.

4 žingsnis – Interpretacija

Paprašykite besimokančiųjų pasidalinti savo interpretacijomis su kitais dalyviais, mintimis, patirtimi bei požiūriu, susijusiais su meno darbu. Galimi tokie klausimai:

- Kokią reikšmę tau turi šis kūrinys?
- Kokios yra tavo emocinis perskaičius (pamačius) šį kūrinį?

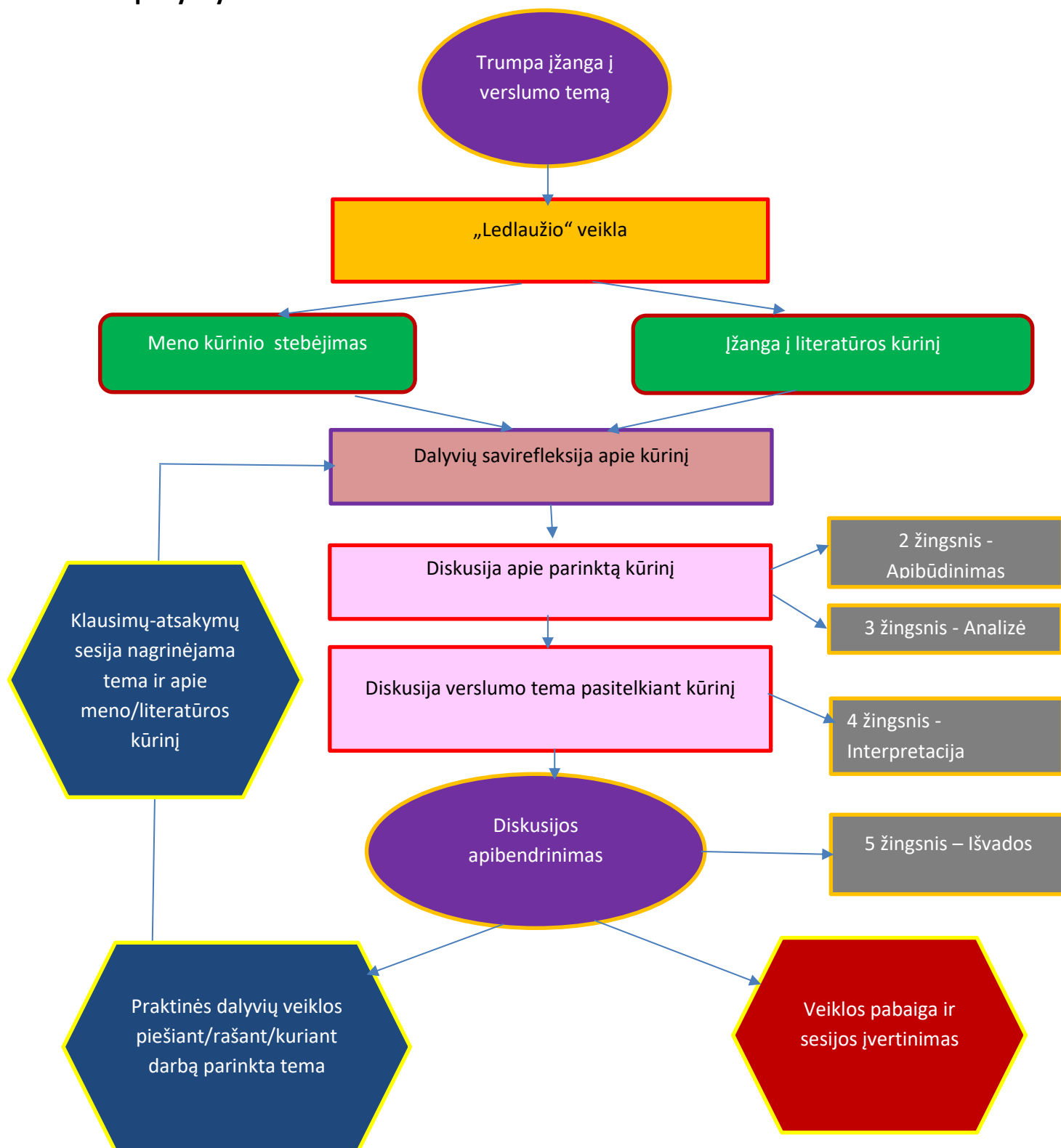
5 žingsnis – Išvados

Galimi tokie klausimai besimokantiejiems:

- Kokią ryšį galima surasti tarp meno kūrinio ir verslumo?
- Kokius kriterijus naudojai apibūdindamas pagrindinę meno kūrinio idėją?
- Ar pasikeitė tavo meno kūrinio suvokimas nuo to, kai jį pamatei pirmą kartą?

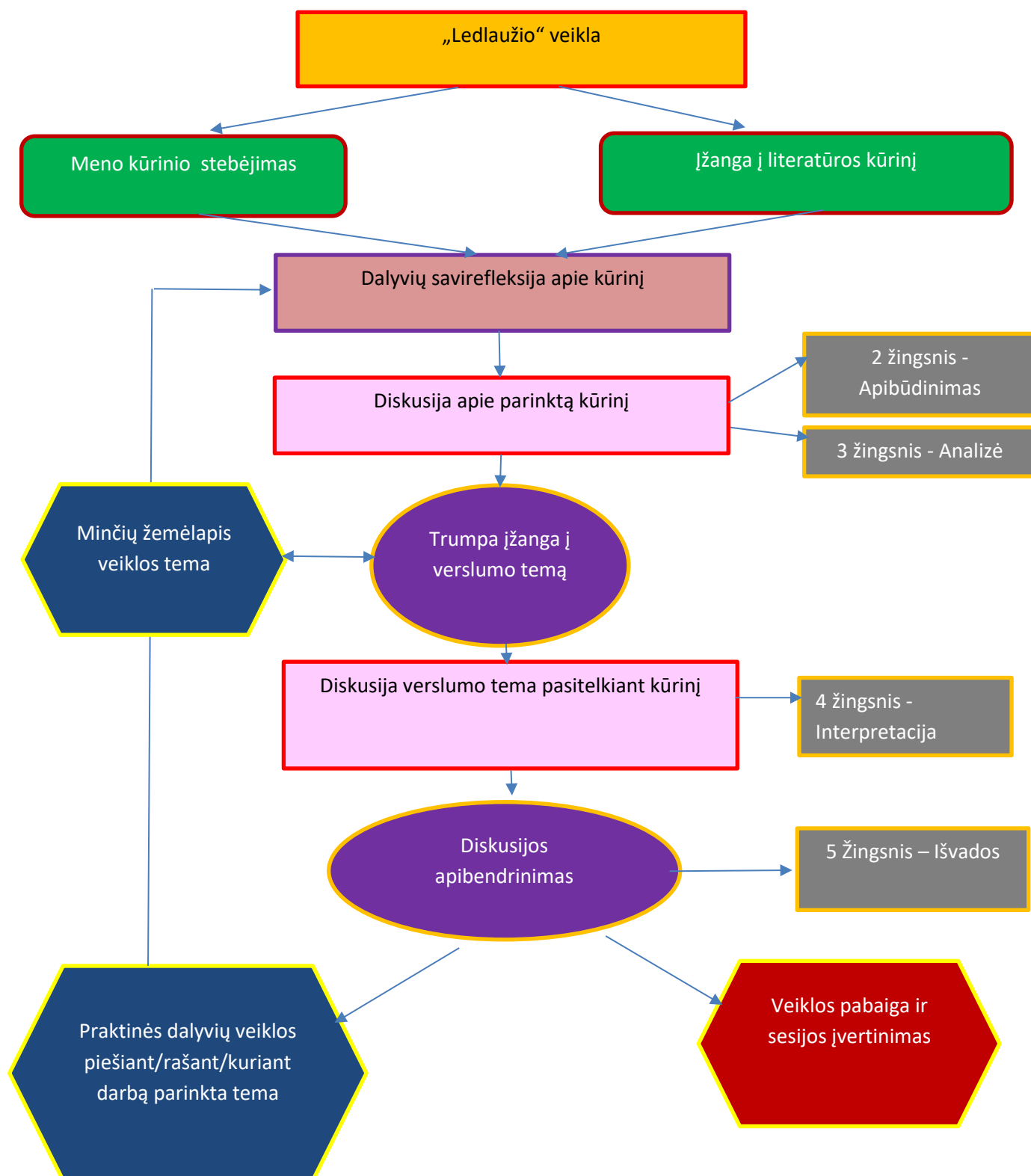


1 pavyzdys



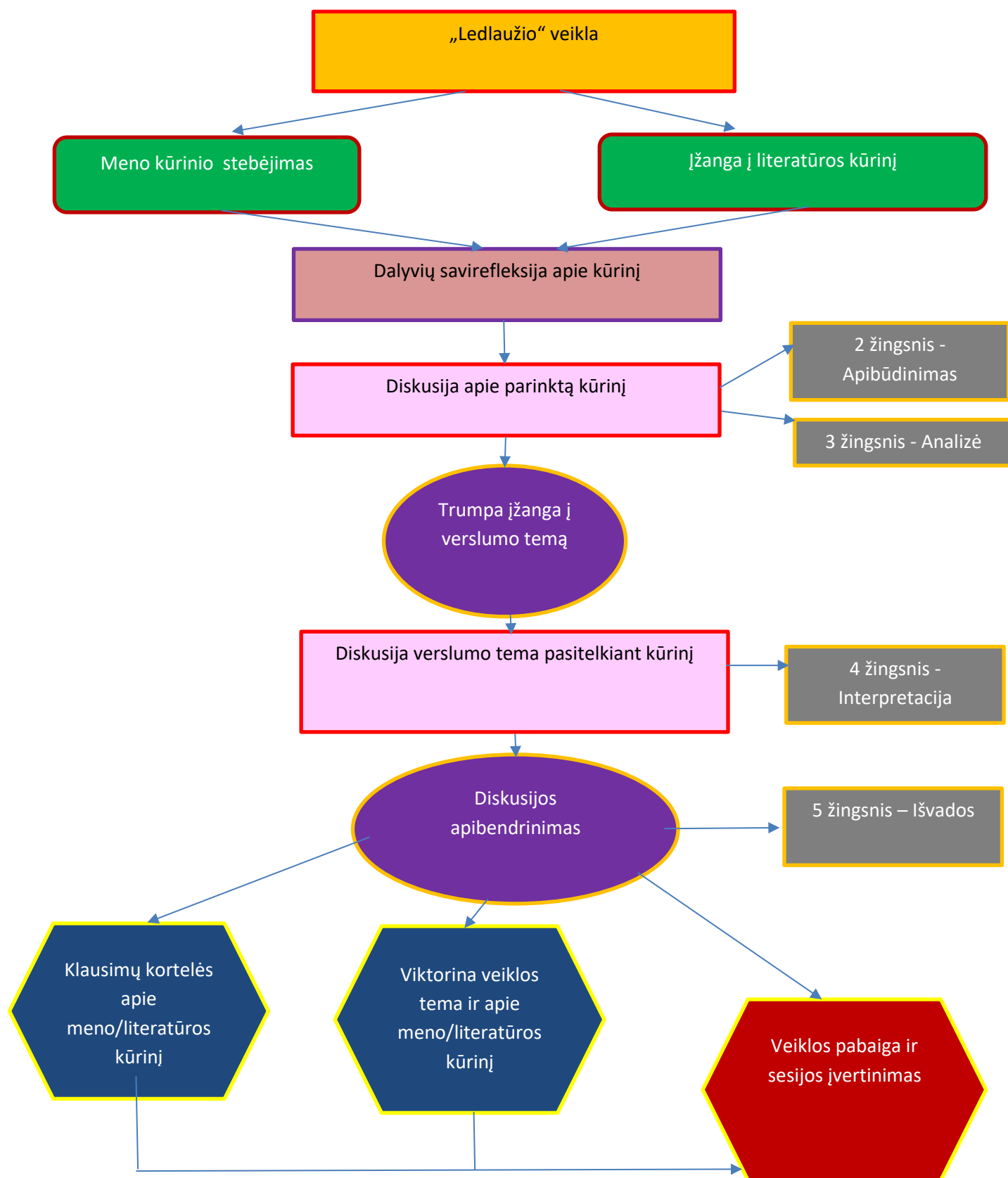


2 pavyzdys





3 pavyzdys





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

c. Pamokos/sesijos plano šablonas apie meno ir literatūros kūrinių taikymą kūrybiškumui ir inovacijoms skatinti verslumo įgūdžių ugdyme



PAMOKOS/SESIJOS PLANO ŠABLONAS APIE MENO IR LITERATŪROS KŪRINIŲ TAIKYMĄ KŪRYBIŠKUMUI IR INOVACIJOMS SKATINTI VERSLUMO ĮGŪDŽIŲ UGDYME

Pagrindinis verslumo įgūdis, aptariamas pamokos/sesijos metu			
Potemės, įtraukiamos į pamoką/sesiją	• • •		
Mokymosi uždaviniai	1. 2. 3.		
Trukmė*			
Tikslinė grupė(s)			
Mokymosi rezultatai	Žinios: • • •	Gebėjimai: • • •	Kompetencijos: • • •
Naudojami mokymo/ugdymo metodai	Individualioms veikloms: 1. 2. 3.	Grupinėms veikloms: 1. 2. 3.	
Naudojamo meno forma (<i>prašome pažymėti tinkamą</i>)	Vaizduojamasis menas	Pasakojamasis menas	
Meno kūrinio rūšis	Vaizduojamasis menas 1.	Pasakojamasis menas 1.	



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	2. 3.	2. 3.
Reikalinga įranga, medžiaga, padalomoji medžiaga	• • • • •	
Žingsniai /etapai	Individualioms veikloms: 1. 2. 3.	Individualioms veikloms: 1. 2. 3.
Diskusinių klausimų pavyzdžiai	• • • •	
Specifinės žinios ar įgūdžiai, kurių reikia mokytojams/mokymų vadovams (jei yra)		
Kultūros /specifiniai elementai į kuriuos reikia atsižvelgti (jei yra)		
Veiklų įvertinimas (prašome pažymėti tinkamą)	○ Nuotaikų veidukai ○ Testas ○ Užduotis	

Pastaba: AA4ECI projekte numatyta, kad mokymų sesijos/pamokos bus parengtos 1 val. individualiai ir 4 val. grupinei veikloms.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.



d. Kriterijai, pagal kuriuos identifikuojamas meno ir literatūros kūrinys:

Bendri kriterijai vaizduojamiesiems ir pasakojamiesiems meno kūriniams:

1. Visi parinkti vaizduojamieji ir pasakojamieji meno kūriniai turi turėti autorių ir kilmės šaltinį;
2. Vaizduojamieji meno darbai, turi būti pateikiami/eksponuojami viešose galerijose ar muziejuose – nacionalinėse, regioninėse, vietinėse, kurios turi internetinius puslapius ir elektroninių galerijų skyrius;
3. Pasakojamieji darbai turėtų būti įtraukti į mokymo programą, surandami bibliotekose ar parduodami knygynuose, įskaitant elektronines knygų parduotuves;
4. „Visuotinis meno kūrinys” apibrėžiamas kaip „gerai žinomas meno kūrinys, kurio autorius yra gerai atpažįstamas, ir darbas eksponuojamas meno galerijose ar muziejuose”;
5. „Visuotinis literatūros kūrinys” yra apibrėžimas kaip „gerai žinomas literatūros kūrinys, kuris yra įtrauktas į mokyklos ar universiteto mokymosi programą, kaip pristatantis tam tikrą šalį ir kurio autorius yra visuotinai žinomas”;
6. „Specifinis šalies meno kūrinys” yra apibrėžiamas kaip „kūrinys, kurio autorius yra gerai atpažįstamas ir priimamas nacionaliniu lygiu tam tikroje valstybėje ir yra eksponuojamas meno galerijose ar muziejuose kaip nacionalinės kolekcijos dalis”;
7. „Specifinis šalies literatūros kūrinys” yra apibrėžiamas „kaip gerai žinomas literatūros kūrinys, įtrauktas į nacionalinę mokyklos ar universiteto mokymosi programą, ir kurio autorius yra gerai atpažįstamas nacionaliniu lygiu tam tikroje šalyje”.
8. Pasakojamieji meno darbai, kurie yra pateikti ne originalo kalba, turėtų būti naudojami kartu su oficialiu vertimu. Jei tokio nėra, neoficialus vertimas gali būti atliktas mokymo tikslais.



Kaip identifikuoti vaizduojamojo meno kūrinius:

Meno rūšis (paveikslas, skulptūra, instaliacija, rankdarbis, fotografija, filmas/video, koliažas, grafika, animacinis filmukas, spauda ir kt.)	
Autorius, tautybė	
Pavadinimas	
Sukūrimo metai	
Dydis	
Naudojamos meno priemonės	
Šaltinis (kur jį galima rasti)	

Kaip identifikuoti pasakojamojo meno kūrinius:

Kūrinio žanras (eilėraštis, romanas, scenarijus, esė, pasaka, mitas ir kt.)	
Autorius, tautybė	
Pavadinimas	
Sukūrimo metai	
Kalba, kuria sukurtas kūrinys	
Šaltinis (kur jį galima rasti)	