STAŽUOTĖS VERTINIMAS

Vertinta stažuotė

„STEAM filosofija grįstas ugdymas Estijos mokyklose“

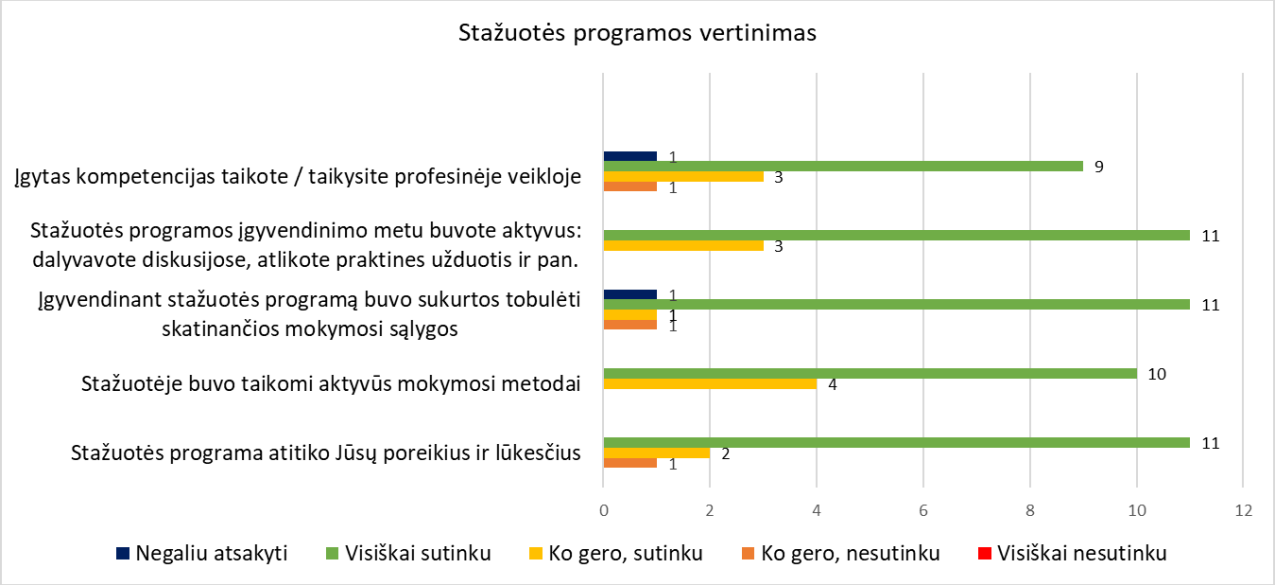
Tyrimo tikslas – įvertinti stažuotės kokybę ir jos poveikį dalyviams.

Tyrimo uždaviniai:

- įvertinti stažuotės programos turinį ir jos įgyvendinimo aspektus;
- nustatyti stažuotės poveikį tolimesnei dalyvių profesinei veiklai;
- išsiaiškinti kokios stažuotės programos dalys buvo naudingiausios dalyviams.

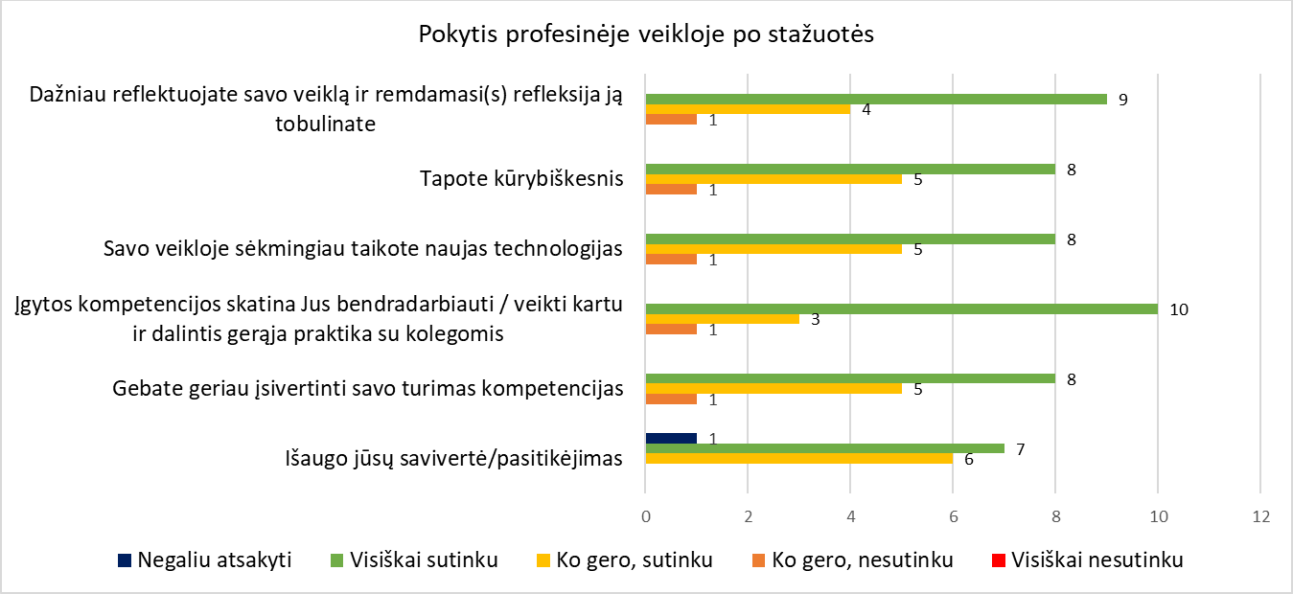
Respondentai

Apklausti stažuotės Estijoje dalyviai. Į stažuotę vyko mokytojai iš Palangos senosios gimnazijos, Palangos „Baltijos“ pagrindinės mokyklos ir Palangos Vlado Jurgučio progimnazijos. Apklausos anketos išsiųstos 15 dalyvių. Į anketos klausimus atsakė 14 respondentų.



1 pav. Stažuotės programos vertinimas

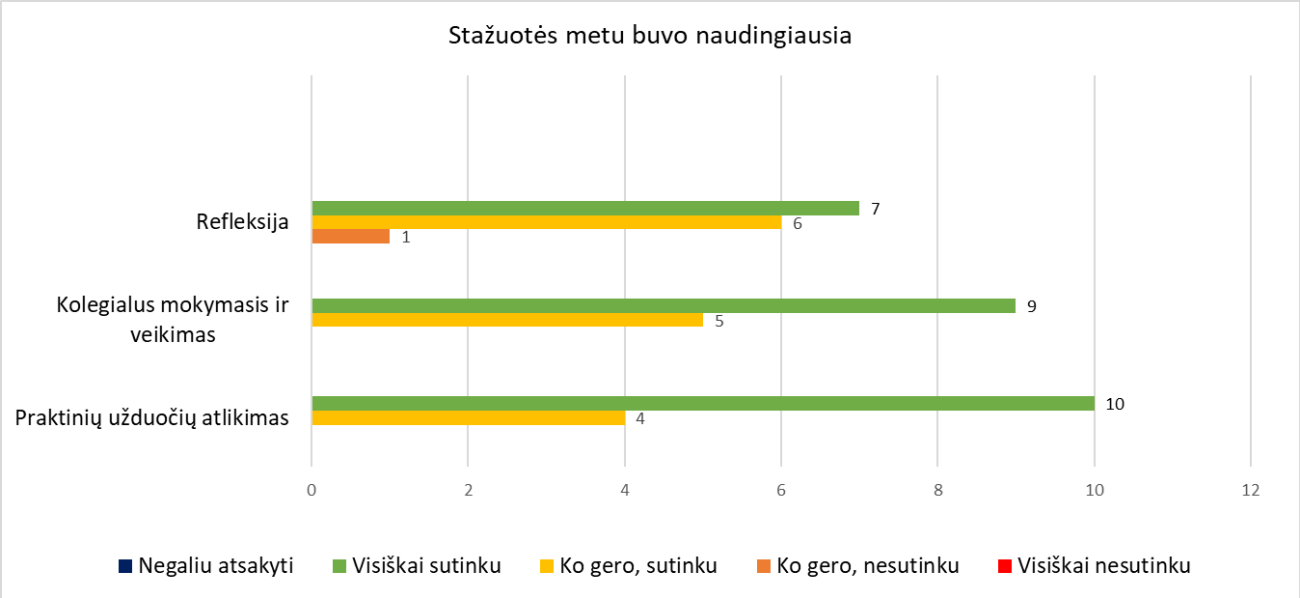
1 pav. pateiktas stažuotės Estijoje programos vertinimas. 9 respondentai iš 14 visiškai sutinka, 3 – ko gero sutinka, kad įgytas kompetencijas taiko/taikys profesinėje veikloje. Visi 14 respondentų teigė, kad stažuotės metu aktyviai įsijungė į veiklas ir, kad buvo taikomi aktyvūs mokymosi metodai. 11 respondentų visiškai sutiko ir 1 – ko gero sutiko, kad stažuotėje buvo sukurtos tobulėti skatinančios sąlygos. 13 respondentų mano, kad stažuotės programa atitiko jų poreikius ir lūkesčius.



2 pav. Pokyčio profesinėje veikloje po stažuotės vertinimas

2 pav. pateikta kaip mokytojai vertina pokytį profesinėje veikloje po dalyvavimo stažuotėje. 13 respondentų mano, kad po mokymų dažniau reflektuoja savo veiklą ir remdamiesi refleksija ją tobulina, tapo kūrybiškesni, savo veikloje sėkmingiau taiko naujas technologijas, įgytos kompetencijos skatina juos bendradarbiauti, jie geba geriau įsivertinti turimas kompetencijas ir išaugo jų savivertė/pasitikėjimas. 1 respondentas teigė, kad stažuotė tam įtakos neturėjo.

Respondentai buvo paprašyti parašyti, kurios šios stažuotės metu įgytos/sustiprintos kompetencijos buvo jiems itin aktualios. Į šį klausimą dalyviai atsakė, kad įgytos/sustiprintos kompetencijos buvo kūrybiškumo, pažinimo, komunikavimo, skaitmeninė.



3 pav. Naudingiausios stažuotės programos dalys

Pagal 3 pav. pateiktus atsakymus dalyviai mano, kad tiek praktinių užduočių atlikimas, tiek kolegialus mokymasis ir veikimas buvo naudingi, dėl refleksijos 1 respondentas abejojo.

Paprašyti pasidalinti patirtimi, ką pavyko pritaikyti savo profesinėje veikloje, respondentai pateikė tokius atsakymus:

- ✓ parsivežtas žinias pavyko pritaikyti STEAM tiriamojoje programoje, kuriant praktinius darbus;
- ✓ paskatino pamokų metu įtraukti daugiau patyriminių veiklų, mokymuisi naudoti kuo daugiau antrinių žaliavų, kasdien naudojamus daiktus;
- ✓ skatinti mokinių pažinimą per kūrybiškumą;
- ✓ duodu daugiau laisvės mokinių kūrybiškumui reikštis, neįspraudžiu į mokomosios temos rėmus;
- ✓ prisidėjau prie įrengimo mokiniams aktyvių veiklų zonų mokykloje;

- ✓ individualių šviesos instaliacijų kūrimas naudojant specialias technologijas (graviravimas, šlifavimas, elektronikos schemų jungimas). Tai galėtų būti pritaikyta technologijų ar inžinerijos pamokose, siekiant skatinti mokinių kūrybingumą ir techninių įgūdžių ugdymą;
- ✓ „VIVITA“ dirbtuvėse įgyta patirtis ir įrankių naudojimo pavyzdžiai, įskaitant 3D spausdintuvus, lazerinį pjaustytuvą bei programavimo ir prototipų kūrimo priemones, gali būti panaudoti mokinių kūrybiškumo skatinimui;
- ✓ Modernios ir atviros edukacinės erdvės, matytos „Tartu Tamme Gymnasium“, galėtų tapti pavyzdžiu, kaip organizuoti mokymosi aplinką, skatinančią bendravimą, kūrybiškumą ir mokinių praktinę patirtį;
- ✓ idėjos STEAM centro įrengimui.

Paprašyti įvardinti kokia gerąja patirtimi galėtų dalintis su kolegomis, respondentai atsakė:

- ✓ mobilios STEAM laboratorijos pristatymas ir steigimo galimybės;
- ✓ kaip ugdyti mokinių bendradarbiavimą mokantis mokytis vieniems iš kitų;
- ✓ praktinių veiklų taikymu pamokose;
- ✓ programavimu;
- ✓ dalintis „Merkuur“ mobilios laboratorijos praktinėmis veiklomis, kurios įtraukia mokinius į netradicines pamokas, įkvepia inžinerijos ar technologijų sričiai ir parodo, kaip galima įtraukti verslo sektoriaus paramą;
- ✓ informacija apie „VIVITA“ dirbtuvių veiklą ir galimybę naudoti jų platformą VIVIBOOM, prieinamą Lietuvoje per „VIVISTOP Užupis“, skatinant bendradarbiavimą tarp mokyklų;
- ✓ gera patirtimi, kaip Estijos mokyklose ugdymo planai suskirstyti į atskirus kursus, kurie suteikia mokiniams aiškias kryptis ir galimybę atlikti praktiką realiose darbo vietose, galima dalintis svarstant ugdymo turinio diferencijavimo galimybes;
- ✓ patirtimi, kaip bendradarbiauti tarp mokyklų, universitetų, verslo ir vyriausybės, kuriant mokiniams įkvepiančias ir šiuolaikiškas mokymosi sąlygas;
- ✓ kad lankyti kitų šalių mokyklas yra naudinga ir reikalinga, kad tokios išvykos mokytojams turėtų būti į metus bent vieną kartą;
- ✓ apie įdomius edukacinius sprendimus, įtraukiant mokinius į užklasines veiklas.

Išvados

1. Didžioji dauguma (12-13 iš 14) respondentų programos turinį ir įgyvendinimo aspektus įvertino labai gerai arba gerai.
2. 13 respondentų programa atnešė teigiamų pokyčių į jų profesinę veiklą.
3. 13 respondentų mano, kad visos programos dalys buvo naudingos.