

## Muzikos programos planavimas

Emilija Sakadolskienė  
LMMA, 2014 m. lapkričio 8 d.

### Ar esate girdėję ... ?

- O kam man to reikia?
- Mano vaikas nebus muzikantas, tad man nelabai rūpi kaip jam sekasi muzikos pamokoje.
- Ne, mūsų mokykloje tokių pažymių nebūna meninio ugdymo pamokose.

## Kokie yra mokyklos tikslai?

- Socializacija
- Kritinis mąstymas, kūrybiškumas per akademinį išprusimą
- Asmens atsiskleidimas

## Kas turėtų būti programos varomoji jėga?

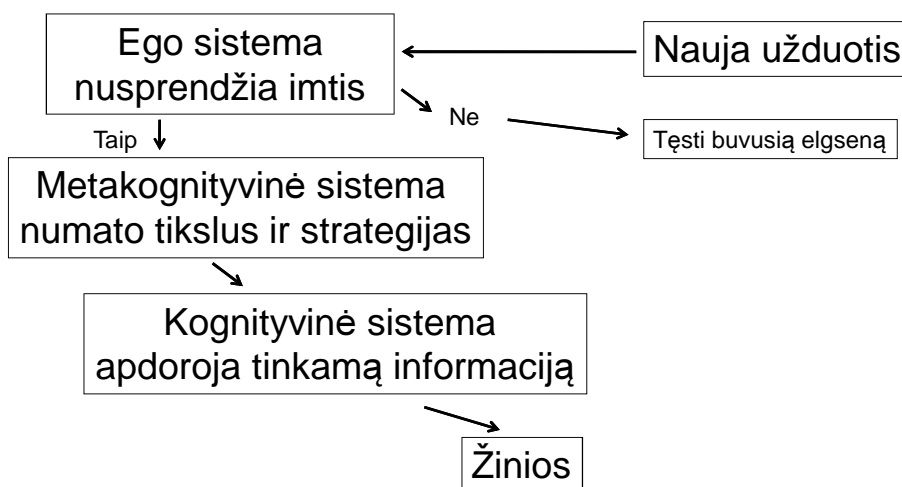
- Tyrimai apie besimokančiuosius
- Tyrimai apie nūdienos gyvenimą, visuomenę
- Ekspertų patarimai

## Dvi eilinio mokytojo „nuodėmės“:

- Veiklomis orientuotas mokymas
- Turinio „išėjimas“, „perėjimas“ (užuoat „perkandus“)

## Kaip žmogus nusprendžia imtis naujos užduoties: elgsenos modelis

(R. Marzano, (2005). *Naujoji ugdymo tikslų taksonomija*. Vilnius: Žara)



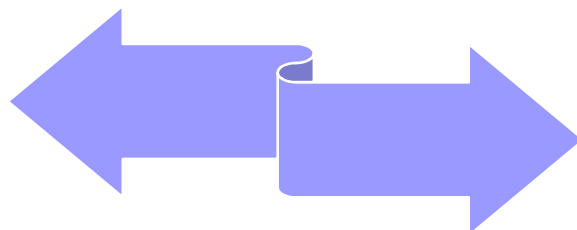
## Kas yra atbulinis dizainas?

(Wiggins ir McTighe, 2005)

- Kaip jis naudojamas planuojant mokymą(si)?
- Kaip suplanuoti programą, kuri veda prie supratimo, o ne vien iškalimo?
- Programos prasmės ir aktualumo komunikavimas besimokantiejiems.

## Kodėl „dizainas“?

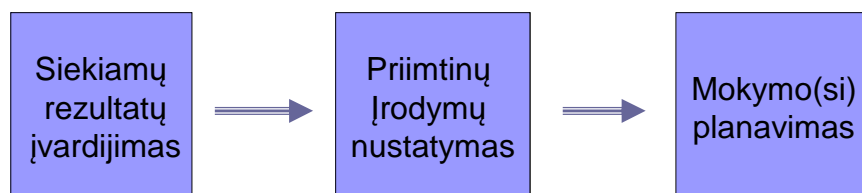
- Architektai, inžinieriai, taikomojo meno dizaineriai kuria produktą kliento poreikiams.
- Ar ir mes taip darome?
- Gal mokome pagal savo poreikius? Pagal dalyko logiką?



Jeigu nežinai kur  
konkrečiai nori nueiti,  
tiks bet kuris kelias.

## Atbulinis dizainas

Stadijos:



(Wiggins ir McTighe, 2005)

## Siekiant nustatyti siekiamus rezultatus, klausime:

- Ar tai idėja, kuri vertinga už mokyklos ribų?
- Ar tai dalyko šerdis?
- Kokie sunkumai, stereotipai, neteisinga informacija kliudo mokiniams?
- Ar tema/procesas patrauks mokinius?



## Kas tie esminiai klausimai?

- Nesenstantys, amžinieji, visiems rūpimi; tai kas bus svarbu visą gyvenimą;
- Esminiai pagal eksperto požiūrį;
- Tai kas svarbiausia, norint toliau tęsti mokymą(si).



## „Didžiosios idėjos“

- Schemos
- Temos
- Modeliai
- Teorijos
- Sąvokos



## Programos prioritetai



(Wiggins ir McTighe, 2005)

## Žinios ir įgūdžiai, gebėjimai nebūtinai veda prie supratimo

- Nesupratimas ir nesusipratimai yra didesnė problema, nei manome.
- Ar aktyvus mokymasis būtinai veda prie supratimo?
- Kaip vertinti, kad užčiuopti supratimą?

## Supratimas atsiskleidžia, kai mokiniai:

- Aiškina
- Interpretuoja
- Taiko
- Keičia perspektyvą
- Empatiškai žiūri
- Save vertina



## Žinojimas vs. Supratimas

### Žinios, žinojimas (angl. knowledge)

- Faktai
- Koherentiškų faktų rinkinys
- Įrodomi tvirtinimai
- Teisinga, neteisinga
- Žinau tiesą
- Panaudoju žinias tada, kai to iš manęs reikalauja

### Supratimas (angl. understanding)

- Faktų prasmė
- Teorijos, kurios teikia koherenciją ir prasmę faktams
- Pažeidžiamos, procesinės teorijos
- Laipsniškumas
- Žinau kodėl tai yra žinios
- Pats sprendžiu kada naudoti, kada nenaudoti savo žinių.

## Nuėję į muzikos pamoką, prisėskite prie mokinio ir paklauskite:

- Ką veiki?
- Ką mokytojas prašė, kad tu atliktum?
- Kaip tai ką tu dabar darai tau padės vėliau?
- Ką tai turi bendro su tai, ką tu anksčiau mokeisi?
- Kaip tu parodysi, kad išmokai?

Ar esi mokinį paruošęs atsakyti į tuos klausimus?

### Pasirinkę temą ar siekinį, klauskite:

- Kodėl mokytis....? Tai kas?
- Kas “universalus” šioje temoje?
- Ko moko ši pamokanti pasakėlė?
- Išmokę šio įgūdžio, artėjame prie kokios didesnės idėjos?
- Ko mes negalėtumėmė atlikti, jei nesuprasime šios temos?
- Kaip tai naudojama “tikrajame pasaulyje”?
- Kokia šios temos vertė?

### Įsivaizduokite:

jūsų mokiniams jau 25 metai.

- Kaip jie “vartoja” muziką?
- Ar jiems pakanka supratimo apie muziką, kad galėtų ją “vartoti” ir pagal poreikius, ir kaip išprusę mūsų kultūros nariai?
- Ką jūs padarėte, kad tai įvyktų?
- Ko jūs dar nepadarėte, kad tai įvyktų?

## Atbulinio dizaino šablonas

(pagal Grant Wiggins, Jay McTighe, 2011)

### Pirma stadija – Siekiami rezultatai

#### **Pasirinkti tikslai**

- Perkeliamumas
  - Mokiniai nepriklausomai galės išmoktą medžiagą naudoti \_\_\_\_\_ (kam?)
  - Kokie ilgalaikiai laimėjimai?
- Reikšmė /Prasmė
  - Supratimas
  - Esminiai klausimai
- Įgijimas
  - Žinos
  - Gebės

## Atbulinis dizainas (2)

### Antra stadija – Įrodymai

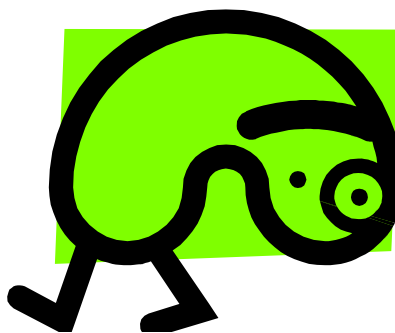
#### **Ar visi norimi rezultatai tinkamai vertinami?**

- Vertinimo kriterijai
  - Atliekamos užduotys
  - Kiti įrodymai

## Atbulinis dizainas (3)

### ■ Trečia stadija – Mokymosi planas

- Įvertinimas prieš mokymąsi
- Mokymosi „įvykiai“ ir kokie kiekvieno „įvykio“ tikslai?
  - Ar visi trys tikslai yra (žr. pirmą stadiją)?
  - Ar tai gerosios praktikos, tyrimais grįstos praktikos pavyzdžiai?
  - Ar artimai siejasi su pirma ir antra stadija?
  - Ar planas bus įdomus ir efektyvus visiems mokiniams?
- Pažangos tikrinimas
  - Kaip?
  - Kur galimi nesusipratimai?
  - Kaip mokiniai gaus grįžtamąjį ryšį?



**Gyvenimą tegalima suprasti  
žvelgiant atgal, bet gyventi  
reikia pirmyn.**

**Søren Aabye Kierkegaard, 1843**