



# GEBĖJIMŲ MOKYMAI PAGRINDINIŲ KOMPETENCIJŲ UGDYMUI

## MOKYMO PROGRAMOS VADOVAS



<b>Santrauka</b>	<b>4</b>
<b>Įvadas</b>	<b>5</b>
<b>1 skyrius: Įvadas į penkias Europos bendrąsias mokymosi visą gyvenimą kompetencijas</b>	<b>8</b>
Kodėl bendrosios kompetencijos ir bendrieji įgūdžiai yra svarbūs?	9
Ką šioje srityje daro Europos Sąjunga?	10
Bendrosios kompetencijos – trumpa istorija	10
DigComp 2.0 ir EntreComp	11
Bendrosios kompetencijos yra vienodai svarbios	11
Rekomendacijoje nustatomos aštuonios pagrindinės kompetencijos	11
Skaitmeninė kompetencija	12
Svarbiausios su šia kompetencija susijusios žinios, įgūdžiai ir nuostatos	13
Asmeninė, socialinė ir mokymosi mokyti kompetencija	14
Svarbiausios su šia kompetencija susijusios žinios, įgūdžiai ir nuostatos	15
Pilietiškumo kompetencija	16
Svarbiausios su šia kompetencija susijusios žinios, įgūdžiai ir nuostatos	16
Verslumo kompetencija	18
Svarbiausios su šia kompetencija susijusios žinios, įgūdžiai ir nuostatos	18
Kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencija	20
Svarbiausios su šia kompetencija susijusios žinios, įgūdžiai ir nuostatos	20
<b>Bendrųjų kompetencijų ugdymo rėmimas</b>	<b>21</b>
<b>Įvairūs požiūriai</b>	<b>21</b>
<b>Verslumo požiūris</b>	<b>22</b>

<b>2 skyrius: Suaugusiųjų švietimo specialistų mokymo apie naujas pagrindines kompetencijas poreikių apžvalga</b>	<b>23</b>
4-oji Bendroji kompetencija: Skaitmeninė kompetencija	24
5-oji Bendroji kompetencija: Asmeninė, socialinė ir mokymosi mokyti kompetencija	26
6-oji Bendroji kompetencija: Pilietiškumo kompetencija	28
7-oji Bendroji kompetencija: Verslumo kompetencija	30
8-oji Bendroji kompetencija: Kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencija	32
<b>3 Skyrius: Naujų pagrindinių gebėjimų ugdymo programos pristatymas iš 5 modulių</b>	<b>35</b>
Skaitmeninė kompetencija: Mokymų apžvalga ir ištekliai	37
Asmeninė, socialinė ir mokymosi mokyti kompetencija: Mokymų apžvalga ir ištekliai	40
Pilietiškumo kompetencija: Mokymų apžvalga ir ištekliai	43
Verslumo kompetencija: Mokymų apžvalga ir ištekliai	47
Kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencija: Mokymų apžvalga ir ištekliai	50
<b>Mokymosi veikla pagal kompetenciją</b>	<b>53</b>
<b>Skaitmeninė kompetencija</b>	<b>54</b>
Asmeninė, socialinė ir mokymosi mokyti	72
Pilietiškumas	81
Verslumas	91
<b>Kultūrinis sąmoningumas ir raiška</b>	<b>101</b>

# SANTRAUKA

Pripažįstama, kad kvalifikaciją įgyjantys žmonės turi įtakos ekonomikos augimui, socialinės įtraukties ir tvaraus užimtumo skatinimui. Įgūdžiai XXI amžiuje tapo pagrindiniais asmens gerovės ir ekonominės sėkmės varikliais. Naujovių, technologijų transformacijos, skaitmeninimo ir globalizacijos tempas reikalauja, kad visi žmonės, ypač jaunimas, įsitrauktų į mokymąsi visą gyvenimą, siekdami tobulinti įgūdžius, juos perkvalifikuoti ar atnaujinti.

Ankstyvas mokyklos nebaigimas yra susijęs su nedarbu, socialine atskirtimi, skurdu ir prasta sveikata. Yra daug priežasčių, kodėl kai kurie jaunuoliai per anksti palieka ugdymo ir profesinio parengimo įstaigas: asmeninės ar šeimos problemos, mokymosi sunkumai arba silpna socialinė ir ekonominė padėtis. Švietimo sistemos veikimo principas, mokyklos mikroklimatas ir mokytojų bei mokinių santykiai taip pat yra svarbūs veiksniai.

Kadangi dažnai priežastys, dėl kurių vaikai nebaigia vidurinės mokyklos, yra sudėtingos ir tarpusavyje susijusios, mokyklos nebaigusių asmenų mažinimo politika turi apimti įvairius klausimus ir derinti švietimo ir socialinę politiką, darbą su jaunimu ir su sveikata susijusius aspektus. ES nustatė sąjungos lygmens tikslą, kad iki 2030 m. anksti mokslą ir profesinį parengimą paliekančių asmenų dalis turėtų būti mažesnė nei 9%.

2021 m. ES buvo nustatyta vidutiniškai 9,7% anksti mokslą ir profesinį parengimą paliekančių asmenų. Tačiau buvo skirtumų tarp valstybių narių – kelios tikslą jau pasiekė. Rezultatai taip pat skyrėsi tarp moterų ir vyrų, taip pat tarp jaunų žmonių, gyvenančių kaime ar miesto vietovėse, tiek šalių viduje, tiek

tarp ES valstybių narių.

Strengthen the Skills of NEETs (arba trumpiau, STONE projektas), kuriame pagrindinis dėmesys skiriamas novatoriškiems modeliams, požiūriams ir priemonėms, palaikančioms aktyvius ir įtraukiančius suaugusiųjų besimokančiųjų asmeninio tobulėjimo procesus, pagrįstus savimone, refleksija ir dalyvavimu paremtais mokymosi modeliais, užkertančiais kelią mokyklos nebaigimui ir NEET reiškiniams.

STONE projektas skirtas šioms bendrosioms kompetencijoms:

- a. Asmeninėms, socialinėms ir mokymuisi mokytis;
- b. Pilietiškumui;
- c. Verslumui;
- d. Kultūriniam sąmoningumui ir raiškai;
- e. Skaitmeninėms kompetencijoms.

Nors visos bendrosios kompetencijos laikomos vienodai svarbiomis, nes kiekviena iš jų gali prisidėti prie sėkmingo gyvenimo žinių visuomenėje, projekto partneriai atrinko penkias, anksčiau minėtas kompetencijas. Jos buvo nustatytos atlikus poreikių vertinimo tyrimą su suaugusiųjų švietėjais ir jaunimu projekto partnerių šalyse.

Bendras STONE projekto tikslas – naujų visuomenės iššūkių akivaizdoje suburti suaugusiųjų švietėjus ir besimokančius suaugusiuosius, siekiant šviesesnės, labiau susietos ateities. STONE tikslas – dirbti su suaugusiųjų švietėjų, dirbančių su NEET ir pažeidžiamomis jaunimo grupėmis ir tobulinti jų įgūdžius, rengiant STONE gebėjimų ugdymo mokymo kursą, skirtą penkioms bendrosioms kompetencijoms, įtraukiančiomis keturis skirtingus įgūdžių lygius: pradedančiųjų, vidutinį, pažengusiųjų ir ekspertų.

# ĮVADAS

# ĮVADAS

Šiuolaikiniame pasaulyje žmonėms, norintiems dirbti, bendrauti, gauti informaciją, produktus ir paslaugas bei dalyvauti socialiniame ir pilietiniame gyvenime, reikia aukštesnių ir platesnių įgūdžių. Tinkamas turimų įgūdžių supratimas ir vertinimas yra labai svarbus norint padėti asmenims įgyti naujų ir atnaujinti esamus įgūdžius per visą gyvenimą: kai jie pereina iš vienos išsilavinimo pakopos į kitą, tarp išsilavinimo ir užimtumo ir galbūt gyvenimo kitose šalyse. Tokiu būdu galima geriau suderinti įgūdžių pasiūlą ir darbo rinkos poreikius.

Švietimas, atliekantis dvigubą – socialinį ir ekonominį – funkciją, turi atlikti pagrindinį vaidmenį užtikrinant, kad Europos piliečiai įgytų bendrųjų kompetencijų, kurių reikia, kad jie galėtų lanksčiai prisitaikyti prie tokių pokyčių. Visų pirma, remiantis įvairiomis individualiomis kompetencijomis, skirtingi besimokančiųjų poreikiai turėtų būti tenkinami užtikrinant lygybę ir galimybes toms grupėms, kurioms dėl asmeninių, socialinių, kultūrinių ar ekonominių aplinkybių nulemtų nepalankių išsilavinimo sąlygų reikia ypatingos paramos, kad galėtų pasiekti savo išsilavinimo potencialą.

Šiame vadove pateiktame STONE gebėjimų ugdymo kurse daugiausia dėmesio skiriama penkioms bendrosioms kompetencijoms, išdėstytoms 2018 m. gegužės mėn. ES Komisijos rekomendacijoje dėl bendrųjų visą gyvenimą trunkančio mokymosi kompetencijų. Nauji pagrindinių įgūdžių moduliai skirti suaugusiųjų švietėjams, ugdytojams, jaunimo darbuotojams ir specialistams, dirbantiems su tikslinėmis NEET ir mokyklos nebaigusių asmenų grupėmis. Struktūra sukurta remiantis penkiomis iš aštuonių bendrųjų kompetencijų: a) skaitmeninė kompetencija, b) asmeninė, socialinė ir mokymosi mokytis kompetencija, c) pilietiškumo kompetencija, d) verslumo kompetencija, e) kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencija.

Nauji pagrindinių įgūdžių moduliai padės suaugusiųjų švietėjams kasdieninėje praktikoje, bet taip pat ugdytų jaunų žmonių įgūdžius ir kompetencijas, kurios yra būtinos siekiant maksimalių rezultatų. Bendras mokymo programos tikslas – padėti suaugusiųjų švietėjams tapti veiksmingesniems ir skatinantiems teikiant paslaugas tikslinei NEET ir mokyklos nebaigusių asmenų grupei.

Vadovo struktūra yra tokia:

- **1 SKYRIUS:** Įvadas į penkias bendrąsias mokymosi visą gyvenimą kompetencijas pagal Europos Sąjungos Tarybos priimtas rekomendacijas 2018 m. gegužės 22 d.
- **2 SKYRIUS:** Suaugusiųjų švietėjų mokymo poreikių apie naujas bendrąsias kompetencijas apžvalga.
- **3 SKYRIUS:** Naujų pagrindinių gebėjimų ir įgūdžių ugdymo programos pristatymas iš 5 modulių.



# 1 SKYRIUS: ĮVADAS Į PENKIAS EUROPOS BENDRĄSIAS MOKYMOSI VISĄ GYVENIMĄ KOMPETENCIJAS

## 1 SKYRIUS: ĮVADAS Į PENKIAS EUROPOS BENDRĄSIAS MOKYMOSI VISĄ GYVENIMĄ KOMPETENCIJAS

Bendrosios kompetencijos yra dinamiškas žinių, įgūdžių ir požiūrių derinys, kurį besimokančiajam reikia ugdyti visą gyvenimą, pradedant nuo ankstyvo amžiaus. Aukštos kokybės ir įtraukus švietimas, mokymas ir mokymasis visą gyvenimą suteikia galimybę visiems ugdyti bendrąsias kompetencijas, todėl į kompetencijas orientuoti metodai gali būti taikomi visose švietimo, mokymo ir mokymosi aplinkose visą gyvenimą.

### KODĖL BENDROSIOS KOMPETENCIJOS IR BENDRIEJI ĮGŪDŽIAI YRA SVARBŪS?

Kiekvienas turi teisę į **kokybišką** ir **įtraukų** švietimą, mokymą ir mokymąsi visą gyvenimą, ugdant bendrąsias kompetencijas ir pagrindinius įgūdžius. Bendrosios kompetencijos ir pagrindiniai įgūdžiai reikalingi visiems, asmeniniam pasitenkinimui, sveikam ir tvariam gyvenimo būdui, įsidarbinamumui, aktyviam pilietiškumui ir socialinei įtraukčiai.

Tačiau **2018 m. Tarptautinės studentų vertinimo programos** rezultatai rodo, kad daugiau nei vienas iš penkių ES mokinių skaito nepakankamai gerai, taip pat nepakankamai išmano matematiką ar gamtos mokslus.

2018 m. skaitymo srityje patenkinamo lygio nepasiekė 21,7%, matematikos – 22,4%, gamtos mokslų – 21,6% moksleivių. 2009–2018 m. mokslo ir skaitymo rezultatai ES lygmeniu pablogėjo, o matematikos srityje išliko stabilūs.

## KAŠIOJE SRITYJE DARO EUROPOS SAJUNGA?

Europos Vadovų Taryba priėmė atnaujintą **Tarybos rekomendaciją dėl bendrųjų visą gyvenimą trunkančio mokymosi kompetencijų**.

Rekomendacijos tikslas – skatinti bendrųjų kompetencijų ir pagrindinių įgūdžių ugdymą:

- teikti aukštos kokybės švietimą, mokymą ir mokymąsi visą gyvenimą visiems;
- remti švietimo personalą, diegiant kompetencijomis pagrįstus mokymo ir mokymosi metodus;
- skatinti įvairius mokymosi metodus ir kontekstus mokymosi visą gyvenimą požiūriu;

- tirti įvertinimo ir bendrųjų kompetencijų patvirtinimo metodus.

### BENDROSIOS KOMPETENCIJOS – TRUMPA ISTORIJA

2006 m. Europos Parlamentas ir Europos Sąjungos Taryba priėmė Rekomendaciją dėl bendrųjų visą gyvenimą trunkančio mokymosi kompetencijų (2006/962/EB). 2017 m. Europos Komisija pradėjo konsultacijas dėl senųjų bendrųjų kompetencijų peržiūros. Siūlomas rekomendacijas Švietimo

komitetas aptarė Bulgarijos pirmininkavimo metu, o Švietimo taryba galutinį sprendimą priėmė 2018 m. gegužės 22 d.

### DIGCOMP 2.0 IR ENTRECOMP

- Ypatingas dėmesys buvo skiriamas pagrindinių įgūdžių tobulinimui, investicijoms į kalbų mokymąsi, skaitmeninių ir verslumo kompetencijų gerinimui, bendrų vertybių aktualumui mūsų visuomenės veikloje ir didesnio jaunų žmonių skaičiaus motyvavimui užsiimti su mokslu susijusia karjera.
- Skaitmeninių kompetencijų struktūros ir verslumo kompetencijų sistemos kūrimas pasirodė esąs vertingas remiant kompetencijų ugdymą.
- [DigComp – The Digital Competence Framework 2.0](#)
- [EntreComp – The Entrepreneurship Competence Framework](#)

### BENDROSIOS KOMPETENCIJOS YRA VIENODAI SVARBIOS

Bendrosios kompetencijos ugdomos mokymosi visą gyvenimą perspektyvoje, nuo ankstyvos vaikystės per visą suaugusiųjų gyvenimą ir per formalųjį, neformalųjį ir savaiminį mokymąsi visuose kontekstuose, įskaitant šeimą, mokyklą, darbo vietą, kaimynystę ir kitas bendruomenes. **Visos jos laikomos vienodai svarbiomis; kiekviena iš jų prisideda prie sėkmingo gyvenimo visuomenėje.**

### REKOMENDACIJOJE NUSTATOMOS AŠTUONIOS PAGRINDINĖS KOMPETENCIJOS

#### BENDROSIOS KOMPETENCIJOS 2006

1. Bendravimas gimtąja kalba
2. Bendravimas užsienio kalbomis
3. Matematinė kompetencija ir pagrindinės gamtos mokslų bei



- technologijų kompetencijos
- 4. Skaitmeninė kompetencija
- 5. Mokymasis mokytis
- 6. Socialinė ir pilietinė kompetencija
- 7. Iniciatyvumas ir verslumas
- 8. Kultūrinis sąmoningumas ir raiška

## BENDROSIOS KOMPETENCIJOS 2018

1. Raštingumo kompetencija
2. Daugiakalbystės kompetencija
3. Matematinė kompetencija ir gamtos mokslų, technologijų ir inžinerijos kompetencija
4. Skaitmeninė kompetencija
5. Asmeninė, socialinė ir mokymosi mokytis kompetencija
6. Pilietiškumo kompetencija
7. Verslumo kompetencija
8. Kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencija

Kaip minėta anksčiau, STONE projektas konkrečiai susijęs su penkiomis iš aštuonių bendrųjų kompetencijų:

- a. Skaitmeninė kompetencija;
- b. Asmeninė, socialinė ir mokymosi mokytis kompetencija;
- c. Pilietiškumo kompetencija;
- d. Verslumo kompetencija;
- e. Kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencija.

## SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA

Skaitmeninė kompetencija apima patikimą, kritišką ir atsakingą skaitmeninių technologijų naudojimą mokymosi, darbo ir dalyvavimo visuomenės gyvenime tikslais ir jų išmanymą. Ji apima gebėjimą naudotis informacija ir duomenimis, bendravimą ir bendradarbiavimą,



gebėjimą naudotis žiniasklaidos priemonėmis, skaitmeninio turinio kūrimą (įskaitant programavimą), saugumą (įskaitant skaitmeninę gerovę ir su kibernetiniu saugumu susijusias kompetencijas), su intelektine nuosavybe susijusius klausimus, problemų sprendimą ir kritinį mąstymą.

## SVARBIAUSIOS SU ŠIA KOMPETENCIJA SUSIJUSIOS ŽINIOS, ĮGŪDŽIAI IR NUOSTATOS

- Asmuo turėtų suvokti, kaip skaitmeninių technologijų naudojimas gali padėti bendrauti, būti kūrybiškam ir novatoriškam, taip pat suvokti technologijų teikiamas galimybes, jų ribotumą, poveikį ir riziką.
- Jis turėtų suprasti bendruosius su skaitmeninių technologijų raida susijusius principus, mechanizmus ir logiką bei išmanyti bazines įvairių prietaisų, programinės įrangos ir tinklų funkcijas ir naudojimo būdus.
- Asmuo turėtų kritiškai vertinti skaitmeninėmis priemonėmis teikiamos informacijos ir duomenų pagrįstumą, patikimumą ir poveikį bei suvokti teisės ir etikos principus, susijusius su skaitmeninių technologijų naudojimu.
- Asmuo turėtų gebėti naudotis skaitmeninėmis technologijomis, siekdamas aktyvaus pilietiškumo ir socialinės įtraukties, bendradarbiavimo su kitais ir kūrybiškumo siekiant asmeninių,

socialinių ar komercinių tikslų.

- Įgūdžiai yra šie: gebėjimas naudoti, rasti, filtruoti, vertinti, kurti ir programuoti skaitmeninį turinį ir juo dalytis. Asmuo turėtų gebėti tvarkyti ir apsaugoti informaciją, turinį, duomenis ir skaitmeninę tapatybę, taip pat atpažinti ir veiksmingai naudoti programinę įrangą, prietaisus, dirbtinio intelekto priemones ar robotus.
- Dirbant su skaitmeninėmis technologijomis ir turiniu būtina vadovautis analitiška ir kritiška, tačiau kartu smalsia, atvira ir progresyvia nuostata jų raidos atžvilgiu. Taip pat būtinas etiškas, saugus ir atsakingas požiūris į tokių priemonių naudojimą.

### **ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMOSI MOKYTIS KOMPETENCIJA**

Asmeninė, socialinė ir mokymosi mokyti kompetencija – tai gebėjimas apmąstyti savo elgesį, veiksmingai valdyti laiką ir informaciją, konstruktyviai dirbti su kitais, išlikti atspariam ir valdyti savo mokymąsi ir karjerą. Ji apima gebėjimą įveikti netikrumą ir sudėtingumą, išmokti mokytis, palaikyti savo fizinę ir emocinę gerovę, išlaikyti fizinę ir emocinę sveikatą, gebėti rūpintis sveikata ir gyventi į ateitį orientuotą gyvenimą, būti empatiškam ir valdyti konfliktus įtraukiamame ir palaikymo kontekste.



### **SVARBIAUSIOS SU ŠIA KOMPETENCIJA SUSIJUSIOS ŽINIOS, ĮGŪDŽIAI IR NUOSTATOS**

Siekiant sėkmingų tarpasmeninių santykių ir socialinio dalyvavimo labai svarbu suprasti skirtingose visuomenėse ir aplinkose visuotinai priimtinius elgesio kodeksus ir bendravimo taisykles. Siekiant išsiugdyti asmeninę, socialinę ir mokymosi mokyti kompetenciją taip pat būtina turėti žinių apie tai, kas sudaro sveiką protą, sveiką kūną ir sveiką gyvenseną. Tam reikia žinoti priimtinausias mokymosi strategijas, suprasti, kokias kompetencijas reikia ugdyti, ir išmanyti įvairius būdus, kaip tą daryti, ir ieškoti prieinamų švietimo, mokymo ir karjeros galimybių ir orientavimo ar paramos.

Įgūdžiai yra šie: gebėjimas nustatyti savo pajėgumus, sutelkti dėmesį, įveikti sudėtingas užduotis, kritiškai mąstyti ir priimti sprendimus. Tai apima gebėjimą mokytis ir dirbti tiek kartu su kitais, tiek savarankiškai, organizuoti savo mokymąsi ir atkakliai jį tęsti, vertinti mokymąsi ir dalytis jo rezultatais, prireikus kreiptis pagalbos ir veiksmingai valdyti savo karjerą ir socialinius ryšius. Asmuo turėtų būti atsparus ir gebėti įveikti netikrumą ir stresą. Jis turėtų gebėti konstruktyviai bendrauti įvairiose aplinkose, dirbti komandoje ir derėtis. Tai, be kita ko, reiškia gebėjimą parodyti toleranciją, išreikšti ir suprasti skirtingus požiūrius, kurti pasitikėjimą ir jausti empatiją.



Ši kompetencija grindžiama teigiama nuostata asmeninės, socialinės ir fizinės gerovės ir mokymosi visą gyvenimą atžvilgiu. Ji taip pat grindžiama nuostata, kuriai būdingas bendradarbiavimas, atkaklumas ir sąžiningumas. Tai apima pagarbą kitų skirtingumui ir jų poreikiams ir pasirengimą atsisakyti išankstinių nuostatų ir siekti kompromiso. Asmuo turėtų gebėti apibrėžti ir nustatyti tikslus, motyvuoti save ir ugdyti atsparumą ir pasitikėjimą siekiant mokytis visą gyvenimą ir sėkmingai tai daryti. Į problemų sprendimą orientuota nuostata sustiprina tiek mokymosi procesą, tiek asmens gebėjimą įveikti kliūtis ir keistis. Tai apima norą pritaikyti ankstesnę mokymosi bei gyvenimo patirtį ir smalsumą ieškant galimybių mokytis bei mokantis įvairiose gyvenimo situacijose.

## PILIETIŠKUMO KOMPETENCIJA

Pilietišumo kompetencija – tai gebėjimas veikti kaip atsakingam piliečiui ir visapusiškai dalyvauti pilietiniame ir visuomenės gyvenime suprantant socialines, ekonomines, teises ir politines sąvokas ir struktūras, įvykius pasaulyje ir tvarumo aspektus.



## SVARBIAUSIOS SU ŠIA KOMPETENCIJA SUSIJUSIOS ŽINIOS, ĮGŪDŽIAI IR NUOSTATOS

Pilietišumo kompetencija grindžiama pagrindinių sąvokų ir reiškinių,

susijusių su individu, grupe, darbo organizacijomis, visuomene, ekonomika ir kultūra, išmanymu. Tam reikia suvokti bendras Europos vertybes, išvardytas Europos Sąjungos sutarties 2 straipsnyje ir Europos Sąjungos pagrindinių teisių chartijoje. Tai apima žinias apie naujausius įvykius, taip pat kritinį požiūrį į pagrindinius šalies, Europos ir pasaulio istorijos įvykius. Be to, tai apima socialinių ir politinių judėjimų tikslų, vertybių ir politikos išmanymą, taip pat žinias apie tvarias sistemas, visų pirma klimato kaitą ir demografinius pokyčius pasaulio lygmeniu ir pagrindines jų priežastis. Itin svarbios yra žinios apie Europos integraciją, taip pat Europos ir pasaulio įvairovės ir kultūrinio tapatumo suvokimas. Tai apima supratimą apie Europos visuomenių daugiakultūrius ir socialinius bei ekonominius aspektus ir tai, kaip šalies kultūrinis tapatumas daro poveikį Europos tapatumui.

Pilietišumo kompetencijos įgūdžiai yra susiję su gebėjimu veiksmingai bendrauti su kitais asmenimis bendrojo ar visuomeninio intereso labui, įskaitant darnų visuomenės vystymąsi. Tai apima kritinio mąstymo ir konstruktyvaus problemų sprendimo įgūdžius, taip pat įgūdžius plėtoti argumentus ir konstruktyvų dalyvavimą bendruomenės veikloje, taip pat priimant sprendimus visais – nuo vietos ir nacionalinio iki Europos ir tarptautinio – lygmenimis. Tai taip pat apima gebėjimą naudotis tiek tradicinių, tiek naujų formų žiniasklaidos priemonėmis ir kritiškai jas vertinti bei su jomis sąveikauti, taip pat suvokti žiniasklaidos vaidmenį ir funkcijas demokratinėje visuomenėje.

Pagarba žmogaus teisėms kaip demokratijos pagrindui yra būtina siekiant suformuoti atsakingą ir konstruktyvią nuostatą. Konstruktyvus dalyvavimas apima norą dalyvauti demokratiname sprendimų priėmimo procese visais lygmenimis ir pilietinėje veikloje. Tai apima socialinės ir kultūrų įvairovės, lyčių lygybės ir socialinės

sanglaudos rėmimą, darnų gyvenimo būdą, taikos ir nesmurtinės kultūros propagavimą, pasirengimą gerbti kitų privatumą ir prisiimti atsakomybę už aplinką. Domėjimasis politine, socialine ir ekonomine raida, humanitariniais mokslais ir tarpkultūrine komunikacija yra būtinas siekiant būti pasirengusiam tiek įveikti išankstines nuostatas ir prireikus siekti kompromiso, tiek užtikrinti socialinį teisingumą bei sąžiningumą.

## VERSLUMO KOMPETENCIJA

Verslumo kompetencija reiškia gebėjimą veikti pagal galimybes ir idėjas bei paversti jas vertybėmis kitiems.

Jis grindžiamas kūrybiškumu, kritiniu mąstymu ir problemų sprendimu, iniciatyvumu ir atkaklumu bei gebėjimu bendradarbiauti, siekiant planuoti ir valdyti projektus, turinčius kultūrinę, socialinę ar komercinę vertę.

## SVARBIAUSIOS SU ŠIA KOMPETENCIJA SUSIJUSIOS ŽINIOS, ĮGŪDŽIAI IR NUOSTATOS

- Verslumo kompetencijai išsiugdyti reikia žinoti, kad esama įvairių aplinkybių ir galimybių paversti idėjas veiksmais vykdant asmeninę, socialinę ir profesinę veiklą, ir suvokti, kaip jos atsiranda.
- Asmuo turėtų žinoti ir suprasti projektų – tiek procesų, tiek išteklių – planavimo ir valdymo metodus.
- Jis turėtų išmanyti ekonomiką ir suvokti socialines ir ekonomines galimybes ir problemas, su kuriomis susiduria darbdavys, organizacija ar visuomenė.
- Jis taip pat turėtų suprasti etikos principus ir darnaus vystymosi iššūkius, taip pat suvokti savo paties pranašumus ir trūkumus.
- \* Verslumo įgūdžiai grindžiami kūrybiškumu, kuriam

būdinga vaizduotė, strateginis mąstymas, problemų sprendimas ir gebėjimas kritiškai ir konstruktyviai mąstyti vykstant dinamiškiems kūrybos procesams ir diegiant inovacijas.

- Jie apima gebėjimą dirbti savarankiškai ir bendradarbiaujant komandoje, sutelkti išteklius (žmones ir daiktus) ir palaikyti veiklą. Tai, be kita ko, apima gebėjimą priimti finansinius sprendimus, susijusius su išlaidomis ir verte. Itin svarbus yra gebėjimas veiksmingai bendrauti ir derėtis su kitais, įveikti netikrumą, neaiškumą ir riziką priimant pagrįstus sprendimus.
- Verslumo nuostatai būdingas iniciatyvumas, tarpininkavimas, progresyvumas, drąsa ir atkaklumas siekiant tikslų. Tai apima norą motyvuoti kitus ir vertinti jų idėjas, empatiją, rūpinimąsi žmonėmis ir pasauliu ir atsakomybės prisiėmimą laikantis etiško požiūrio visais proceso etapais.

## KULTŪRINIO SĄMONINGUMO IR RAIŠKOS KOMPETENCIJA

Kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencija – supratimas ir atsižvelgimas į tai, kaip įvairiose kultūrose įvairiomis meno ir kitomis





kultūros formomis kūrybiškai išreiškiamos ir perteikiamos idėjos ir prasmės. Tai susiję su siekiu suprasti, kurti ir išreikšti savo idėjas ir mintis apie savo vietą ar vaidmenį visuomenėje įvairiais būdais ir įvairiuose kontekstuose.

## **SVARBIAUSIOS SU ŠIA KOMPETENCIJA SUSIJUSIOS ŽINIOS, ĮGŪDŽIAI IR NUOSTATOS**

- Šiai kompetencijai reikia išmanyti vietos, nacionalinę, regiono, Europos ir pasaulio kultūras ir raišką, įskaitant jų kalbas, paveldą, tradicijas ir kultūros produktus, taip pat suprasti, kaip tos raiškos formos gali turėti įtakos viena kitai ir asmens idėjoms.
- Tai apima supratimą apie įvairius idėjų perteikimo tarpusavyje būdus, kuriais naudojasi rašytinių, spausdintinių ir skaitmeninių tekstų, teatro, kino, šokio, žaidimų, meno ir dizaino, muzikos, ritualų, architektūros, įskaitant mišrias formas, autoriai, dalyviai ir auditorija.
- Reikia suvokti kintantį savo tapatumą ir kultūros paveldą pasaulyje, kuriam būdinga kultūrų įvairovė, taip pat kaip menas ir kitos kultūros formos gali padėti stebėti ir kartu formuoti pasaulį.
- Reikia suvokti kintantį savo tapatumą ir kultūros paveldą pasaulyje, kuriam būdinga kultūrų įvairovė, taip pat kaip menas ir

kitos kultūros formos gali padėti stebėti ir kartu formuoti pasaulį.

- Įgūdžiai taip pat apima gebėjimą nustatyti asmeninę, socialinę ar komercinę vertę sukuriančias galimybes ir jomis pasinaudoti pasitelkiant meno ir kitas kultūros formas ir gebėjimą dalyvauti kūrybos procesuose tiek savarankiškai, tiek kolektyviai.
- Svarbu laikytis atviros nuostatos kultūros raiškos įvairovės atžvilgiu ir ją gerbti ir kartu laikytis etiško ir atsakingo požiūrio į intelektualinę ir kultūrinę nuosavybę. Teigiama nuostata taip pat apima domėjimąsi pasauliu, atvirumą ir gebėjimą įsivaizduoti naujas galimybes ir norą dalyvauti kultūros veikloje.

## **BENDRŲJŲ KOMPETENCIJŲ UGDYMO RĖMIMAS**

### **Įvairūs požiūriai**

- **Tarpdalykinis mokymasis** gali sudaryti galimybes sustiprinti įvairių į mokymo programą įtrauktų dalykų sąsajas, taip pat tvirtai susieti tai, ko mokoma mokykloje, su pokyčiais ir aktualiais dalykais visuomenėje.
- **Asmeninių, socialinių ir mokymosi kompetencijų** stiprinimas nuo ankstyvo amžiaus gali būti pagrindas pagrindinių įgūdžių ugdymui.
- Taikant, pavyzdžiui, **moksliniais tyrimais ar projektais grindžiamus mokymosi metodus, mišrųjį mokymąsi, menais ir žaidimais grindžiamą** mokymąsi galima padidinti motyvaciją ir pasiryžimą mokytis.
- Besimokantys asmenys, švietimo specialistai ir mokymo paslaugų teikėjai galėtų būti skatinami naudoti **skaitmenines technologijas**, kad patobulintų mokymąsi ir padėtų ugdyti skaitmenines kompetencijas.

## Verzlumo požiūris

- Konkrečios galimybės įgyti verslumo patirties, **stažuotės įmonėse arba verslininkų apsilankymai švietimo ir mokymo įstaigose, be kita ko, praktinė verslumo patirtis, pavyzdžiui, kūrybiniai iššūkiai, startuoliai, mokinių ar studentų vadovaujamos bendruomenės iniciatyvos, verslo imitavimas arba projektais grindžiamas verslumo mokymasis**, galėtų būti itin naudingos ne tik jaunimui, bet ir suaugusiesiems ir mokytojams.
- Jaunimui galėtų būti suteikta galimybė mokantis mokykloje **bent vieną kartą įgyti verslumo patirties**.
- **Mokyklų, bendruomenių ir įmonių partnerystė** ir platformos vietos lygmeniu, ypač kaimo vietovėse, gali būti labai svarbios skleidžiant verslumo mokymą.
- Siekiant užtikrinti nuolatinę pažangą ir lyderystę itin svarbų vaidmenį galėtų atlikti **tinkamas mokytojų ir mokyklų vadovų rengimas ir jiems teikiama parama**.

# 2 SKYRIUS: SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETIMO SPECIALISTŲ MOKYMO APIE NAUJAS PAGRINDINES KOMPETENCIJAS POREIKIŲ APŽVALGA

## 2 SKYRIUS: SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETIMO SPECIALISTŲ MOKYMO APIE NAUJAS PAGRINDINES KOMPETENCIJAS POREIKIŲ APŽVALGA

Švietimo personalas daro lemiamą įtaką besimokančiųjų pasiekimams ir motyvacijai. Į besimokančiųjų orientuoti ir moksliniais tyrimais pagrįsti metodai, paprastai siejami su bendrųjų kompetencijų samprata, dar labiau pabrėžia įgūdžius ir kompetencijas, kurių reikalaujama iš efektyvių pedagogų. Švietimo personalą sudaro mokytojai, instruktoriai, mokytojų rengėjai, švietimo ir mokymo institutų vadovai, darbuotojai, atsakingi už kolegų mokymą, mokslininkai ir universitetų dėstytojai, jaunimo darbuotojai ir suaugusiųjų švietėjai.

Švietimo personalas taip pat atlieka pagrindinį vaidmenį įgyvendinant švietimo pokyčius. Veiksmingos mokymo programų reformos, besimokančiųjų vertinimas ar mokymosi organizavimas priklauso nuo jų įgūdžių, gebėjimų ir noro sėkmingai pritaikyti mokymo praktiką. Todėl norint pereiti prie kompetencijomis pagrįsto mokymosi reikia tinkamos ir nuolatinės paramos šiems specialistams ir jų darbo aplinkai.

### 4-OJI BENDROJI KOMPETENCIJA: SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA

Skaitmeninė kompetencija – tai kur kas daugiau nei bendroji kompetencija, susijusi su komunikacijos ir informacinių technologijų įvaldymu. Tai svarbu instruktorių kompetencijos profiliui, nes jie patiria nuolatinį spaudimą tęsti mokymąsi aukšto lygio žinių lygiu, rinkti ir filtruoti informaciją bei dalytis informacija su kitais ir didinti efektyvumą naudojant šias technologijas (net kalbant apie išlaidų

sumažinimą, pavyzdžiui, organizuojant virtualius, o ne tiesioginius susitikimus).

Kuriant mokymo koncepciją, skirtą kompetencijų profiliui, susijusiam su šia pagrindine kompetencija, būtų galima apsvarstyti **šiuos elementus**:

- Žinių valdymo įgūdžiai – t.y., informacijos tarpininkavimas; žinių kūrimas iš informacijos; selektyvus informacijos interpretavimas;
- Kritinis požiūris į technologijas – kada jas tikslinga naudoti ugdymo procesuose ir kokiais tikslais, o kada ne;
- Kritinis mąstymas apie didėjančią erdvę, kurią skaitmeninės technologijos užima jaunų žmonių gyvenime, atsižvelgiant į iššūkius, kuriuos jos kelia visuomenei, ir šios refleksijos susiejimą su švietimo procesais, kuriais siekiama didesnio ir gilesnio jaunimo dalyvavimo visuomenės gyvenime;
- Pagrindinių informacinių ir komunikacinių technologijų, reikalingų tokiam neformaliojo švietimo darbui, įvaldymas;
- Susipažinimas su naujausiais skaitmeninių technologijų



pasiekimais, susijusiais su Europos darbo su jaunimu srities tikslų įgyvendinimu, ir ypač svarbioms konkrečioms Europos darbo su jaunimu specializacijos grupėms.

### Pagrindinis turinys:

- Idėjos apie žinių visuomenės ir informacinės visuomenės skirtumą; ryšys su mokymusi visą gyvenimą.
- Skaitmeninių technologijų keliami iššūkiai visuomenei svarbūs jaunimui.
- Kasdieniai kontekstai, kuriuose naudojamos skaitmeninės technologijos ir kur jos vaidina svarbų vaidmenį jaunų žmonių gyvenime (įskaitant žmogaus teises, pvz., pilietines laisves).
- Jaunų žmonių, kurie yra „skaitmeniniai migrantai“, realybė; „skaitmeniniai vietiniai“; „skaitmeniškai atskirti“; kaip tai keičia dalyvavimą Europos neformaliojo švietimo veikloje ir aktyvų dalyvavimą visuomenės gyvenime (skaitmeninis pilietiškumas).
- Žinios apie tai, kaip skaitmeninės technologijos keičia (neformalaus ugdymo) mokymosi aplinkas; pagrindinės skaitmeninių technologijų praktikos, susijusios su Europos darbu su jaunimu ir neformaliojo ugdymo procesais.
- Žinios apie tai, kaip skaitmeninės technologijos gali būti naudojamos kaip mokymosi aplinka – privalumai ir trūkumai (el. mokymasis ir kt.).
- Supratimas apie šiuolaikinių jaunimo informavimo metodų svarbą ir kaip su jais dirbti.

### 5-OJI BENDROJI KOMPETENCIJA: ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMOSI MOKYTIS KOMPETENCIJA

Mokytojai, suaugusiųjų švietėjai ir jaunimo darbuotojai patys yra mokymosi visą gyvenimą procese, todėl ši kompetencija yra būtina

jų kvalifikacijos lygio palaikymo ir tobulinimo sąlyga. Be to, viena iš pagrindinių jų funkcijų yra gebėti motyvuoti kitus dalyvauti naujuose mokymosi procesuose ir padėti kitiems formuoti teigiamą požiūrį į mokymąsi visą gyvenimą.

Kuriant mokymo koncepciją, skirtą kompetencijų profiliui, susijusiam su šia pagrindine kompetencija, būtų galima apsvarstyti **šiuos elementus:**

- Gebėjimas ugdyti teigiamą dalyvių požiūrį į mokymąsi.
- Gebėjimas motyvuoti save ir jaunus žmones mokytis visą gyvenimą, parodant to reikalingumą ir naudą.
- Susipažinimas su dabartinėmis diskusijomis, teorijomis ir metodais, padedančiais besimokantiems tobulinti mokymosi praktiką.
- Susipažinimas su politine-institucine sistema, kurioje gali būti remiamas jaunų žmonių mokymasis mokytis.

### Pagrindinis turinys:

- Naujausios žinios apie tai, kaip vyksta mokymasis mokytis, ir apie mokymosi teorijas.
- Idėjos ir požiūriai, kaip remti jaunų žmonių mokymosi mokytis kompetenciją neformaliojo švietimo veiklos kontekste.
- Įvairūs išbandyti ir patikrinti metodai, padedantys mokyti mokytis su jaunimu.
- Naujausia informacija apie politinę ir institucinę sistemą, kuria remiamas mokymasis visą gyvenimą apskritai ir mokymasis mokytis konkrečiai (ES, EBPO ir Europos Tarybos politikos programos) ir apie jaunimo galimybes jomis pasinaudoti.
- Dalyviai turi mokymosi biografijas ir metodus/metodas, kaip dirbti su kitais besimokančiais nustatant ir analizuojant mokymosi biografijas.

## 6-OJI BENDROJI KOMPETENCIJA: PILIETIŠKUMO KOMPETENCIJA

Visų pirma ši kompetencija gali būti suprantama, kaip pakitusi švietimo samprata, kaip atsakas į švietimo ir mokymo nukrypimą nuo realių rezultatų. Atsižvelgiant į šiuolaikinę daugiakultūrės Europos visuomenės tikrovę, ši kompetencija yra esminė, norint gyventi kaip individui ir kaip vieno ar kelių kolektyvų nariui, kartu gerbiant visa apimančią teisingumo sampratą (geriausiai išreiškiamą žmogaus teisėmis). Štai kodėl šios kompetencijos kūrimas, skatinimas ir tobulinimas yra neatsiejama bet kokio formalaus, neformalaus ar savaiminio švietimo dalis. Tai yra gyvenimo įgūdis, kurio jauniems žmonėms reikia, kad jie galėtų tapti atsakingais suaugusiais ir naudoti visą gyvenimą. Šios nuostatos ir įgūdžiai apibrėžia tarpkultūrinio diskurso gebėjimus ir yra viena iš svarbiausių asmeninių ir profesinių kompetencijų, kurių reikalaujama iš kvalifikuotų instruktorių, dirbančių Europos lygmens mokymo veikloje.

Kuriant mokymo koncepciją, skirtą kompetencijų profiliui, susijusiam su šia pagrindine kompetencija, būtų galima apsvarstyti **šiuos elementus:**

**Specialūs kompetencijos reikalavimai (žinios, nuostatos, įgūdžiai), kuriuos reikia mokyti:**

- Susipažinimas su jaunimo demokratinio ir europinio pilietiškumo ugdymo sampratomis ir požiūriais.
- Įsipareigojimas siekti pridėtinės vertės, kurią teikia tarpkultūrinis

požiūris dirbant su jaunimu ugdant pilietines ir socialines kompetencijas.

- Įgūdžiai ir nuostatos, būtinos vykdant tarpkultūrinio mokymosi veiklą: empatija, atitolimas nuo socialinių vaidmenų, tolerancija dviprasmiškumui (ir gebėjimas atstovauti savo tapatybei).
- Europos darbo su jaunimu supratimas kaip tarpkultūrinis kontekstas, reikalaujantis požiūrių ir metodų, atitinkančių dalyvaujančių jaunuolių grupių įvairovę.

### Pagrindinis turinys:

- Socialinės ir politinės sąvokos (demokratija, teisingumas, lygybė, pilietybė ir pilietinės teisės), kurios suteikia asmenims galimybę aktyviai ir demokratiškai dalyvauti visuomenės gyvenime.
- Konkrečios jaunų žmonių dalyvavimo ir pilietiškumo sampratos.
- Europos jaunimo pilietinio ir socialinio dalyvavimo struktūros ir kanalai.
- Europos pilietybė.
- Tarpkultūrinio ugdymo, kaip politinio ugdymo, sampratos ir praktikos, tarpkultūrinio mokymosi su jaunimu metodika ir metodai.
- Naujausia informacija apie ES ir Europos Tarybos politinę-institucinę sistemą, skirtą remti tarpkultūrinį jaunimo švietimą Europoje, įskaitant konkrečias jaunimo švietimo ir mobilumo programas.



## 7-OJI BENDROJI KOMPETENCIJA: VERSLUMO KOMPETENCIJA

Septintoji kompetencija yra ta, kuri sujungia visas mūsų mintis apie asmenines ir profesines kompetencijas, reikalingas darbui.

Iniciatyvos jausmas ir verslumas vis dažniau tampa aspektais, kuriuos suaugusiųjų švietėjai, instruktoriai ir jaunimo darbo ugdytojai turėtų perduoti jauniems žmonėms, su kuriais dirba. Vis dažniau tikimasi, kad neformaliojo švietimo veikla paskatins sėkmingą jaunimo integraciją į darbo rinką. Nesvarbu, ar jie yra profesionalai, ar savanoriai, tai reiškia, kad asmenys, atsakingi už neformaliojo švietimo veiklos vykdymą šiuo tikslu, turi turėti tam tikrą šių kompetencijų patirtį ir reikalauti įgūdžių, kad šią patirtį paverstų švietimo pasiūlymais, atitinkančiais jų tikslinių grupių poreikius.

Kuriant mokymo koncepciją, skirtą kompetencijų profiliui, susijusiam su šia pagrindine kompetencija, būtų galima apsvarstyti **šiuos elementus:**

**Specialūs kompetencijos reikalavimai (žinios, nuostatos, įgūdžiai), kuriuos reikia mokyti:**

- Suvokimas apie Europos jaunimo srities „rinkos dimensiją“, jos poveikį dirbant visą darbo dieną apmokamą darbą Europos darbo su jaunimu srityje ir būtinybę apsvarstyti su ja susijusius iššūkius.
- Supratimas apie kokybės standartus, kuriuos taiko finansavimo institucijos ir darbdaviai Europos jaunimo srityje.
- Gebėjimas išlaikyti nebiurokratinį, lankstų ir etišką požiūrį į daugelį darbinio gyvenimo iššūkių ir ilgalaikę savanorišką veiklą šioje srityje.
- Susipažinimas su praktikos bendruomene, kuri sudaro profesionalų ir savanorišką „kadra“ Europos darbo su jaunimu srityje, ir gebėjimai / informacija, reikalinga tinklo kūrimui joje.
- - Noras dalyvauti atitinkamose asociacijose ir jų diskusijose

apie profesionalumą ir kokybę tarp bendraamžių ir kolegų Europos lygiu.

- Gebėjimas efektyviai bendrauti su klientais ir rėmėjais bei valdyti projektus, kylančius iš įvairių organizacinių kultūrų.
- Orientacija į paslaugas, gebėjimas atpažinti galimybes ir imtis iniciatyvos, dinamiškumas ir gebėjimas įvertinti bei prisiimti riziką (jei reikia).
- Susipažinimas su politine-institucine sistema, kurioje vyksta diskusijos dėl kokybės, profesionalumo, kvalifikacijos ir pripažinimo Europos darbo su jaunimu srityje.

### Pagrindinis turinys:

- Kokybiško ugdymo ir jo palaikymo ugdymo procesuose idėjos ir koncepcijos.
- Vertinimo, stebėsenos, kokybės vertinimo, kokybės vadybos ir paslaugų kultūros sampratos ir metodai, tinkami neformaliojo švietimo sričiai.
- Projektų valdymas.
- Naujausia informacija ir idėjos, kylančios iš Europos (ir nacionalinio) lygmens debatų apie kokybę, profesionalumą, kvalifikaciją ir pripažinimą Europos darbo su jaunimu srityje.
- Informacija apie politinę-institucinę sistemą, kurioje vyksta diskusijos.
- Organizacinės kultūros sampratos, idėjos, kaip dirbti ir efektyviai bendrauti. Šios kultūros skirtumai, idėjos apie kūrybiškumą ir iniciatyvumą.



## 8-OJI BENDROJI KOMPETENCIJA: KULTŪRINIO SĄMONINGUMO IR RAIŠKOS KOMPETENCIJA

Kultūrinė kompetencija yra pagrindinis europinio lygio instruktorių profesionalumo bruožas, nes ji reikalauja, kad jie galėtų aktyviai naudotis savo vaizduote, dirbti su kūrybiškumo ir kūrybinių metodų idėja. Sukurti patrauklią mokymosi aplinką, kuri motyvuotų asmenis mokytis kūrybiškomis priemonėmis. Kitaip tariant, kultūrinė kompetencija kaip gebėjimas, labai visapusiško mokymosi ir gyvenimo prasme, sąmoningai ir apgalvotai įtraukti savo pojūčius į mokymo ir mokymosi procesą, perteikti estetinius pojūčius ir panaudoti psichosocialinius kultūros funkcijas mokymosi procesuose, pavyzdžiui, kalbos, meno, muzikos, šokio ar istorijos, kad būtų galima paminėti tik kai kuriuos.

Tačiau gebėjimas kūrybiškai panaudoti kultūrinės raiškos formas mokymosi procese nebūtinai yra vienintelis tokio pedagogo kultūrinės kompetencijos privalumas. Kultūrinė kompetencija taip pat svarbi tam, kad mokytojai ir besimokantieji suvoktų ir gebėtų dirbti su įvairiomis kultūrinėmis išraiškomis, kurias taip stipriai suformavo daugelio ir įvairių kultūrinių grupių menas, kalba, istorija ir religija bei bendri būdai Europoje, ir kurios yra labai svarbios visuomenės funkcionavimui. Mokytojai ir besimokantieji Europos neformalaus ugdymo srityje, kad būtų pasiektas mokymasis, turi įgyti prieigą prie kitų kultūrų. Tam reikia gebėjimo iš naujo įvertinti kultūrinę savirefleksiją, suvokimo, mąstymo ir jausmų įpročius (kitai tariant, gilus kultūrinis suvokimas). Šia prasme kultūrinė kompetencija yra neatsiejamai susijusi su tarpkultūrine kompetencija. Empatija, kuri buvo išsamiau nagrinėta aukščiau, padeda besimokantiems pakeisti perspektyvą, didinant jų supratimą apie naujas situacijas, su kuriomis jie susiduria, interpretacijas. Meninė raiška labai tinka tokio pobūdžio

edukaciniam darbui ir, esant tinkamoms sąlygoms, gali stipriai prisidėti prie kiekvieno individo pastangų surasti savo egzistencijos židinį asmeniniame ir profesiniame lygmenyse.

Kuriant mokymo koncepciją, skirtą kompetencijų profiliui, susijusiam su šia pagrindine kompetencija, būtų galima apsvarstyti **šiuos elementus:**

**Specialūs kompetencijos reikalavimai (žinios, nuostatos, įgūdžiai), kuriuos reikia mokyti:**

- Gebėjimas kurti holistinę mokymosi aplinką ir patirtį, įtraukiančią visus pojūčius į mokymosi procesą.
- Gebėjimas sukurti patrauklią mokymosi aplinką, kuri motyvuotų asmenis mokytis kūrybiškomis priemonėmis.
- Gebėjimas panaudoti psichosocialines kultūros funkcijas mokymosi procesuose.
- Gebėjimas aktyviai panaudoti savo vaizduotę, dirbti su kūrybiškumo idėja ir kūrybiniais metodais.
- Suvokimas ir gebėjimas dirbti su įvairiomis kultūrinėmis prasmėmis, kurios turi įtakos socialinio bendravimo tarp žmonių, turinčių skirtingą priklausymo jausmą, vystymuisi



### Pagrindinis turinys:

- Holistinio mokymosi sampratos ir idėjos, įskaitant patirtinį mokymąsi ir pojūčių vaidmenį mokantis.
- Idėjos apie darbą su kūrybiškumu ugdymo procesuose.
- Idėjos apie mokymąsi mokytis.
- Kūrybiniai metodai – idėjos ir praktikos dirbant su įvairiomis kultūrinėmis raiškos formomis ir meniniais požiūriais.
- Geroji praktika iš kitų darbo sričių, kurios sėkmingai lavina gyvenimo įgūdžius per menines formas.
- Sąvokos ir idėjos apie kultūrą (-as) ir kaip kultūra (-os) veikia žmonių sąveiką.

# 3 SKYRIUS: NAUJŲ PAGRINDINIŲ GEBĖJIMŲ UGDYMO PROGRAMOS PRISTATYMAS IŠ 5 MODULIŲ

# 3 SKYRIUS: NAUJŲ PAGRINDINIŲ GEBĖJIMŲ UGDYMO PROGRAMOS PRISTATYMAS IŠ 5 MODULIŲ

STONE projekto gebėjimų ugdymo mokymo programa gali naudotis suaugusiųjų švietėjai ir darbo su jaunimu specialistai, dirbdami tiesiogiai su jaunimu, ypač su tais, kuriems gresia ankstyvas mokyklos palikimas arba NEET. Mokymo programa suskirstyta į penkias kompetencijų sritis, kiekviena kompetencija pateikiama 4 lygiuose, kaip pateikta paveiksle:



Kiekvienas kompetencijos lygis susideda iš 1 audiovizualaus šaltinio PowToon vaizdo įrašo formatu, kuris supažindina su kompetencijos elementu, kuris atitinka mokymosi lygį, o po jo seka veikla, kurią galima atlikti tiesiogiai su jaunimu. Visi vaizdo įrašai įkeliami į STONE projekto YouTube – kanalą [https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN\\_5gneJCIFYI-gXLgFP\\_EL](https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN_5gneJCIFYI-gXLgFP_EL) ir yra prieinami anglų, rumunų, lietuvių, graikų ir estų kalbomis.



# SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA: MOKYMŲ APŽVALGA IR IŠTEKLIAI

## PAVADINIMAS

### Skaitmeninė kompetencija

## MOKYMŲ TIKSLAI

- Pagrindinės žinios apie skaitmenines technologijas
- Pagrindinės žinios apie tai, kaip skaitmeninės technologijos prisideda prie šiuolaikinės visuomenės
- Praktinės žinios apie užtikrintą, kritišką, atsakingą skaitmeninių technologijų naudojimą
- Praktinės skaitmeninio raštingumo žinios
- Praktinės žinios apie tai, kaip technologijos palaiko bendravimą, kūrybiškumą ir inovacijas
- Praktinės žinios apie galimas skaitmeninių technologijų keliamą riziką
- Faktinės žinios apie įrenginius, programinę įrangą ir tinklus, susijusius su skaitmeninėmis technologijomis
- Teorinės žinios apie teisinius ir etinius principus, susijusius su skaitmeninėmis technologijomis
  
- Gebėjimas įvardinti skaitmenines technologijas
- Gebėjimas aptarti, kaip skaitmeninės technologijos prisideda prie mokymosi darbo ir dalyvavimo visuomenės gyvenime
- Gebėjimas aptarti, kaip skaitmeninės technologijos palaiko aktyvų pilietiškumą ir socialinę įtrauktį
- Gebėjimas nustatyti, kaip skaitmeninės kompetencijos lemia bendradarbiavimą su kitais ir kūrybiškumą siekiant asmeninių, socialinių ar komercinių tikslų
- Suprasti, kad skaitmeniniai įgūdžiai suteikia galimybę naudoti, pasiekti, filtruoti, vertinti, kurti, programuoti ir dalytis skaitmeniniu turiniu.
- Atpažinti, kaip skaitmeninės technologijos prisideda prie mūsų skaitmeninės tapatybės

- Supratimas apie skaitmeninių kompetencijų poreikį šiuolaikiniame pasaulyje
- Noras naudotis skaitmeninėmis technologijomis
- Noras žiūrėti į skaitmenines technologijas etiškai, saugiai ir atsakingai
- Atvirumas bendradarbiauti naudojantis skaitmeninėmis technologijomis, jas vertinant ir kritiškai mąstant

### Numatomi rezultatai

Užtikrintas, kritiškas ir atsakingas skaitmeninių technologijų naudojimas mokymuisi, darbui ir dalyvavimui visuomenės gyvenime

### MOKYMO METODIKA

Atsižvelgiant į STONE projekto tikslinę besimokančiųjų grupę, pagrindinių įgūdžių ugdymo programa naudoja skaitmenines technologijas, kad pristatytų ir paaiškintų sąvokas, kuriomis grindžiama kiekviena iš penkių nagrinėjamų kompetencijų sričių. Įrodyta, kad ši mokymo metodika padidina besimokančiųjų įsitraukimą, nes padeda besimokantiems susidoroti su sudėtingomis koncepcijomis naudojant kelis išteklius. Daugialypės terpės išteklių teikimas ne tik palengvina mokymąsi savo tempu, bet ir apima visus skirtingus besimokančiųjų tipus, įskaitant tuos, kurių mokymosi gebėjimai skiriasi.

Pirmiausia mokytojas turėtų parodyti kompetencijos srities PowToon vaizdo įrašą, o tada pasidalyti nuoroda su besimokančiais. Kiekvienas vaizdo įrašas buvo specialiai sukurtas šiam projektui ir paprasta kalba paaiškina pagrindinius kiekvienos kompetencijos mokymosi faktus. Siekdami remtis teorija ir remti



įgūdžių ugdymą, dėstytojai gali pasirinkti iš siūlomų veiklų (pasirinkdami besimokančiųjų poreikius atitinkantį lygį) ir įgyvendinti veiklą, kad sustiprintų teorijos įsisavinimą ir skatintų komandinį darbą, bendravimo įgūdžius, bendradarbiavimą ir kritinį mąstymą.

### TURINYS

Teorija: nuoroda į PowToon vaizdo įrašą :  
[https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN\\_5gneJCIFYI-gXLgFP\\_EL](https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN_5gneJCIFYI-gXLgFP_EL)



Praktinė veikla:

- a. Kiek saugus jūsų slaptažodis (pagrindiniai įgūdžiai);
- b. Sukurti verslo Facebook puslapį (vidutinis įgūdis);
- c. Aptikti netikras naujienas (pažangūs įgūdžiai);
- d. Nustatykite pagrindinius sektorius ir įgūdžius šešiose pažangių skaitmeninių įgūdžių srityje (ekspertų įgūdžiai).

### VERTINIMO METODAI

Žr. kiekvienoje mokymosi veikloje pateiktą vertinimo užduotį.

### SERTIFIKAVIMAS

Visi jaunuoliai, sėkmingai dalyvaujantys ir baigę kiekvienai kompetencijų sričiai priskirtas veiklas, galės gauti pasiekimų pažymėjimą ir kompetencijų pažymą.

## ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMO SI MOKYTIS KOMPETENCIJA: MOKYMŲ APŽVALGA IR IŠTEKLIAI

### PAVADINIMAS

#### Asmeninė, socialinė ir mokymosi mokytis

### MOKYMŲ TIKSLAI

- Pagrindinės žinios, kaip efektyviai valdyti laiką ir informaciją
- Pagrindinės žinios, kaip konstruktyviai dirbti su kitais
- Faktinės žinios apie sveiko proto, kūno ir gyvenimo būdo komponentus
- Praktinės žinios apie kompetencijų ugdymo būdus ir išsilavinimo, mokymo, karjeros galimybių paiešką
- Praktinės žinios, kaip pačiam valdyti savo mokymąsi ir karjerą
- Praktinės žinios, kaip suprasti elgesio kodeksus ir bendravimo taisykles
- Teorinės žinios, kaip suprasti skirtingose visuomenėse ir aplinkose priimtas bendravimo taisykles
  
- Pripažinti asmeninių, socialinių ir mokymosi mokytis kompetencijų ugdymo svarbą
- Išsiaiškinti asmenines galimybes
- Nustatyti ir išsikelti tikslus, siekiant motyvuoti save ir pasisekimo mokymosi procese
- Suprasti, kaip spręsti iššūkius, kritiškai apmąstyti ir priimti sprendimus
- Taikyti bendradarbiaujančio ir savarankiško darbo įgūdžius, siekiant palaikyti mokymosi procesą
- Išanalizuoti, kaip efektyviai valdyti savo karjerą ir socialines sąveikas
- Aptarti, kaip susidoroti su stresu ir neužtikrintumu mokymosi ir darbo aplinkoje
- Išnagrinėti, kaip konstruktyviai bendrauti, derėtis ir

bendradarbiauti su kitais

- Noras turėti teigiamą požiūrį į savo asmeninę, socialinę ir fizinę gerovę
- Noras suprasti kitų įvairovę ir jų poreikius
- Noras kelti tikslus, siekiant motyvuoti save ir ugdyti atsparumo bei pasitikėjimo įgūdžius
- Kitų žmonių poreikių įvertinimas
- Atvirumas ugdant problemų sprendimo požiūrį, kuris palaiko mokymosi procesą
- Atvirumas bendradarbiauti su kitais
- Suvokimas, kaip svarbu pritaikyti ankstesnius mokymosi įgūdžius būsimam mokymuisi

### NUMATOMI REZULTATAI

Gebėjimas apmąstyti savo veiksmus, efektyviai valdyti laiką ir informaciją, konstruktyviai dirbti su kitais, išlikti atspariems ir valdyti savo mokymąsi bei karjerą

### MOKYMO METODIKA

Atsižvelgiant į STONE projekto tikslinę besimokančiųjų grupę, pagrindinių įgūdžių ugdymo programa naudoja skaitmenines technologijas, kad pristatytų ir paašškintų sąvokas, kuriomis grindžiama kiekviena iš penkių nagrinėjamų kompetencijų sričių. Įrodyta, kad ši mokymo metodika padidina besimokančiųjų įsitraukimą, nes padeda besimokantiejiems susidoroti su sudėtingomis koncepcijomis naudojant kelis išteklius. Daugialypės terpės išteklių teikimas ne tik palengvina mokymąsi savo tempu, bet ir apima visus skirtingus besimokančiųjų tipus, įskaitant tuos, kurių mokymosi gebėjimai skiriasi.

Pirmiausia mokytojas turėtų parodyti kompetencijos srities PowToon vaizdo įrašą, o tada pasidalyti nuoroda su besimokančiais. Kiekvienas vaizdo įrašas buvo specialiai sukurtas šiam projektui ir

paprasta kalba paaiškina pagrindinius kiekvienos kompetencijos mokymosi faktus. Siekdami remtis teorija ir remti įgūdžių ugdymą, dėstytojai gali pasirinkti iš siūlomų veiklų (pasirinkdami besimokančiųjų poreikius atitinkantį lygį) ir įgyvendinti veiklą, kad sustiprintų teorijos įsisavinimą ir skatintų komandinį darbą, bendravimo įgūdžius, bendradarbiavimą ir kritinį mąstymą.

### TURINYS

Teorija: nuoroda į PowToon vaizdo įrašą : [https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN\\_5gnejCIF\\_YI-gXLgFP\\_EL](https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN_5gnejCIF_YI-gXLgFP_EL)



Praktinė veikla:

- Socialiniai įgūdžiai – pokalbio pradžia naudojant ARE modelį (pagrindiniai įgūdžiai);
- Grupinės diskusijos apie asmenines kompetencijas (vidutinis įgūdis);
- Kortos – bendravimo ir empatijos pratimai (pažangūs įgūdžiai);
- Galimybių ratai (ekspertų įgūdžiai).

### VERTINIMO METODIKA

Žr. kiekvienoje mokymosi veikloje pateiktą vertinimo užduotį.

### SERTIFIKAVIMAS

Visi jaunuoliai, sėkmingai dalyvaujantys ir baigę kiekvienai kompetencijų sričiai priskirtas veiklas, galės gauti pasiekimų pažymėjimą ir kompetencijų pažymą.

## PILIETIŠKUMO KOMPETENCIJA: MOKYMŲ APŽVALGA IR IŠTEKLIAI

### PAVADINIMAS

#### Pilietiškumas

### MOKYMŲ TIKSLAI

- Pagrindinės aktyvaus pilietiškumo žinios
- Pagrindinės pilietiškumo funkcijų žinios
- Bazinės žinios apie socialines, ekonomines, teises ir politines sąvokas, susijusias su pilietyste
- Faktinės žinios apie pasaulinius pokyčius ir tvarumą
- Faktinės žinios apie bendras pilietiškumo vertybes
- Faktinės žinios apie pagrindinius nacionalinės, Europos ir pasaulio istorijos pokyčius
- Faktinės žinios apie tvarias sistemas, demografinius pokyčius ir klimato kaitą
- Praktinės žinios, kaip aktyvūs piliečiai visapusiškai dalyvauja pilietiniame ir visuomeniniame gyvenime
- Praktinės žinios apie įvairius pasaulio kultūrinius tapatumus
- Teorinės žinios apie Europos visuomenių daugiakultūros ir socialines bei ekonomines dimensijas
- Teorinės žinios apie socialinių ir politinių judėjimų tikslus, vertybes ir politiką
- Apibrėžti aktyvų pilietiškumą
- Aptarti, kaip piliečiai veiksmingai bendradarbiauja su kitais bendrais ar viešaisiais interesais
- Nustatyti, kaip bendravimas su kitais prisideda prie tvaraus visuomenės vystymosi

- Ugdyti kritinio mąstymo ir problemų sprendimo įgūdžius
- Išnagrinėti tradicines ir naujas žiniasklaidos formas
- Suprasti žiniasklaidos vaidmenį ir funkcijas demokratinėse visuomenėse
- Išanalizuoti, kaip pilietiškumas ir žmogaus teisės sudaro demokratijos pagrindą
- Supratimas apie pagarbą žmogaus teisėms kaip demokratijos pagrindą
- Atvirumas remti socialinę ir kultūrinę įvairovę, lyčių lygybę, socialinę sanglaudą ir tvarų gyvenimo būdą
- Taikos kultūrų, kitų privatumo ir aktyvios atsakomybės už aplinką vertinimas
- Daugiakultūrių visuomenių supratimas
- Noras pasisakyti už tarpkultūrinę sąveiką siekiant užtikrinti socialinį teisingumą ir lygybę
- Noras domėtis politiniais ir socialiniais bei ekonominiais pokyčiais, humanitariniais mokslais ir tarpkultūrine komunikacija
- Noras dalyvauti demokratiame sprendimų priėmime visais lygiais
- Noras dalyvauti pilietinėje veikloje

## NUMATOMI REZULTATAI

Gebėjimas veikti kaip atsakingiems piliečiams ir visapusiškai dalyvauti pilietiniame ir socialiniame gyvenime, remiantis socialinių, ekonominių, teisinių ir politinių sampratų ir struktūrų, taip pat pasaulinių pokyčių ir tvarumo supratimu.

## MOKYMO METODIKA

Atsižvelgiant į STONE projekto tikslinę besimokančiųjų grupę,



pagrindinių įgūdžių ugdymo programa naudoja skaitmenines technologijas, kad pristatytų ir paašškintų sąvokas, kuriomis grindžiama kiekviena iš penkių nagrinėjamų kompetencijų sričių. Įrodyta, kad ši mokymo metodika padidina besimokančiųjų įsitraukimą, nes padeda besimokantiems susidoroti su sudėtingomis koncepcijomis naudojant kelis išteklius. Daugialypės terpės išteklių teikimas ne tik palengvina mokymąsi savo tempu, bet ir apima visus skirtingus besimokančiųjų tipus, įskaitant tuos, kurių mokymosi gebėjimai skiriasi.

Pirmiausia mokytojas turėtų parodyti kompetencijos srities PowToon vaizdo įrašą, o tada pasidalyti nuoroda su besimokančiais. Kiekvienas vaizdo įrašas buvo specialiai sukurtas šiam projektui ir paprasta kalba paašškina pagrindinius kiekvienos kompetencijos mokymosi faktus. Siekdami remtis teorija ir remti įgūdžių ugdymą, dėstytojai gali pasirinkti iš siūlomų veiklų (pasirinkdami besimokančiųjų poreikius atitinkantį lygį) ir įgyvendinti veiklą, kad sustiprintų teorijos įsisavinimą ir skatintų komandinį darbą, bendravimo įgūdžius, bendradarbiavimą ir kritinį mąstymą.

## TURINYS

Teorija: nuoroda į PowToon vaizdo įrašą :

[https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN\\_5gneJCIFYI-gXLgFP\\_EL](https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN_5gneJCIFYI-gXLgFP_EL)



Praktinė veikla:

- Tapti aktyviu piliečiu (pagrindinis įgūdis);
- Žiniasklaidos vaidmuo ir funkcija demokratinėse visuomenėse (vidutinis įgūdis);
- Būti ES piliečiu – kovoti su socialine neteisybe (pažangūs įgūdžiai);
- Tapti pasaulio piliečiu: įveikti aplinkos krizę (ekspertų įgūdžiai).

## VERTINIMO METODIKA

Žr. kiekvienoje mokymosi veikloje pateiktą vertinimo užduotį.

## SERTIFIKAVIMAS

Visi jaunuoliai, sėkmingai dalyvaujantys ir baigę kiekvienai kompetencijų sričiai priskirtas veiklas, galės gauti pasiekimų pažymėjimą ir kompetencijų pažymą.

## VERSLUMO KOMPETENCIJA: MOKYMŲ APŽVALGA IR IŠTEKLIAI

### PAVADINIMAS

**Verlumas**

### MOKYMŲ TIKSLAI

- Pagrindinės verslumo žinios
- Faktinės žinios apie planavimą ir valdymą, susijusį su verslumu, įskaitant įvairius procesus ir išteklius
- Faktinės žinios apie socialines ir ekonomines galimybes ir iššūkius, susijusius su verslumu
- Praktinės žinios apie skirtingus kontekstus ir galimybe idėjas paversti veiksmais asmeninėje, socialinėje ir profesinėje veikloje
- Asmeninių stipriųjų ir silpnųjų pusių įsisaugoninimo teorinės žinios
- Darnaus vystymosi etinių principų ir iššūkių teorinės žinios
- Apibrėžti verslumą
- Aptarti su verslumu susijusius įgūdžius; kūrybiškumas, kritinis mąstymas, problemų sprendimas, iniciatyvumas, konstruktyvus mąstymas, bendradarbiavimas ir atkaklumas
- Išsiaiškinti, kaip dirbti individualiai ir bendradarbiauti komandose, siekiant sutelkti išteklius ir palaikyti veiklą
- Išanalizuoti, kaip priimti finansinius sprendimus, susijusius su sąnaudomis ir verte
- Bendrauti ir derėtis su kitais
- Išnagrinėti, kaip susidoroti su neužtikintumu, dviprasmiškumu ir rizika
- Planuoti ir valdyti projektus, turinčius kultūrinę socialinę ar





finansinę vertę

- Su verslu susijusių rizikų ir iššūkių suvokimas
- Noras laikytis verslumo, kuriam būdingas iniciatyvos jausmas, agentūriškumas, iniciatyvumas ir atkaklumas siekiant tikslų
- Supratimas, kaip motyvuoti kitus ir vertinti jų idėjas
- Atvirumas prisiimti atsakomybę ir laikytis etiško požiūrio į verslumą
- Atvirumas dirbti individualiai ir bendradarbiauti su kitais

### NUMATOMI REZULTATAI

Gebėjimas veikti pagal galimybes ir idėjas bei paversti jas vertybėmis kitiems.

### MOKYMO METODIKA

Atsižvelgiant į STONE projekto tikslinę besimokančiųjų grupę, pagrindinių įgūdžių ugdymo programa naudoja skaitmenines technologijas, kad pristatytų ir paaiškintų sąvokas, kuriomis grindžiama kiekviena iš penkių nagrinėjamų kompetencijų sričių. Įrodyta, kad ši mokymo metodika padidina besimokančiųjų įsitraukimą, nes padeda besimokantiems susidoroti su sudėtingomis koncepcijomis naudojant kelis išteklius. Daugialypės terpės išteklių teikimas ne tik palengvina mokymąsi savo tempu, bet ir apima visus skirtingus besimokančiųjų tipus, įskaitant tuos, kurių mokymosi gebėjimai skiriasi.

Pirmiausia mokytojas turėtų parodyti kompetencijos srities PowToon vaizdo įrašą, o tada pasidalyti nuoroda su besimokančiais. Kiekvienas vaizdo įrašas buvo specialiai sukurtas šiam projektui ir paprasta kalba paaiškina pagrindinius kiekvienos kompetencijos

mokymosi faktus. Siekdami remtis teorija ir remti įgūdžių ugdymą, dėstytojai gali pasirinkti iš siūlomų veiklų (pasirinkdami besimokančiųjų poreikius atitinkantį lygį) ir įgyvendinti veiklą, kad sustiprintų teorijos įsisavinimą ir skatintų komandinį darbą, bendravimo įgūdžius, bendradarbiavimą ir kritinį mąstymą.

### TURINYS

Teorija: nuoroda į PowToon vaizdo įrašą : [https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN\\_5gnejCIFYI-gXLgFP\\_EL](https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN_5gnejCIFYI-gXLgFP_EL)



Praktinės veiklos:

- a. Verslumo profilis (pagrindiniai įgūdžiai);
- b. Idėjos patvirtinimas (vidutiniai įgūdžiai);
- c. MVP tyrimo atvejis (pažangūs įgūdžiai);
- d. Verslo modelio drobės apžvalga (ekspertų įgūdžiai).

### VERTINIMO METODIKA

Žr. kiekvienoje mokymosi veikloje pateiktą vertinimo užduotį.

### SERTIFIKAVIMAS

Visi jaunuoliai, sėkmingai dalyvaujantys ir baigę kiekvienai kompetencijų sričiai priskirtas veiklas, galės gauti pasiekimų pažymėjimą ir kompetencijų pažymą.

## KULTŪRINIO SĄMONINGUMO IR RAIŠKOS KOMPETENCIJA: MOKYMŲ APŽVALGA IR IŠTEKLIAI

### PAVADINIMAS

#### Kultūrinis sąmoningumas ir raiška

### MOKYMŲ TIKSLAI

- Pagrindinės kultūros suvokimo ir raiškos žinios
- Pagrindinės žinios apie daugiakultūres visuomenes; vietiniu, nacionaliniu, Europos ir pasauliniu mastu
- Faktinės žinios apie tai, kaip išraiškos, kalbos, paveldas ir tradicijos prisideda prie skirtingų kultūrų
- Praktinės žinios apie įvairius idėjų perdavimo būdus rašytiniuose, spausdintiniuose ir skaitmeniniuose tekstuose, teatre, kinuose, šokiuose, žaidimuose, mene ir dizaine, muzikoje, ritualuose ir architektūroje, taip pat hibridinėse formose
- Teorinės žinios apie tapatybių ir kultūros paveldo ugdymą kultūrų įvairovės pasaulyje
- Teorinės žinios apie tai, kaip menai ir kitos kultūros formos yra mūsų pasaulio suvokimo priemonės
- Apibrėžti kultūrinį sąmoningumą ir raišką
- Aptarti, kaip kultūrinis sąmoningumas ir raiška yra būtini lygioms ir darnioms visuomenėms
- Su empatija reikšti ir interpretuoti perkeltines ir abstrakčias idėjas, išgyvenimus ir emocijas
- Identifikuoti asmeninę, socialinę ar komercinę vertę per meną ir kitas kultūros formas
- Dalyvauti kūrybiniuose procesuose individualiu ir kolektyviniu lygmenimis

- Atvirumas kultūrinės raiškos įvairovei
- Skirtingų kultūrų ir jų išraiškų pripažinimas ir vertinimas
- Noras dalyvauti kultūrinėse patirtyse
- Noras turėti etišką ir atsakingą požiūrį į intelektualinę ir kultūrinę nuosavybę
- Noras turėti pozityvų ir liberalų daugiakultūrių visuomenių požiūrį

### NUMATOMI REZULTATAI

Suprasti ir gerbti, kaip idėjos ir prasmė kūrybiškai išreiškiamos ir perduodamos įvairiose kultūrose ir per įvairius menus bei kitas kultūros formas.

### MOKYMO METODIKA

Atsižvelgiant į STONE projekto tikslinę besimokančiųjų grupę, pagrindinių įgūdžių ugdymo programa naudoja skaitmenines technologijas, kad pristatytų ir paašškintų sąvokas, kuriomis grindžiama kiekviena iš penkių nagrinėjamų kompetencijų sričių. Įrodyta, kad ši mokymo metodika padidina besimokančiųjų įsitraukimą, nes padeda besimokantiems susidoroti su sudėtingomis koncepcijomis naudojant kelis išteklius. Daugialypės terpės išteklių teikimas ne tik palengvina mokymąsi savo tempu, bet ir apima visus skirtingus besimokančiųjų tipus, įskaitant tuos, kurių mokymosi gebėjimai skiriasi.

Pirmiausia mokytojas turėtų parodyti kompetencijos srities PowToon vaizdo įrašą, o tada pasidalyti nuoroda su besimokančiaisiais. Kiekvienas vaizdo įrašas buvo specialiai sukurtas šiam projektui ir paprasta kalba paaškina pagrindinius kiekvienos kompetencijos mokymosi faktus. Siekdami remtis teorija ir remti įgūdžių ugdymą, dėstytojai gali pasirinkti iš siūlomų veiklų (pasirinkdami besimokančiųjų poreikius atitinkantį lygį) ir įgyvendinti veiklą, kad sustiprintų teorijos įsisavinimą ir skatintų komandinį darbą, bendravimo įgūdžius, bendradarbiavimą ir kritinį mąstymą.

## TURINYS

Teorija: nuoroda į PowToon vaizdo įrašą [https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN\\_5gneJCIFYI-gXLgFP\\_EL](https://youtube.com/playlist?list=PLZ16FW1z6gLN_5gneJCIFYI-gXLgFP_EL)



Praktinė veikla:

- a. Kultūros ledkalnis (pagrindinis įgūdis);
- b. Aplink pasaulį (vidutinis įgūdis);
- c. Kaip kultūra veikia jūsų asmenybę (pažangūs įgūdžiai);
- d. Įvairovė ir įtrauktis (specialūs įgūdžiai).

## VERTINIMO METODIKA

Žr. kiekvienoje mokymosi veikloje pateiktą vertinimo užduotį.

## SERTIFIKAVIMAS

Visi jaunuoliai, sėkmingai dalyvaujantys ir baigę kiekvienai kompetencijų sričiai priskirtas veiklas, galės gauti pasiekimų pažymėjimą ir kompetencijų pažymą.



# MOKYMOSI VEIKLA PAGAL KOMPETENCIJĄ



# MOKYMOŠI VEIKLA PAGAL KOMPETENCIJĄ

## SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA

### BENDRINĖ KOMPETENCIJA: SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA – PRADEDANČIŲJŲ LYGIS

#### TEMA

- Skaitmeninės tapatybės kūrimas ir kuravimas
- Darbas su skaitmenine informacija
- Skaitmeninio turinio kūrimas ir tvarkymas
- Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas



#### VEIKLOS PAVADINIMAS

KIEK SAUGUS YRA JŪSŲ SLAPTAŽODIS?

#### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

#### MOKYMOŠI BŪDAS

Akivaizdinis arba savarankiškas mokymasis, refleksija

## VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

25 minutės

### MOKYMOŠI REZULTATAS

dalyviai gali sukurti saugius slaptažodžius savo paskyroms, kuriomis naudojami skaitmeninėje aplinkoje

### VEIKLOS TIKSLAS

Nesvarbu, ar prisijungiate prie kompiuterio, prie internetinės paskyros, pvz., Facebook, naudojant internetinę bankininkystę ar bendraujate per Skype, Teams, Zoom ir kt., norint apsaugoti paskyrą labai svarbu turėti tvirtą slaptažodį.

### VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

Lipnūs lapeliai

Dideli popieriaus lapai

Pojektorius, kompiuteris

Spalvoti žymekliai

### INSTRUKCIJOS

#### PIRMAS ŽINGSNIS

Dešimties minučių grupės diskusija apie „blogiausius slaptažodžius“ – koks yra pats nesaugiausias slaptažodis, kokį tik galėtumėte turėti ir kodėl? Kokį pavojų kelia nesaugus slaptažodis?

#### ANTRAS ŽINGSNIS

Padalinkite į grupes po 2 arba 3, dirbkite kartu naudodami raidžių detales, kad sukurtumėte saugius ir lengvai įsimenamus slaptažodžius, kuriuos galėtumėte naudoti, kad apsaugotumėte savo paskyras. Veiklos laikas 10 min.

## TREČIAS ŽINGSNIS

Sugrįžkite į bendrą grupę ir pasidalykite keliais kūrybiškais atsakymais.  
Veiklos laikas 7-10 min.

### IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA

#### KIEK SAUGUS YRA JŪSŲ SLAPTAŽODIS? SIŪLOMI SPRENDIMAI IR PATARIMAI

Saugių slaptažodžių neturėtų būti lengva atspėti žinant asmeninę informaciją. Jie neturėtų būti tokie sudėtingi, kad juos reikėtų užsirašyti, niekada to nedarykite! Naudokite skirtingus slaptažodžius skirtingoms paskyroms, naudokite slaptažodžių tvarkyklę, pvz., LastPass, 1Password arba SplashID, kad sukurtumėte ir saugiai kaustumėte slaptažodžius.

#### BLOGIAUSI SLAPTAŽODŽIAI

Patys nesaugiausi slaptažodžiai yra: 1234567, slaptažodis, letmein, qwerty ir 11111. Naudojant šeimos nario gimimo datą, pašto kodą, telefono numerį arba mėgstamo augintinio, komandos, filmo ar grupės pavadinimą taip pat nėra saugu – tai leidžia lengvai atspėti slaptažodį, jei tave nors menkai pažįsta.

#### KAIP SUKURTI SAUGŲ SLAPTAŽODĮ

Saugiuose slaptažodžiuose naudojami ne raidiniai ir skaitmeniniai simboliai, pvz., @ # ! & £ arba / ir didžiųjų bei mažųjų raidžių mišinys. Pagalvokite apie „Džeimso Bondo“ kodinius žodžius ir pažiūrėkite, koks kūrybingas, bet vis tiek suprantamas, galite būti! Skatinkite „žaisti“ su vardais, sukeiskite raides skaičiais ar kitais simboliais, pateikite tokių pavyzdžių:

## M!C#ARGIT V@NE\$\$A NATA€!Y P@\$WORD

Skirtingoms paskyroms naudokite skirtingus slaptažodžius, palikdami tą pačią pagrindinę slaptažodžio dalį, o tada prieš ją įvesdami F, jei naudojate Facebook, T – Twitter, B – bankininkystei ir pan.

Pastaba: dalyviams reikia priminti, kad ateityje jie neturėtų naudoti slaptažodžių, tokių pačių ar panašių į tuos, kurie buvo sukurti šios veiklos metu, kaip savo „tikrųjų“ slaptažodžių, nes juos pasidalino su kitais grupės nariais.

#### KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Prieš atlikdami šią veiklą, įvertinkite ir trumpai apibūdinkite savo slaptažodžius skaitmeninėje aplinkoje.
- Ką padarėte, kad slaptažodžiai būtų saugesni?



# BENDRINĖ KOMPETENCIJA: SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA – VIDUTINIS LYGIS

## TEMA

Skaitmeninis marketingas

## VEIKLOS PAVADINIMAS

SUKURKITE FACEBOOK VERSLO PUSLAPĮ

## IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla / savarankiškas mokymasis

## MOKYMOŠI BŪDAS

Akivaizdinis / savarankiškas mokymasis, refleksija

## VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

45 minutės

## MOKYMOŠI REZULTATAS

dalyviai sukurs Facebook puslapį verslo skaitmeninės rinkodaros tikslais (Facebook Business Page)

## VEIKLOS TIKSLAS

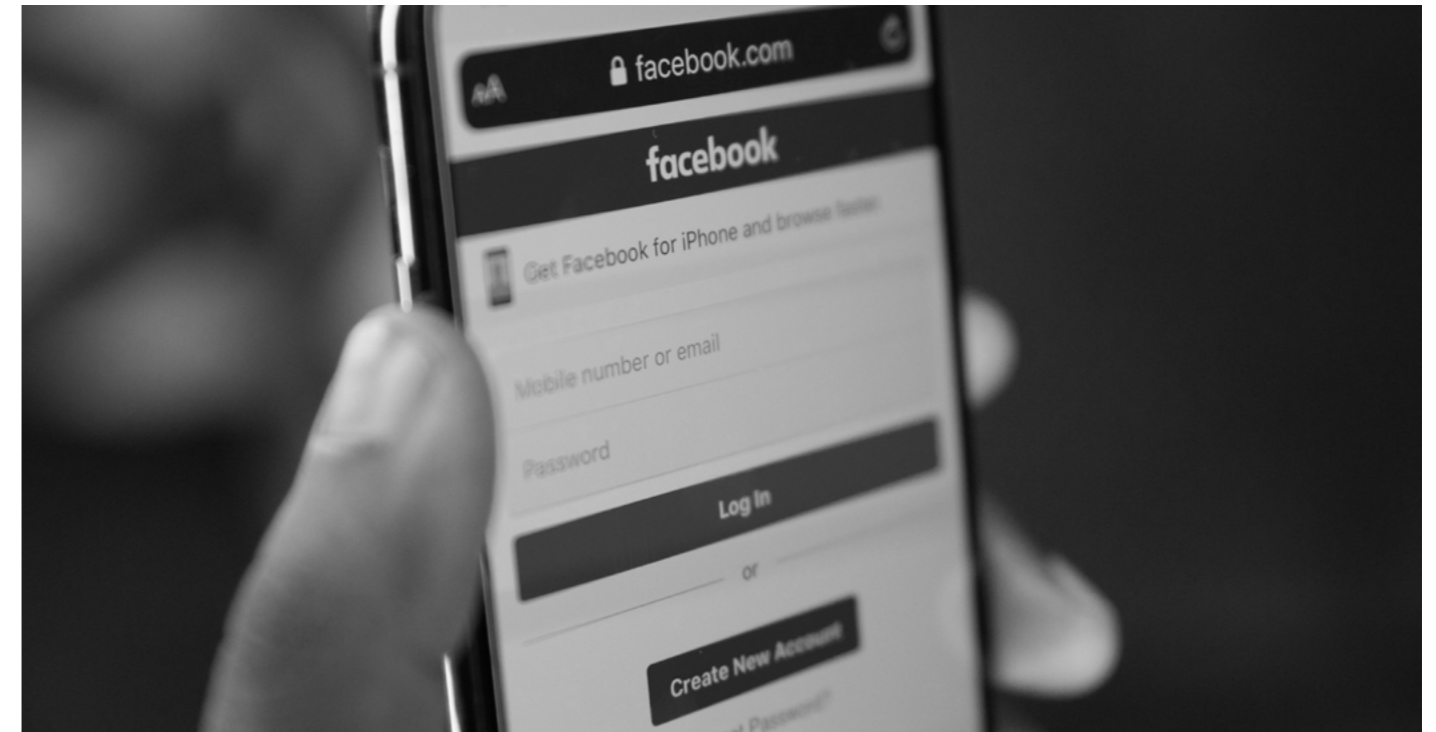
Facebook verslo puslapis – tai nemokama galimybė įmonėms didinti prekės ženklo žinomumą ir generuoti skaitmeninę rinkodarą bei pardavimą Facebook.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Nešiojamieji kompiuteriai
- Nemokami internetiniai nuotraukų albumai

- Projektorius
- Lipnūs lapeliai
- Dideli popieriaus lapai
- Spalvoti žymekliai

## INSTRUKCIJOS



## PIRMAS ŽINGSNIS: KAIP SUKURTI FACEBOOK PUSLAPĮ VERSLUI

Prieš prisiregistruodami prie Facebook verslo puslapio, turite prisijungti prie asmeninės Facebook paskyros. Nesijaudinkite – informacija iš jūsų asmeninės paskyros nebus viešai matoma jūsų verslo puslapyje.

Taip yra todėl, kad kiekvieną verslo puslapį tvarko vienas ar keli puslapio administratoriai. Administratoriai yra žmonės, turintys asmenines Facebook paskyras. Jūsų asmeninė paskyra veikia kaip raktas, leidžiantis patekti į naują verslo puslapį. Jei turite komandos narių, kurie jums padės su jūsų puslapiu, jų asmeninės paskyros taip pat atrakins konkrečius jų vaidmenis ir galimybes. Taigi, jei dar nesate prisijungę prie savo asmeninės paskyros, prisijunkite dabar, tada pasinerkite į puslapio kūrimo veiksmus.



## ANTRAS ŽINGSNIS: REGISTRACIJA

Eikite į [facebook.com/pages/create](https://facebook.com/pages/create).

Kairėje esančiame skydelyje įveskite savo verslo informaciją. Kai tai padarysite, puslapio peržiūra bus atnaujinta realiuoju laiku dešinėje. Puslapio pavadinimui naudokite įmonės pavadinimą arba vardą, kurio žmonės greičiausiai ieškos bandydami rasti jūsų įmonę. Kategorijai įveskite žodį ar du, apibūdinančius jūsų verslą, ir Facebook pasiūlys keletą variantų. Galite pasirinkti iki trijų pasiūlymų. Tada užpildykite aprašymo lauką. Tai trumpas aprašymas, kuris rodomas paieškos rezultatuose. Tai turėtų būti tik keli sakiniai (daugiausia 255 simboliai). Kai būsite patenkinti aprašymu, spustelėkite „Kurti puslapį“.

## TREČIAS ŽINGSNIS: PRIDĖTI PAVEIKSLĖLIŲ

Tada įkelsite savo Facebook puslapio profilio ir viršelio vaizdus. Svarbu sukurti gerą vizualinį pirmąjį įspūdį, todėl rinkitės išmintingai. Įsitinkite, kad pasirinktos nuotraukos atitinka jūsų prekės ženklą ir yra lengvai identifikuojamos su jūsų įmone. Pirmiausia įkelsite savo profilio nuotrauką. Šis vaizdas pateikiamas kartu su jūsų įmonės pavadinimu paieškos rezultatuose ir jums bendraujant su naudotojais. Jis taip pat

rodomas viršutiniame kairiajame Facebook puslapio kampe.

Jei turite atpažįstamą prekės ženklą, logotipo naudojimas yra tikriausiai saugiausias būdas. Jei esate įžymybė ar visuomenės veikėjas, tiks jūsų veido nuotrauka. O jei esate vietinis verslas, išbandykite gerai nufotografuotą savo produkto vaizdą. Svarbu padėti potencialiam sekėjui ar klientui nedelsiant atpažinti jūsų puslapį. Jūsų profilio vaizdas turi būti 170x170 pikselių. Jis bus apkarpytas iki apskritimo, todėl nedėkite jokių svarbių detalių kampuose. Pasirinkę puikią nuotrauką, spustelėkite „Pridėti profilio nuotrauką“.

Dabar atėjo laikas pasirinkti Facebook viršelio vaizdą, ryškiausią jūsų puslapio vaizdą. Šis vaizdas turėtų atspindėti jūsų verslo esmę ir perteikti jūsų verslo ar prekės ženklo asmenybę. Facebook rekomenduoja pasirinkti 1640x856 pikselių vaizdą. Pasirinkę tinkamą vaizdą, spustelėkite „Pridėti viršelio nuotrauką“.

Įkėlę nuotraukas galite naudoti peržiūros viršutiniame dešiniajame kampe esančius mygtukus, kad perjungtumėte darbalaukio ir mobiliojo įrenginio rodinius. Naudokite juos, kad įsitikintumėte, jog esate patenkinti tuo, kaip jūsų vaizdai atrodo abiejuose ekranuose. Galite vilkti vaizdus kairiajame stulpelyje ir pakoreguoti jų padėtį.

Kai būsite patenkinti pasirinkimais, spustelėkite „Išsaugoti“.

Turite Facebook verslo puslapį, nors jis yra labai tuščias.

Žinoma, nors jūsų verslo Facebook puslapio griaučiai dabar yra sukurti, jūs vis dar turite daug nuveikti, kol pasidalinsite juo su savo auditorija.

## **IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA**

### **KAS YRA SOCIALINIŲ TINKLŲ RINKODARA?**

Socialinių tinklų rinkodara – tai praktika naudojant socialinių tinklų kanalus, siekiant parduoti ar reklamuoti prekės ženklą, produktą ar paslaugą.

Socialinių tinklų rinkodara padeda įmonėms:

- Padidinti prekės ženklo žinomumą;
- Kurti įsitraukusias bendruomenes;
- Parduoti produktus ir paslaugas;
- Išmatuoti, kaip žmonės vertina jūsų verslą;
- Teikti klientų aptarnavimą socialinių tinklų platformose;
- Reklamuoti savo produktus ir paslaugas tikslinei auditorijai;
- Stebėti našumą ir atitinkamai pakoreguoti strategiją.

### **KAS YRA FACEBOOK VERSLO PUSLAPIS?**

Facebook puslapis yra vieša Facebook paskyra, kuria gali naudotis prekių ženklai, organizacijos, menininkai ir visuomenės veikėjai. Įmonės naudoja puslapius, kad galėtų dalytis kontaktine informacija, skelbti naujienas, dalytis turiniu, reklamuoti įvykius ir leidimus ir – galbūt svarbiausia – susisiekti su savo Facebook auditorija.

Puslapiai gali būti susieti su Facebook skelbimų

paskyromis ir Facebook parduotuvėmis. Turint Facebook verslo puslapį žmonėms lengviau atrasti jūsų prekės ženklą ir su juo bendrauti internete. Sužinokite, kaip jį nustatyti čia. Jei turite verslą, jums reikia Facebook verslo puslapio. Kasdien turintis 1,82 milijardo aktyvių vartotojų, Facebook nėra socialinis tinklas, kurį galėtumėte ignoruoti.

Galbūt todėl daugiau nei 200 milijonų įmonių naudojami nemokamomis Facebook paslaugomis. Tai apima verslo puslapius – taip, Facebook puslapio kūrimas yra nemokamas būdas reklamuoti savo verslą. Geros naujienos yra tai, kad sukurti Facebook paskyrą verslui yra gana paprasta ir tikriausiai jau turite visus komponentus, kurių reikia norint pradėti. Paanalizuokime.

Papildoma medžiaga:

<https://blog.hootsuite.com/steps-to-create-a-facebook-business-page/>

### **KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI**

- Ko išmokote per užsiėmimą?
- Ką galėjote padaryti geriau?
- Kokie tolesni žingsniai kuriant Facebook verslo puslapį?



# BENDRINĖ KOMPETENCIJA: SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA – PAŽENGUSIŲJŲ LYGIS

## TEMA

- ŽINIASKLAIDOS RAŠTINGUMAS
- SKAITMENINIS RAŠTINGUMAS
- SAUGUMAS INTERNETE – RIZIKA NAUDOJANT SKAITMENINES TECHNOLOGIJAS

## VEIKLOS PAVADINIMAS APTIKTI NETIKRAS NAUJIENAS

## IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

## MOKYMOŠI BŪDAS

Akivaizdinis / savarankiškas mokymasis, Refleksija

## VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

- 5 minutės įvadi;
- 45 minutės darbui grupėse;
- 10 minučių apibendrinimui ir refleksijai

## MOKYMOŠI REZULTATAS

- Paaiškinti, kas yra netikros naujienos ir kodėl jos kuriamos
- Nustatyti, kokius klausimus užduoti ir kokius patikrinimus atlikti, kad nuspręstumėte, ar naujienų pranešimas yra netikras ar tikras
- Turėti galvoje, kaip netikros naujienos gali paveikti kažkieno emocijas ir elgesį
- Nurodyti priežastis, kodėl netikros naujienos gali būti žalingos



## VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – padėti besimokantiems atpažinti būdus, kuriais internetas ir socialiniai tinklai gali būti panaudoti tiek teigiamai, tiek neigiamai, ir kaip įvertinti informacijos šaltinių internete patikimumą; kaip saugiai ir patikimai pasirinkti paieškos rezultatus. Galiausiai šioje veikloje bus tiriama, kaip žiniasklaidoje ir socialiniuose tinkluose esantys tekstai ir vaizdai gali būti manipuliuojami arba išgalvojami ir kaip tai pastebėti.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

Dvi naujienų antrašės (tikros ir/ar netikros)  
– pasirinkti iš šaltinių savo valstybės kalna  
Dideli popieriaus lapai  
Lipnūs lapeliai

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Naudodami netikras ar tikras antraštes, mokiniai balsuoja, ar kiekviena antraštė yra tikra, ar netikra, priimdami sprendimą pagal nuojautą. Ką manote apie šios istorijos antraštę?

Ar lengva pasakyti, ar istorija tikra, ar netikra (ypač jei ją skaitome tik prabėgomis)? Ar turėjote pakankamai informacijos, kad galėtumėte priimti pagrįstą sprendimą? Kaip žmonės galėtų reaguoti į kiekvieną iš

šių antraščių?

Palyginkite „nuojautos“ procesą su tuo, kas nutinka, kai žmonės dalijasi juokinga / šokiruojančia istorija, kurią išgirdo pokalbio metu / susirašinėdami / socialiniuose tinkluose, neskirdami laiko suabejoti, ar tai tiesa.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Išsamiai ištirkite dvi istorijas, abejodami šaltiniu ir patikrindami jo išsamumą (1 ir 2 naujienų istorija). Mokiniai naudojami pateiktais įrodymais ir įkalčiais, kad išsiaiškintų, kuri naujienų istorija yra netikra, o kuri tikra.

Besimokantieji gali naudoti pagalbines medžiagas, pvz., patikimus naujienų šaltinius ir netikrų naujienų raktinius žodžius, skirtus profesionalioms naujienų organizacijoms, ir netikrų naujienų žodyną, į kuriuos reikia atkreipti dėmesį savo tyrimuose. Kokie faktai padėjo atpažinti netikras naujienas? Kokie faktai parodė, kad galite pasitikėti tikra istorija?

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Besimokantieji perskaitė du netikrų naujienų istorijų pavyzdžius ir daro išvadą, kaip jie gali priversti ką nors jaustis ir kokius veiksmus jie gali paskatinti. Kaip kas nors gali jaustis skaitydamas šią istoriją? Kaip straipsniu bandoma priversti skaitytoją pajusti ekstremalias emocijas? Kas nutiktų, jei kas nors patiktų šia istorija? Ar tai gali turėti įtakos jų mąstymui ar elgesiui? Kaip tai galėtų paveikti jų veiksmus? Kokia yra istorijos / rašytojo motyvacija? Kodėl ši istorija buvo sugalvota? Kokios netikros naujienos gali pakenkti?

## **IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA**

Iš kur galime gauti patikimų naujienų? Kaip grupė, sukurkite patikimų šaltinių, kuriuose besimokantieji gali gauti tikros ir patikimos informacijos, sąrašą, įskaitant jaunimo naujienų organizacijas. Pabrėžkite skaitymo įvairiose organizacijose ir informacijos šaltiniuose svarbą – ar (ir kaip) apie istoriją pranešama kitur. Ieškodami istorijos

įtraukite šaltinį, iš kurio norite gauti naujienų; pvz., Huffington post, BBC pasaulio naujienos ir kt. Jei nesate tikri dėl istorijos, visada pirmiausia apie tai pasikalbėkite su mokytoju ar tėvais. 2. Atskleiskite atsakymus į visas netikras ar tikras antraštes.

## **KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI**

- Kas yra netikros naujienos? Kodėl netikros naujienos gali būti žalingos?
- Kaip sužinoti, ar naujienos, kurias girdime, matome ar skaitome, yra tikros?
- Ką daryti, jei manote, kad istorija yra netikra?



# BENDRINĖ KOMPETENCIJA: SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA – EKSPERTŲ LYGIS

## TEMA

- DIDIEJI DUOMENYS
- SKAITMENINIS VERSLUMAS
- DIRBTINIS INTELEKTAS
- KIBERNETINĖ SAUGA
- DAIKTŲ INTERNETAS
- VIRTUALI REALYBĖ

## VEIKLOS PAVADINIMAS

NUSTATYKITE PAGRINDINIUS SEKTORIUS IR ĮGŪDŽIUS ŠEŠIUOSE IŠPLĖSTINĖSE SKAITMENINIŲ ĮGŪDŽIŲ SRITYSE



## IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

## MOKYMOSI BŪDAS

Akivaizdinis / savarankiškas mokymasis, refleksija

## VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

- 15 minučių įvadui;
- 45 minutės savarankiškam mokymuisi;
- 15 minučių grupės diskusijai;
- iš viso 75 minutės.

## MOKYMOSI REZULTATAS

Dalyvis nustato sektorius ir įgūdžius šešiose pažangių skaitmeninių įgūdžių srityse ir gali analizuoti šiuos kriterijus:

- Metrika;
- Pagrindinės profesijos sektoriuje;
- Kiekvienos profesijos skaitmeninių įgūdžių reikalavimai (konkretūs pažangūs įgūdžiai);
- Pagrindinės įmonės šiame sektoriuje.

## VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – paskatinti besimokančiuosius suvokti esminį skaitmeninių įgūdžių vaidmenį aukštesniojo lygio svarboje šalyje. Jame nagrinėjama, kaip skaitmeniniai įgūdžiai veikia nacionalinę ekonomiką ir žmonių karjeros galimybes.

Vykdydami šią veiklą besimokantieji gali suprasti pažengusiųjų lygio skaitmeninių įgūdžių svarbą ir nuspręsti dėl tolimesnių jų mokymosi žingsnių.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

Lipnūs lapeliai

Dideli popieriaus lapai

Projektorius, kompiuteriai

Spalvoti žymekliai

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Nustatykite sektorių / sritį šešiose pažangių skaitmeninių įgūdžių srityse: didieji duomenys, skaitmeninis verslumas, dirbtinis intelektas, kibernetinis saugumas, daiktų internetas, virtuali realybė.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Nustatykite metrikas (pvz., BVP dalis, užimtumo dalis, augimo potencialas) pažangių skaitmeninių įgūdžių srityje.

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Nurodykite pagrindines profesijas sektoriuje.

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Nustatykite kiekvienos profesijos skaitmeninių įgūdžių reikalavimus (konkretūs pažangūs įgūdžiai).

**PENKTAS ŽINGSNIS:** Nurodykite pagrindines įmones/įstaigas šiame sektoriuje..

## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA

Kitas metodas yra gilesnis pagrindinių sektorių skaitmeninių įgūdžių poreikių tyrimas kaip nacionalinio įgūdžių poreikių vertinimo dalis. Pirmasis šio metodo žingsnis yra nustatyti pagrindinius svarbius šalies sektorius (pavyzdžiui, Estija), įskaitant tradicinius pagrindinius

SEKTORIUS/ SRITIS	Metrikos (pvz., BVP dalis, užimtumo dalis, augimo potencialas)	Pagrindinės profesijos sektoriuje	Reikalavimai skaitmeniniams įgūdžiams kiekvienoje profesijoje (ypatingi pažangūs įgūdžiai)	Pagrindinės įmonės šiame sektoriuje

sektorius ir sparčiai augančius šalies sektorius. Yra keletas metrių, kurios gali būti naudingos nustatant pagrindinius sektorius, įskaitant sektoriaus BVP arba užimtumo dalį ir sektoriaus augimo potencialą.

Pasirinktus svarbius sektorius galima išanalizuoti labai gerai. Tada, naudodami tuos pačius duomenų rinkinius arba konsultuodamiesi su sektoriaus ekspertais, nustatykite, kokios yra pagrindinės profesijos tuose sektoriuose. Nustačius dominančius sektorius, sutelkite dėmesį į išsamesnių duomenų apie atitinkamus sektorius rinkimą, naudodami kokybinių ir kiekybinių metodų, aptartų anksčiau šiame skyriuje, derinį. Šiame etape svarbu atsižvelgti į mažas ir didesnes sektorių įmones. Toliau pateikta lentelė gali padėti atlikti pratimą.

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ar manote, kad ši veikla privertė susimąstyti apie pažangių skaitmeninių įgūdžių svarbą?
- Ar manote, kad ši veikla paskatino jus kitaip pagalvoti apie skaitmeninių įgūdžių vaidmenį? Kodėl? Kodėl ne?
- Kodėl, jūsų nuomone, svarbu paskatinti kitus tobulinti pažangius skaitmeninius įgūdžius?

# MOKYMOSI VEIKLA PAGAL KOMPETENCIJĄ

## ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMOSI MOKYTIS

### BENDRINĖ KOMPETENCIJA: ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMOSI MOKYTIS – PRADEDANČIŲJŲ LYGIS

#### TEMA

ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMOSI MOKYTIS

#### VEIKLOS PAVADINIMAS

SOCIALINIAI ĮGŪDŽIAI – POKALBIO PRADŽIA NAUDOJANT ARE MODELĮ

#### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

#### MOKYMOSI BŪDAS

Akivaizdinis ir savarankiškas mokymasis

#### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

20 minučių

#### MOKYMOSI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji įvertins įvairius komponentus, prisidedančius prie socialinių įgūdžių, analizuos savo elgesį skirtinguose socialiniuose kontekstuose.

## VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – paskatinti besimokančiuosius tyrinėti ir suvokti daugybę socialinių kontekstų ir kaip galima juose sąveikauti. Naudodamiesi ARE modeliu, besimokantieji gali išbandyti, kaip pagerinti pokalbių kokybę.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Rašiklis
- Popieriaus lapas
- Šablonas

## INSTRUKCIJOS

### PIRMAS ŽINGSNIS:

Pristatykite besimokantiems ARE modelį.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių pagalvoti apie situaciją, kai jiems buvo sunku pradėti pokalbį, ir užrašykite tai žemiau. Tada atlikite kiekvieną akronimo žingsnį, kad padėtumėte planuoti pokalbį. Jie turėtų ant popieriaus užrašyti:

- Pokalbio situacija arba nustatymas:
- Asmuo, su kuriuo kalbėjotės:
- Kokia buvo bendra patirtis ar aplinka, kurią galėjau panaudoti kaip tiltą?
- Kokį (-ius) klausimą (-us) galėjau užduoti kitam asmeniui, kad labiau jį sudominčiau?

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Apsvarstykite ir išstirkite, kaip, jūsų nuomone, galima pagerinti socialinius įgūdžius.

## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA

Norėdami pradėti pokalbį, naudokite ARE Metodą.

Flemingas (2013) sugalvojo akronimą, pavadintą ARE, kad būtų lengviau kalbėtis ir pradėti pokalbį su skirtingais asmenimis.

Akronimas sudarytas taip:

**ANCHOR** (angl. inkaras): Pastebėjimas apie jūsų abipusę bendrą tikrovę (t. y. kažką, ką jūs abu patiriate ir liudijate). Tai priklauso nuo aplinkos, kurioje susiduriate su asmeniu. Pavyzdžiui, jei su juo susiduriate bakalėjos parduotuvėje, galite atkreipti dėmesį į prekes, kurios šiuo metu parduodamos, arba produktą, kurį abu perkate.

**REVEAL** (angl. atskleidimas): Pasakykite ką nors, kas jus sieja su inkaru (t. y. „praėjusią savaitę X parduotuvėje radau šiuos melionus už geresnę kainą“). Taip pat galite naudoti istoriją ar patirtį, kad padėtumėte prisijungti prie pokalbio.

**ENCOURAGE** (angl. padrąsinimas): Tęskite pokalbį užduodami klausimą. Klausimas gali būti atviras (t. y. „ką manote?“) arba konkretesnis („ar radote geresnę kainą?“).

### KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Kaip manote, ar galima tobulinti socialinius įgūdžius?
- Ar galite paminėti savo patirtį tobulinant įgūdžius arba įveikiant barjerą?

## BENDRINĖ KOMPETENCIJA: ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMOSI MOKYTIS - VIDUTINIS LYGIS

### TEMA

ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMOSI MOKYTIS KOMPETENCIJA

### VEIKLOS PAVADINIMAS

GRUPINĖS DISKUSIJOS APIE ASMENINĖS SRITIES KOMPETENCIJAS

### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

### MOKYMOSI BŪDAS

Akivaizdinis ir diskusija grupėje

### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

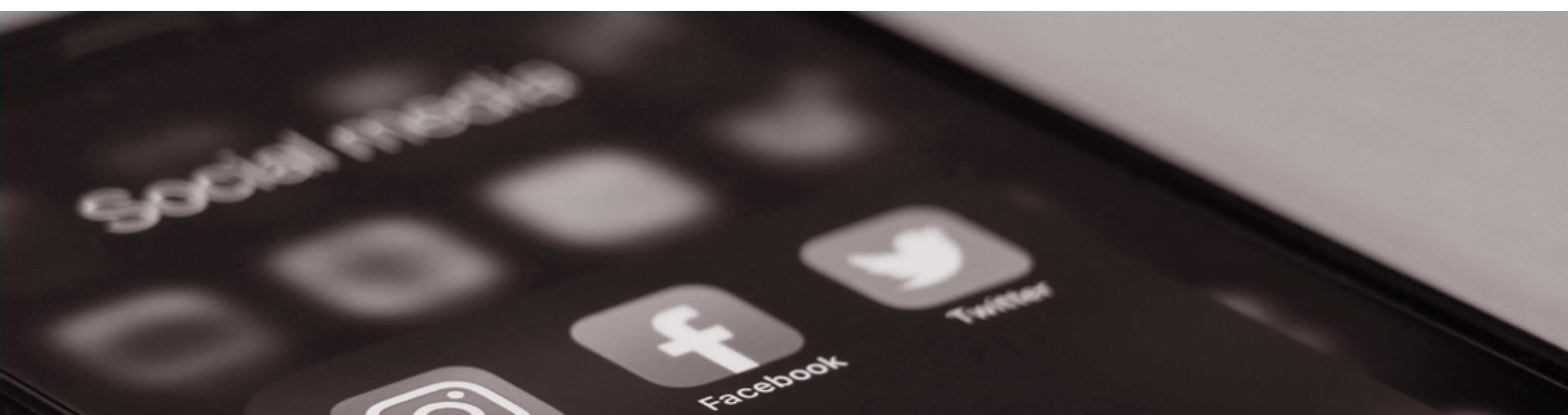
30 minučių

### MOKYMOSI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji įvertins įvairius komponentus, kurie prisideda prie kultūros ir gali sustiprinti jų kultūrinį sąmoningumą.

### VEIKLOS TIKSLAS

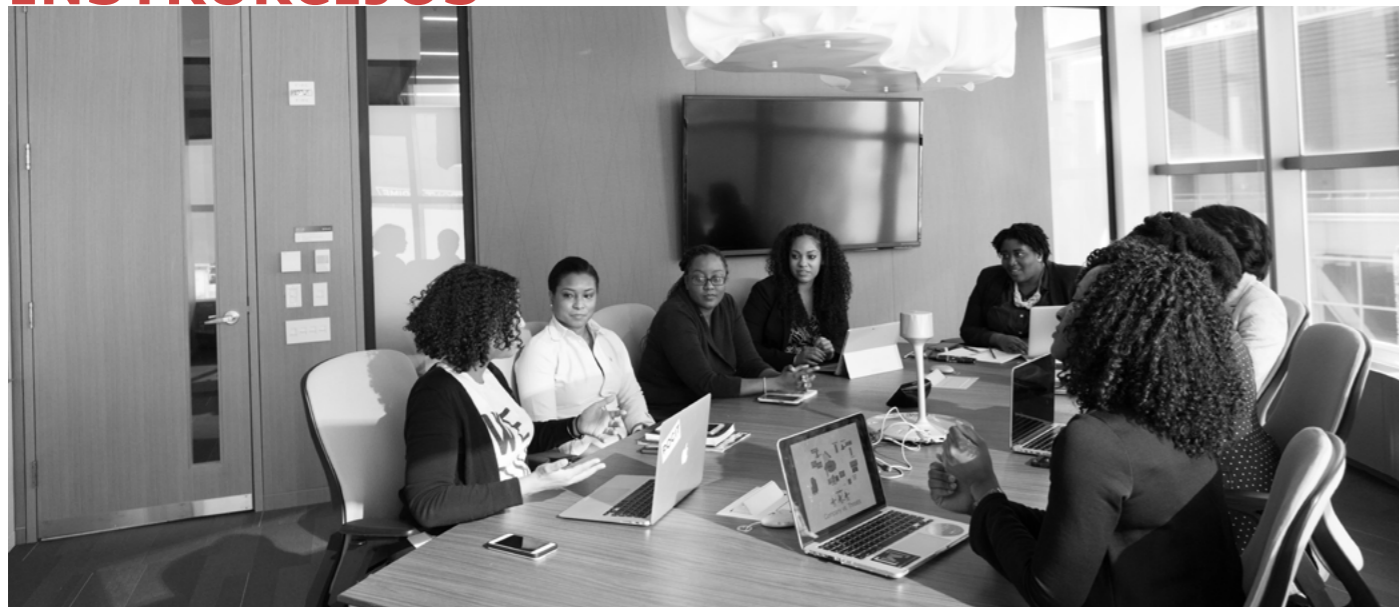
Šios veiklos tikslas – paskatinti besimokančiuosius tyrinėti ir suvokti kompetencijas, kurios prisideda prie asmeninės srities. Per savirefleksiją ir grupines diskusijas besimokantieji gali įvertinti, kaip šios kompetencijos gali turėti didelį poveikį įvairiems gyvenimo aspektams.



## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Rašiklis
- Popieriaus lapas

## INSTRUKCIJOS



**PIRMAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių apmąstyti asmeninės srities sampratą. Kas sudaro asmeninę sritį?

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Skatinkite besimokančiuosius diskutuoti su kitais grupės nariais, kaip jie suvokia 3 kompetencijas?

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Paprašykite besimokančiųjų pasidalyti situacija, kurioje jie nebuvo lankstūs, o pagalvoję dabar jie mano, kad turėjo būti lankstesni. Ką jie darytų kitaip dabar?

## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA

Trys asmeninės srities kompetencijos

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ko šios veiklos metu išmokote iš kitų?
- Ar galėtumėte tai pritaikyti savo asmeniniame gyvenime?
- Kaip manote, kaip svarbu būti lanksčiam ir sąmoningam?

## BENDRINĖ KOMPETENCIJA: ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMOSI MOKYTIS - PAŽENGUSIŲJŲ LYGIS

### TEMA

ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMOSI MOKYTIS KOMPETENCIJA

### VEIKLOS PAVADINIMAS

KORTELIŲ UŽSIĖMIMAS – BENDRAVIMO IR EMPATIJOS PRATIMAS



### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

### MOKYMOSI BŪDAS

Akivaizdinis mokymasis ir diskusija grupėje

### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

30 minučių

### MOKYMOSI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji išsiugdys daugiau empatijos, atsižvelgs į kitas perspektyvas, ugdys bendravimo ir derybų įgūdžius.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Žaidimo kortos
- Žirkklės

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Padalinkite grupę į mažiausiai tris komandas po du ir kiekvienam išdalinkite po 4-6 kortas.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Kiekvieną žaidimo kortą perkirpkite per pusę įstrižai, tada vėl per pusę įstrižai, kad kiekviena korta būtų padalinta į keturias trikampes dalis.

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Sumaišykite visas detales ir įdėkite po vienodą skaičių kortelių į tiek vokų, kiek turite komandų.

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Kiekvienai komandai duokite po voką su kortelių dalimis.

**PENKTAS ŽINGSNIS:** Kiekviena komanda turi tris minutes surūšiuoti savo detales, nustatyti, kurių jiems reikia, kad surinktų pilną rinkinį, ir parengti derybų strategiją.

**ŠEŠTAS ŽINGSNIS:** Po trijų minučių leiskite komandoms pradėti keistis. Žmonės gali keistis patys arba kartu su savo komanda. Duokite komandoms aštuonias minutes mainams.

Pasibaigus laikui suskaičiuokite kiekvienos komandos užpildytas korteles. Kuri komanda turi daugiausiai kortelių, laimi šį raundą.

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Kokios derybų strategijos pasiteisino? Kurios ne?
- Ką jie galėjo padaryti geriau?
- Kokius kitus įgūdžius, pavyzdžiui, aktyvų klausymąsi ar empatiją, jiems reikėjo panaudoti?

## BENDRINĖ KOMPETENCIJA: ASMENINĖ, SOCIALINĖ IR MOKYMO SI MOKYTIS – EKSPERTŲ LYGIS

### TEMA

ASMENINĖ, SOCIALINĖ  
IR MOKYMO SI MOKYTIS  
KOMPETENCIJA

### VEIKLOS PAVADINIMAS GALIMYBIŲ RATAI

### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

### MOKYMO SI BŪDAS

Akivaizdinis mokymasis ir grupinės užduotys

### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

30 minučių

### MOKYMO SI REZULTATAS

Per šią veiklą, besimokantieji tyrinės kritinį mąstymą ir bus įgalinti geriau suprasti pasaulį

### VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – paskatinti besimokančiuosius tyrinėti kritinį mąstymą, siekiant suprasti save ir supantį pasaulį, taip





pat vizualizuoti prasmingus problemų, iššūkių ir klausimų, kurie gali turėti įtakos mums, sprendimus.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

Nėra

### INSTRUKCIJOS

Šie žingsniai yra naudingas problemų sprendimo pratimas, kuris taip pat lavina prasmingus mokymosi visą gyvenimą įgūdžius, tokius kaip kūrybinis mąstymas, informacinis raštingumas, kultūrinė empatija, savimonė, globalus pilietiškumas, pasaulėžiūra ir daugelis kitų.

Pirmas žingsnis: Pradėkite nuo problemos, kurią pasirinko grupė.

Antras žingsnis: Paklauskite: Ką tai reiškia ...

- ... MAN?
- ... mano ŠEIMAI?
- ... mano BENDRUOMENEI?
- ... mano ŠALIAI?
- ... PASAULIUI?

Trečias žingsnis: Tęskite šį pratimą eidami vienu žingsniu toliau, paprašydami besimokančiųjų susiplanuoti, ką jie gali padaryti, kad pakeistų bet kokią neigiamą poveikį tiek artimoje ateityje, tiek ilgalaikėje perspektyvoje.

### IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA

- Dideli popieriaus lapai
- Lipnūs lapeliai

### KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ko šios veiklos metu išmokote iš kitų?
- Ar galėtumėte tai pritaikyti savo gyvenime?
- Kaip manote, kaip svarbu būti lanksčiam ir sąmoningam?

## MOKYMOŠI VEIKLA PAGAL KOMPETENCIJĄ

### PILIETIŠKUMAS

#### BENDRINĖ KOMPETENCIJA: PILIETIŠKUMO KOMPETENCIJA – PRADEDANČIŲJŲ LYGIS

#### TEMA

#### AKTYVUS PILIETIŠKUMAS

#### VEIKLOS PAVADINIMAS

#### TAPTI AKTYVIU PILIEČIU

#### IŠTEKLIAMS TIPAS

Akivaizdinė veikla

#### MOKYMOŠI BŪDAS

Akivaizdinis ir savarankiškas mokymasis

#### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

40 minučių

#### MOKYMOŠI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji supras būdus, kaip tapti aktyviais piliečiais kasdieniame gyvenime ir praktiškai sužinos, kodėl tai yra labai svarbu.

#### VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – suvokti pilietiškumo ir aktyvaus piliečio vertę.

Pilietiškumo privilegijų ir pareigų nepaisymas tampa vis labiau paplitusia tendencija visame pasaulyje, ilgainiui tai gali pakenkti demokratijai, todėl būtina palyginti besimokančiojo įspūdį apie tai, kas yra pilietis, ir nupiešti vaizdą, koks turėtų būti tikras pilietiškumas, tai – aktyvaus pilietiškumo įvadas. Be to, labai svarbu rasti klausimą KODĖL svarbu, kad jūsų balsas būtų išgirstas, ir būtent tai bus daroma šios veiklos metu.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Rašiklis
- Popieriaus lapai

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių pagalvoti apie žodį „aktyvus“ ir paprašykite jį apibūdinti ant pateikto popieriaus lapo. Tada darykite tą patį su žodžiu „pilietis“. Dabar paprašykite sujungti šiuos žodžius savo galvoje. Ar jie teisingai suprato aktyvaus piliečio apibrėžimą? Paaiškinkite, kas iš tikrųjų yra aktyvus pilietis.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių parengti apibūdinimą / nupiešti karikatūrą, ką, jų nuomone, kasdieniame gyvenime veikia aktyvus pilietis.

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Paklauskite tų, kurie nori pasidalinti savo mintimis/karikatūromis su visais, o pabaigoje pasakykite, ar jos buvo teisingos, ar ne, – paaiškinkite, kaip galima būti aktyviu piliečiu.

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Aktyvus pilietiškumas reiškia, kad jūsų balsas išgirstas. Vienas iš būdų, kaip to pasiekti, yra balsavimas.

Žaiskite trumpą analizės žaidimą „kodėl?“.

Vedėjas pradeda klausdamas vieno iš besimokančiųjų „kodėl turėčiau balsuoti?“. Asmuo atsako į klausimą „kadangi x, y ir z“ (pavyzdžiui, „todėl, kad taip girdimas tavo balsas“), o vedėjas klausia kito asmens „kodėl x, y ir z? (pvz., „kodėl turi būti girdimas tavo balsas?“), jis atsako, tada vedėjas užduoda kitą klausimą kitam žmogui ir pan. Tai galima padaryti kelis kartus, pradedant kitu žodžiu/fraze, pvz. g. „savanorystė“, „dalyvavimas eitynėse“, „tyrimas tau rūpimais klausimais“ ir t.t. Kai nebėra galimybės logiškai atsakyti į pateiktą klausimą, užbaikite analizę ir pasakykite paskutines pastabas. Ko jūs visi iš to išmokote?

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ar prieš šią veiklą žinojote, kas yra aktyvus pilietiškumas ir ar jaučiate, kad išmokote daugiau?
- Ar geriau suvokiate, kodėl svarbu būti aktyviu piliečiu?
- Ką galėtumėte pakeisti/patobulinti savo kasdieniame gyvenime, kad taptumėte pilietiškai aktyvesni, priverstumėte išgirsti jūsų balsą ir ką nors pakeistumėte?



# BENDRINĖ KOMPETENCIJA: PILIETIŠKUMO KOMPETENCIJA – VIDUTINIS LYGIS

## TEMA

ŽINIASKLAIDA IR DEMOKRATIJA

## VEIKLOS PAVADINIMAS

ŽINIASKLAIDOS VAIDMUO IR FUNKCIJOS DEMOKRATINĖSE VISUOMENĖSE

## IŠTEKLIUS TIPAS

Akivaizdinė veikla

## MOKYMOŠI BŪDAS

Akivaizdinis ir savarankiškas mokymasis

## VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

20 minučių

## MOKYMOŠI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji turės žinių apie tradicines ir naujas žiniasklaidos formas, be to, supras žiniasklaidos vaidmenį šiandieninėje demokratijoje.

## VEIKLOS TIKSLAS

Čia apibūdinkite šios veiklos užbaigimo vertę besimokantiesiems – ši dalis turėtų paskatinti besimokantįjį naudoti šią veiklą kaip priemonę ugdyti savo įgūdžius konkrečios pagrindinės kompetencijos srityje.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Rašiklis
- Popieriaus lapai, su užrašais skirtingose vietose: **radijas; tv; laikraščiai; socialiniai tinklai; dienoraščiai; interneto svetainės; kompiuteriniai žaidimai; elektroninės knygos; knygos; dienoraščiai; žurnalai.**

## INSTRUKCIJOS

Pirmas žingsnis: Paašinkite besimokantiems, kad šiais laikais visuomenė yra suskirstyta į tris valdžias: Pirmoji valdžia (dvasininkai); antroji valdžia (bajorai); ir trečioji valdžia (prasčiokai). Žiniasklaida neoficialiai laikoma ketvirtąja valdžia dėl savo galios daryti įtaką žmonėms ir veikti kaip pokyčių katalizatorius.

Antras žingsnis: Išdalinkite kiekvienam mokiniui popierius su žodžiais ir paprašykite juos sugrupuoti žodžius, apibraukiant tuos, kurie, jų nuomone, priklauso „senajai žiniasklaidai“, ir nubrėžti stačiakampį aplink tuos žodžius, kurie priklauso „naujai žiniasklaidai“. Po kelių minučių, kai baigsite, paašinkite besimokantiesiems skirtumą tarp senosios ir naujosios žiniasklaidos (skirtumas tas, kad naują žiniasklaidą gali sukurti dažniausiai bet kas ir ji turi grįžtamojo ryšio savybę, kurią galima gauti/duoti, kuri senose nepaisoma mokyklinė žiniasklaida, pvz., TV, radijas, žurnalai ir laikraščiai) ir kuo tai laikoma.

Trečias žingsnis: Šiais laikais žiniasklaida gali katalizuoti pokyčius, suburdama žmones geram tikslui ir darydama spaudimą tam tikriems atsakingiems žmonėms, kad žmonių balsai būtų išgirsti. Paprašykite dalyvių pagalvoti apie 3 akimirkas, kai žiniasklaida iš tikrųjų veikė kaip ketvirtoji valdžia (jei besimokantiesiems būtų sunku pateikti pavyzdžių, verta paminėti, pirma, Gretos Thunberg streiko dėl klimato krizės paveikslas vieną penktadienį, kuris paplito socialiniuose tinkluose ir paskatino pasaulinį judėjimą „Penktadieniai už ateitį“; Donaldso Trumpo

naudojimas socialine žiniasklaida skleidžiant informaciją apie tariamai suklastotus rinkimus, kuriuos jis pralaimėjo – Trumpo tviteriai sukėlė 2021 m. sausio mėn. JAV sostinės audrą; kiti pavyzdžiai, kaip žiniasklaida vienija žmones ir skatinantys imtis veiksmų).

### **KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI**

- Ar prieš šią veiklą žinojote apie žiniasklaidos rūšis?
- Ką sužinojote apie šių dienų žiniasklaidos vaidmenį?

## **BENDRINĖ KOMPETENCIJA: PILIETIŠKUMO KOMPETENCIJA – PAŽENGUSIŲJŲ LYGIS**

### **TEMA**

**SOCIALINĖ NETEISYBĖ: LYČIŲ NELYGYBĖ**

### **VEIKLOS PAVADINIMAS**

**BŪTI ES PILIEČIU – KOVOTI SU SOCIALINE NETEISYBE**

### **IŠTEKLIŲ TIPAS**

Akivaizdinė veikla

### **MOKYMOSI BŪDAS**

Akivaizdinis ir savarankiškas mokymasis

### **VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)**

25 minutės

### **MOKYMOSI REZULTATAS**

Baigę šią veiklą, besimokantieji geriau suvoks lyčių nelygybę kasdieniame gyvenime ir turės žinių, leidžiančių daryti teigiamus pokyčius.

### **VEIKLOS TIKSLAS**

Šios veiklos tikslas – praktikuoti buvimą ES piliečiu. Suvokimas apie įvairius socialinės neteisybės atvejus ir prisidėjimas prie teigiamų pokyčių yra to dalis. Užbaigę šią veiklą, besimokantieji bus pasirengę skleisti žinią apie tai, kaip tam tikras kasdienis elgesys, sistemos ir išankstiniai nusistatymai lemia lyčių nelygybę, ir bus pasirengę imtis veiksmų, kad spręstų šią problemą ir dėl to kylančius pokyčius.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Lipnūs lapeliai
- Dideli popieriaus lapai
- Rašymo priemonės

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Ant lentos, popieriaus viduryje parašykite frazę „lyčių lygybė“. Padalinkite popierių į tris dalis, piešdami linijas rašikliu. Pavadinkite skyrius „namai“, „darbo vieta“, „lauke ir aplink“.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Kiekvienam besimokančiajam įteikite po tris lipnius lapelius ir paprašykite ant kiekvieno užrašyti, kaip šiais laikais jaučiama ir patiriama nelygybė trijose vietose: „namuose“, „darbo vietoje“ ir apskritai „lauke ir aplink“.

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Paprašykite kiekvieno dalyvio priklijuoti lipniuosius lapelius ant plakato.

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Surenkite diskusiją, kaip būtų galima pakeisti aprašytas problemas. Jei reikia, paaiškinkite, kaip lyčių lygybės (ir feminizmo) judėjimas yra ne tai, ką moterys sugalvojo pakilti aukščiau vyrų ir pradėti matriarchatą, o kad tai veikia kova su sustabarėjusiais lyčių stereotipais, lygių teisių siekimas, vienodas atlyginimas, lygybė, pagarba ir lygios galimybės – siekimas lyčių lygybės.

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ar prieš šią veiklą žinojote apie tokius lyčių neteisybės atvejus?
- Ar manote, kad galėtumėte ką nors įgyvendinti savo gyvenime, kad pakeistumėte ir dėl to atliktumėte savo, kaip ES piliečio, vaidmenį?

## BENDRINĖ KOMPETENCIJA: PILIETIŠKUMO KOMPETENCIJA – EKSPERTŲ LYGIS

### TEMA

KLIMATO KAITA

### VEIKLOS PAVADINIMAS

TAPTI PASAULIO PILIEČIU: KOVOTI SU KLIMATO  
KAITOS KRIZE

### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

### MOKYMOSI BŪDAS

Akivaizdinis ir savarankiškas mokymasis

### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

15 minučių

### MOKYMOSI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji galės atpažinti, kaip veikiant lokaliai galima daryti poveikį pasauliniu mastu.

### VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – praktiškai pritaikyti pasaulinį pilietiškumą. Itin svarbu nustatyti, kad menkiausi veiksmai gali sukelti dramatiškus pokyčius, be to, tai, kaip žmogus gyvena kaip individas, gali būti pavyzdžiu ir kitiems praktikuoti tą patį elgesį – taip vyksta pokyčiai. Kelias nuo vietinio iki pasaulinio pilietiškumo yra trumpesnis nei atrodo, ir ši veikla tai įrodys.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Mobili lenta
- Rašikliai ir žymekliai

### INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Ant rašomosios lentos bloknoto lapo viršuje parašykite „tapimas pasaulio piliečiu: kova su klimato krize“.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Paašškinkite besimokantiesiems, kad nebūtina būti didžiulės įmonės ar šalies prezidentu, kad vykdytumėte pokyčius, – buvimas pasaulio piliečiu reiškia, kad galite daryti įtaką dideliems pokyčiams net ir tokiu mažu žingsniu, kaip maži naudingi kasdieniai gyvenimo pokyčiai.

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Išdalinkite kiekvienam mokiniui rašymo įrankius ir paprašykite, kad jie pagalvotų ir ant lentos užsirašytų vieną nedidelį būdą, kaip kiekvienas žmogus gali padėti įveikti pasaulinę krizę – klimato kaitą. (minėti būdai negali pasikartoti, todėl kiekvienas besimokantis turi parašyti tai, kas dar neparrašyta).

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Visiems pristatykite parašytas idėjas. Gal kažkas nebuvo paminėta? Aptarkite kartu.

### KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Kaip prisidedate prie to, kad esate pasaulio pilietis ir įnešate teigiamų pokyčių sprendžiant tokias problemas kaip klimato krizė? Ar galėtumėte padaryti daugiau?
- Ar geriau suvokiate, ką reiškia būti pasaulio piliečiu?



## MOKYMOŠI VEIKLA PAGAL KOMPETENCIJĄ

### VERSLUMAS

## BENDRINĖ KOMPETENCIJA: VERSLUMO KOMPETENCIJA – PRADEDANČIŲJŲ LYGIS

### TEMA

#### VERSLUMO KOMPETENCIJA

### VEIKLOS PAVADINIMAS VERSLUMO PROFILIS

### IŠTEKLIAMS TIPAS

Akivaizdinė veikla

### MOKYMOŠI BŪDAS

Akivaizdinis ir savarankiškas mokymasis

### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

30 minučių

### MOKYMOŠI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji įvertins įvairius komponentus, prisidedančius prie verslumo kompetencijų

### VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – paskatinti besimokančiuosius tyrinėti ir suvokti daugybę verslumo kompetencijų skatinančių komponentų. Vykdydami veiklą, besimokantieji turi panaudoti dalį EntreComp modelio, kad



apibūdintų asmenį, kuris, jų nuomone, turi verslumo savybių, ir tada apibūdintų situaciją, kai jie panaudojo kai kuriuos gebėjimus ir nuostatas.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Prisijungimas prie Slido sistemos
- Rašiklis
- Popieriaus lapas
- Klausimo šablonas

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių pagalvoti apie žmogų, kuris, jų nuomone, turi verslumo savybių. Tada paprašykite besimokančiųjų pažvelgti į EntreComp modelį ir pasirinkti, jų nuomone, 3 geriausias savybes ir požiūrius bei įrašyti juos į Slido.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Po to, kai visi pateiks savo nuomonę, pažvelkite į požiūrį, elgesį, savybes ir komentarus grupėje.

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių apibūdinti situaciją, kurioje jie jautė norą imtis veiksmų, skirti laiko ir energijos projektui.

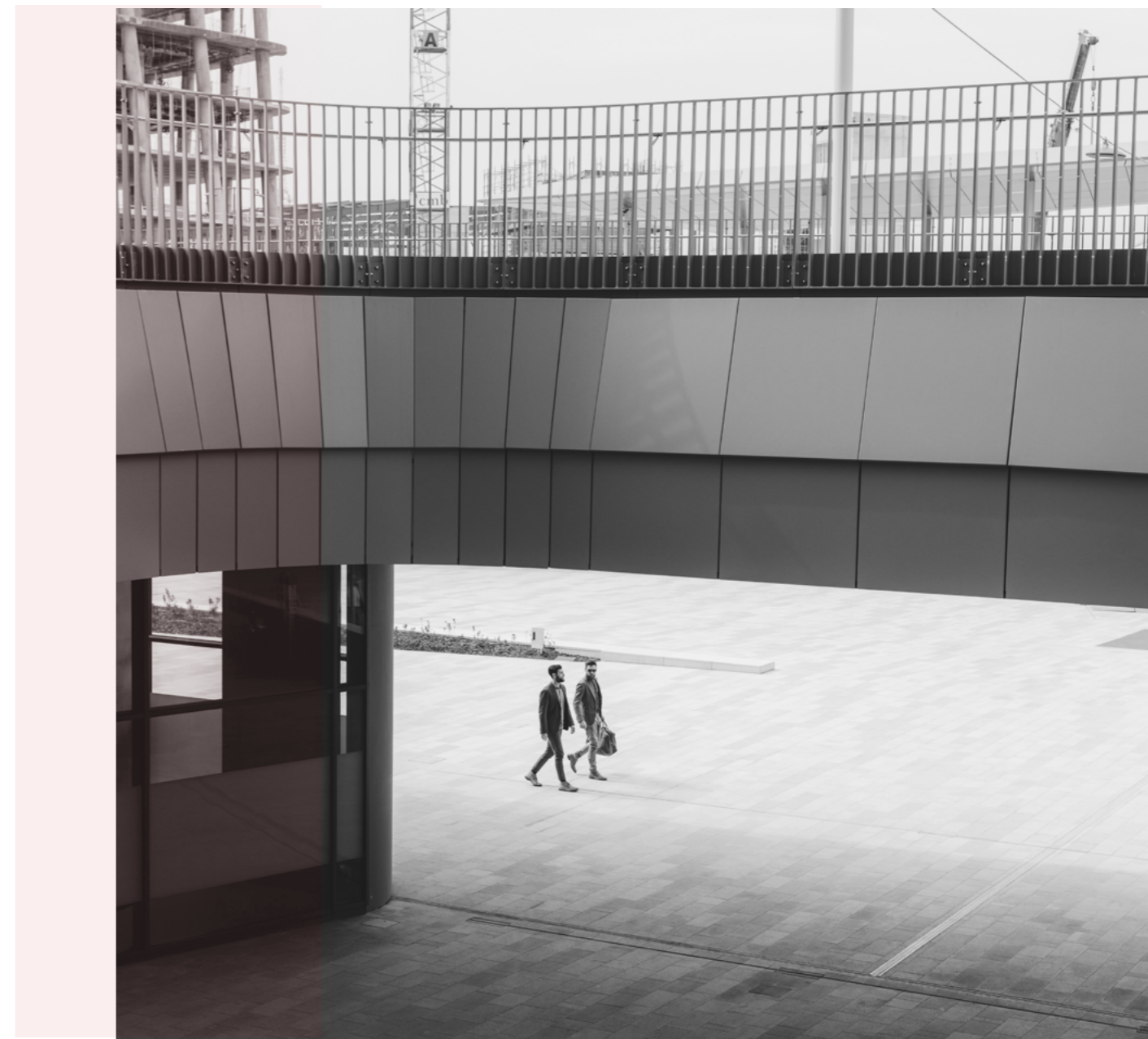
**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Kiekvienas turi 2 minutes pasidalinti savo istorija ir tada aptarti, kokie yra skirtumai ar bendri dalykai šiose istorijose.

## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA

- Prisijungimas prie Slido sistemos
- EntreComp modelis

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ar prieš šią veiklą supratote, kad yra tiek daug sluoksnių, susijusių su verslumo kompetencijomis?
- Ar manote, kad per šią veiklą esate labiau suprantate verslumą?
- Kodėl, jūsų nuomone, svarbu turėti verslumo kompetencijų?



## BENDRINĖ KOMPETENCIJA: VERSLUMO KOMPETENCIJA – VIDUTINIS LYGIS

### TEMA

VERSLUMO KOMPETENCIJA

### VEIKLOS PAVADINIMAS IDĖJOS PATIKRINIMAS

### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

### MOKYMOŠI BŪDAS

Akivaizdinis mokymasis ir darbas grupėse

### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

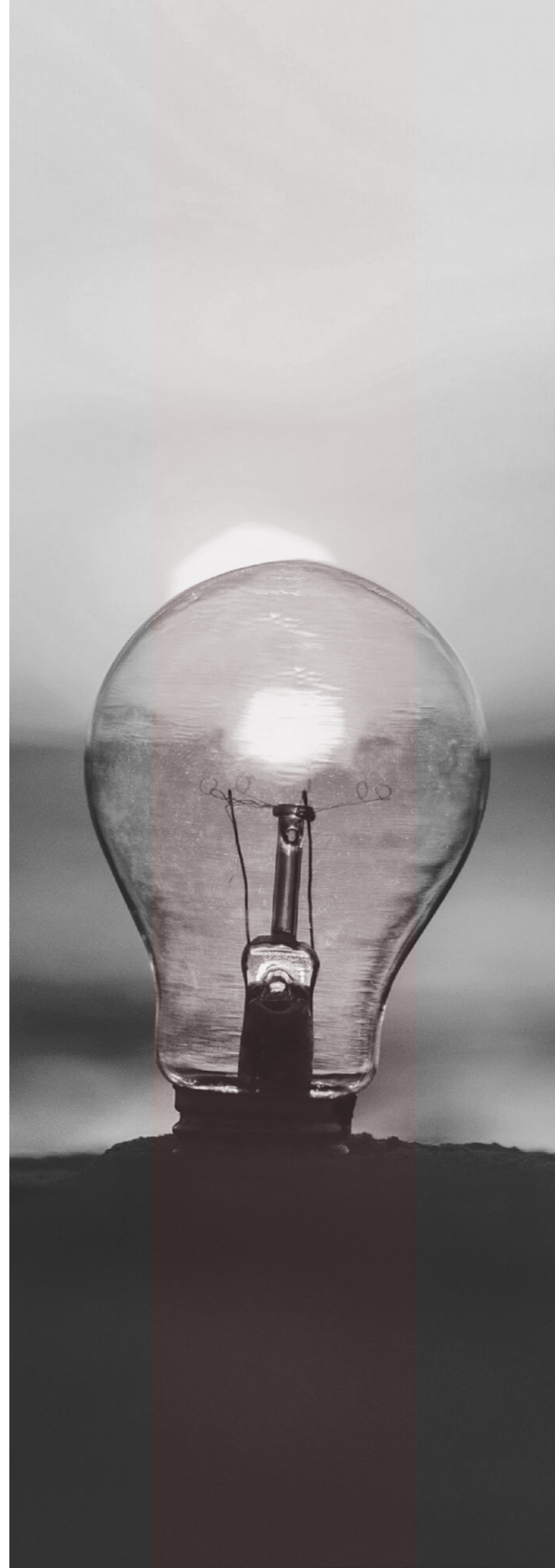
30 minučių

### MOKYMOŠI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji supras idėjos patikrinimo svarbą ir pagrindinius žingsnius jai pasiekti.

### VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – padėti besimokantiems suprasti idėjų patikrinimo procesą, taip pat pristatyti savo idėjas, kurios jiems rūpi, ir dirbti komandose, keistis idėjomis ir teikti vieni kitiems iššūkius.



## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Rašiklis
- Popieriaus lapas

### INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių pagalvoti apie problemą, kurią jie norėtų išspręsti (mokykloje, bendruomenėje) ir paaiškinti tą problemą, kas yra žmonės (klientų segmentai), kurie skaudžiausiai išgyvena problemą ir kodėl jie patys yra tinkami žmonės, kurie gali rasti sprendimą.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Po to, kai visi skyrė 5 minutes apmąstymams apie temą, 3 besimokantieji kviečiami pristatyti savo idėją visai grupei.

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Po idėjos pristatymo besimokantieji bus suskirstyti į 3 grupes, kad galėtų dirbti su idėjų įgyvendinimu.

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Mokytojas pateikia interviu struktūrą idėjai patikrinti/

**PENKTAS ŽINGSNIS:** Kiekvienos grupės prašoma įgyvendinti interviu.

**ŠEŠTAS ŽINGSNIS:** Pratimų apžvalga, bendri atradimai, iššūkių.



# IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA

Siūloma interviu struktūra:

## 1. Problemos egzistavimas

- Kaip jaučiatės [dėl tyrinėjamos problemos]?
- Kokios yra [problemos] pasekmės jūsų šeimai / jums / jūsų bendruomenei?

## 2. Skausmo taškai, susiję su problema

- Ar galėtumėte man padėti susidurti ir išspręsti [problema, kurią tyrinėjate]?
- Kaip dažnai per mėnesį vidutiniškai susiduriate su [problema]?
- Kiek laiko vidutiniškai skiriate [problemai, kurią tyrinėjate] per mėnesį?
- Kiek pinigų išleidžiate [problemai, kurią tyrinėjate] vidutiniškai per mėnesį?

## 3. Alternatyvūs problemos sprendimai

- Ar bandėte kaip nors kitaip išspręsti [problema, kurią tyrinėjate]?
- Ar bandėte ką nors daryti patys?
- Ar bandėte kam nors sumokėti ar už ką nors sumokėti?

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Kodėl, jūsų nuomone, svarbus idėjos patikrinimas?
- Kuri dalis jums atrodė sudėtinga rengiant atsakymus į interviu?
- Kokius dar klausimus ir atsakymus, jūsų nuomone, būtų svarbu pridėti?

# BENDRINĖ KOMPETENCIJA: VERSLUMO KOMPETENCIJA – PAŽENGUSIŲJŲ LYGIS

## TEMA

VERSLUMO KOMPETENCIJA

## VEIKLOS PAVADINIMAS

MVP ATVEJO STUDIJA

## IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

## MOKYMOSI BŪDAS

Akivaizdinis mokymasis ir diskusija grupėje

## VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

30 minučių

## MOKYMOSI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji supras MVP svarbą, šio proceso mąstymą, žiūrėdami į realų verslo pavyzdį, pvz., Airbnb.

## VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – padėti besimokantiesiems suprasti minimalaus perspektyvaus produkto kūrimo procesą ir pamatyti, kaip jis taikomas veikiančiame pasauliniame versle, pvz., Airbnb.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Projektorius

## INSTRUKCIJOS

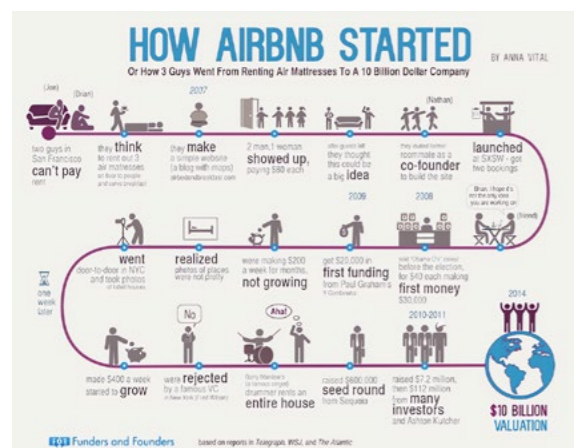
**PIRMAS ŽINGSNIS:** Paklauskite besimokančiųjų, ar jie žino apie Airbnb.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Pateikite nuotrauką, kurioje parodytas Airbnb augimas ir plėtra, arba žiūrėkite šį trumpą YouTube vaizdo įrašą: <https://www.youtube.com/watch?v=axqh6SJ000c>

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Pristatykite ir aptarkite Airbnb MVP modelį.

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Padarykite išvadas, kas turėtų būti MVP.

## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA



MVP funkcionalumas į "Airbnb" panašioje svetainėje



Source: [Founders and Founders](#)

Sukūrė: [Codica](#)

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Kodėl, jūsų nuomone, svarbu sukurti MVP prieš paleidžiant produktą?
- Kas turėtų būti padengta MVP?
- Kaip manote, koks tai kitas žingsnis po MVP?



## BENDRINĖ KOMPETENCIJA: VERSLUMO KOMPETENCIJA – EKSPERTŲ LYGIS

### TEMA

### VERSLUMO KOMPETENCIJA

### VEIKLOS PAVADINIMAS

### VERSLO MODELIO DROBĖS APŽVALGA

### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

### MOKYMOŠI BŪDAS

Akivaizdinis mokymasis ir diskusija grupėje

### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

45 minutės

### MOKYMOŠI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji supras, kas dirba VMD ir kodėl šis procesas yra svarbus, suvoks proceso mąstymą ir patys jį užpildys.

### VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – padėti besimokantiems suprasti pagrindinius verslo procesus ir jų tarpusavio ryšius.

# VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

## Verslo modelio drobė

<b>Pagrindiniai partneriai</b> Kas yra mūsų pagrindiniai partneriai? Kas yra mūsų pagrindiniai tiekėjai? Kokius pagrindinius išteklius iš jų įsigyjame?  Partnerystės rūšys: - Strateginiai aljansai - Kooperacija - Bendros įmonės - Pirkėjo ir tiekėjo santykiai	<b>Pagrindinė veikla</b> Kokios pagrindinės veiklos reikalauja mūsų vertės pasiūlymai? Mūsų platinimo kanalai? Santykiai su klientais? Pajamų šaltiniai?  Kategorijos - Gamyba - Problemų sprendimas - Platforma / tinklas	<b>Vertės pasiūlymas</b> Kokias vertybes teikiame klientui? Kokią kliento problemą bandome išspręsti? Kokius produktus ir paslaugas siūlome savo klientų segmentams? Kokius klientų poreikius tenkiname?	<b>Santykiai su klientais</b> Kokio pobūdžio santykius su klientais tikimės užmegzti ir palaikyti? Kokius santykius esame užmezgę? Kiek jie kainuoja? - Asmeninė pagalba - Speciali asmeninė pagalba - Savitarna - Automatizuotos paslaugos - Bendruomenės - Bendras kūrimas	<b>Klientų segmentai</b> Kam kuriame vertę? Kokie klientai yra svarbiausi?  Klientų segmentų tipai - Masinė Rinka - Nišinė Rinka - Segmentuotas - Diversifikuotas - Daugialypės Platformos
<b>Išlaidų struktūra</b> Kokios yra svarbiausios išlaidos, būdingos mūsų verslo modeliui? Kurie pagrindiniai ištekliai ir veikla yra brangiausi? Ar mūsų verslas labiau orientuotas į sąnaudas, ar į vertę?	<b>Pagrindiniai ištekliai</b> Kokie pagrindiniai ištekliai reikalingi mūsų vertės pasiūlymams? Išteklių tipai: - Žmogiškieji ištekliai - Fiziniai ištekliai - Intelektiniai - Finansiniai	<b>Platinimo kanalai</b> Kokiais kanalais mūsų klientai nori būti pasiekiami? Kaip mes juos pasiekiamo dabar? Kurie iš jų veikia geriausiai ir yra ekonomiškai efektyvūs? Kanalų tipai - Nuosavi kanalai - Bendradarbiavimo kanalai	<b>Pajamų šaltiniai</b> Už kokią vertę mūsų klientai yra pasirengę mokėti? Už ką jie šiuo metu moka? Kaip jie šiuo metu moka? Kiek kiekvienas pajamų šaltinis prisideda prie bendrų mūsų pajamų? Pajamų šaltinių tipai - Turto pardavimas - Naudojimo mokestis - Prenumeratos mokestis - Skolinimas / nuoma / išperkamoji nuoma - Licencijavimas - Tarpininkavimo mokesčiai - Reklama	

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Suprojektuokite VMD.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Peržiūrėkite kiekvieną kategoriją ir paašškinkite, kas ten turėtų būti.

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių užpildyti savo mėgstamo prekės ženklo / verslo VMD.

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Pristatymai ir apibendrinimas.

## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA

- VMD dalomoji medžiaga kiekvienam besimokančiam
- Projektorius
- Rašiklis

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Kodėl, jūsų nuomone, VMD yra svarbus?
- Kurį skyrių jums buvo sunku užpildyti ir kodėl?
- Kaip manote, ko išmokote po šio pratimo?

# MOKYMOŠI VEIKLA PAGAL KOMPETENCIJĄ

## KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS IR RAIŠKA

### BENDRINĖ KOMPETENCIJA: KULTŪRINIO SĄMONINGUMO IR RAIŠKOS KOMPETENCIJA – PRADEDANČIŲJŲ LYGIS

## TEMA

### KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS IR RAIŠKA

## VEIKLOS PAVADINIMAS KULTŪROS LEDKALNIS

## IŠTEKLIUS TIPAS

Akivaizdinė veikla

## MOKYMOŠI BŪDAS

Akivaizdinis ir savarankiškas mokymasis

## VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

20 minučių

## MOKYMOŠI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji įvertins įvairius komponentus, kurie prisideda prie kultūros ir gali sustiprinti jų kultūrinį sąmoningumą.

## VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – paskatinti besimokančiuosius tyrinėti ir suvokti daugybę sudedamųjų dalių, kurios prisideda prie kultūrinio tapatumo. Vykdydami Kultūros ledkalnio veiklą, besimokantieji gali įvertinti, kaip kultūros normos gali būti matomos ir nematomos. Tai naudinga, nes leidžia besimokantiems suprasti, kaip kultūra gali apimti:

- Paviršinę kultūrą (matoma)
- Sekliąją kultūrą (mažiau matoma)
- Giliąją kultūrą (nematoma)

## INSTRUKCIJOS

- Rašiklis
- Popieriaus lapas
- Šablonas (jei pageidaujama)

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių pagalvoti apie kultūros sampratą. Tada paprašykite mokinių pažvelgti į „Ledkalnio šabloną“, įtrauktą į šią veiklą.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Paaiškinkite besimokantiems, kaip kultūra susideda iš daugelio skirtingų lygių. Kai kurie kultūros ir kultūrinio tapatumo atributai yra matomi žmogaus akiai ir dažnai aptariami. Tačiau yra daug dalykų, kurie nėra tokie akivaizdūs. Paprašykite mokinių pagalvoti/sugalvoti idėjas, kokie kultūros elementai yra matomi ir nematomi.

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių nukopijuoti šabloną arba piešti pagal pateiktą šabloną. Užpildykite diagramą, nurodydami,

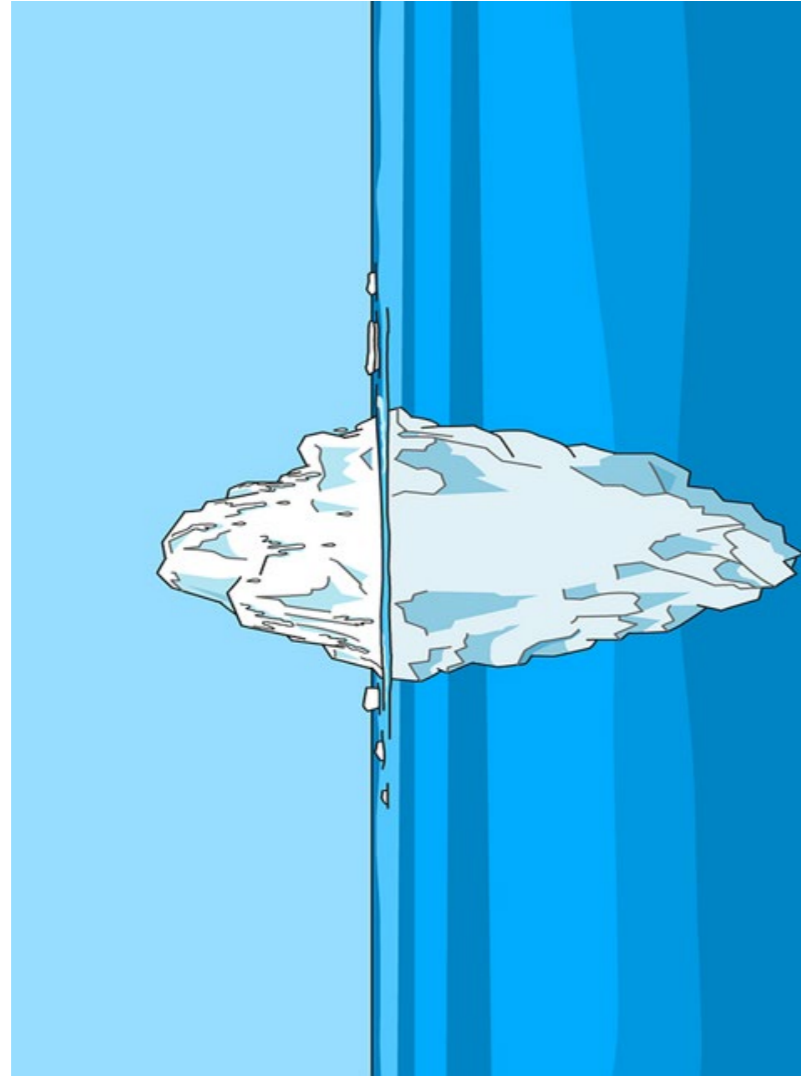
kur yra kiekvienas lygis:

- Paviršinis lygis
- Seklusis lygis
- Gilusis lygis

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių užpildyti skirtingus kultūros elementus, susijusius su kiekvienu lygiu. Kuo daugiau variantų jie sugalvos įtraukti į ledkalnio diagramą, tuo geriau! Priminkite besimokantiems, kad 9/10 kultūros yra po paviršiumi. Svarbu tai atsiminti, kai galvojame apie savo kultūrinį sąmoningumą.



## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA



### KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ar prieš šią veiklą supratote, kad kultūroje yra daugiau elementų nei tie, kurie matomi fiziškai?
- Ar jaučiate, kad po šios veiklos tapote kultūringesnis?
- Ar galėtumėte tai įgyvendinti savo gyvenime?
- Kaip manote, kaip svarbu suvokti kultūrą ir kultūrinį tapatumą?

## BENDRINĖ KOMPETENCIJA: KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS IR RAIŠKA – VIDUTINIS LYGIS

### TEMA

KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS IR RAIŠKA

### VEIKLOS PAVADINIMAS

APLINK PASAULĮ

### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

### MOKYMOSI BŪDAS

Akivaizdinis mokymasis

### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

20 minučių

### MOKYMOSI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji supras ir atpažins savo ir kitų kultūros vertę.

### VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – paskatinti besimokančiuosius iširti daugiakultūriškumo sampratą ir suvokti kultūros svarbą mūsų gyvenime. Atlikdami šią veiklą, besimokantieji supras ir atpažins kultūrinio sąmoningumo ir raiškos reikšmę. Tai gali skatinti tarpkultūrinį mokymąsi ir priimti kultūrinės tradicijas, vertybes ir įsitikinimus.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Rašiklis
- Popieriaus lapas
- Šablonas (jei pageidaujama)

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių apmąstyti kultūros sampratą. Kas sudaro kultūrą?

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Skatinkite besimokančiuosius aptarti su kitais grupės nariais, ką jie laiko kultūra visame pasaulyje. Kokie elementai yra susiję su skirtingomis kultūromis visame pasaulyje?

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Pateiktame šablone paprašykite mokinių naudoti žemėlapij, kad nustatytų skirtingus egzistuojančius visame pasaulyje ir jiems žinomus kultūros elementus.

**KETVIRTAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių pristatyti savo užpildytus šablonus ir aptarti, kokie kultūros elementai yra susiję su skirtingomis vietovėmis. Tai gali paskatinti besimokančiuosius atsižvelgti į skirtingus kultūros aspektus visame pasaulyje ir juos atidžiau atsižvelgti į įvairius kultūrinio tapatumo elementus.

## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA



## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ar prieš šią veiklą supratote kultūrinio sąmoningumo ir raiškos sąvokas?
- Ar manote, kad svarbu vertinti kultūrą?
- Ar daug žinojote apie įvairias pasaulines kultūras prieš užduotis?
- Ar kultūrinį sąmoningumą praktikuojate / praktikuosite savo gyvenime?
- Kaip manote, kaip svarbu pripažinti skirtingas kultūras?

# BENDRINĖ KOMPETENCIJA: KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS IR RAIŠKA – PAŽENGUSIŲJŲ LYGIS

## TEMA

KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS IR RAIŠKA

## VEIKLOS PAVADINIMAS

KAIP KULTŪRA VEIKIA JŪSŲ ASMENYBĘ

## IŠTEKLIUS TIPAS

Akivaizdinė veikla

## MOKYMOSI BŪDAS

Akivaizdinis mokymasis

## VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

20 Minučių

## MOKYMOSI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji supras, kaip kultūra vaidina svarbų vaidmenį mūsų tapatybėje. Tai padės besimokantiesiems pamatyti kultūros svarbą mūsų ir kitų gyvenimuose.

## VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – padėti besimokantiesiems suvokti esminį kultūros vaidmenį mūsų gyvenime. Jame nagrinėjama samprata, kaip kultūra formuoja tam tikras mūsų asmenybės dalis, kaip mąstome, racionalizuojame ir veikiame. Vykdydami šią veiklą, besimokantieji gali suprasti ir apdoroti kultūrų priėmimo ir išraiškingumo per mūsų kultūrinį tapatumą svarbą.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Rašiklis
- Popieriaus lapas
- Kompiuteris / Projektorius (vaizdo įrašų demonstravimui)
- Šablonas

## INSTRUKCIJOS

### PIRMAS ŽINGSNIS:

Paprašykite mokinių pažiūrėti šį vaizdo įrašą:

How Culture Affects Your Personality:

<https://www.youtube.com/watch?v=jx-1EthJeIg>

### ANTRAS ŽINGSNIS:

Besimokantiesiems peržiūrėjus vaizdo įrašą, paprašykite jų pagalvoti, kaip, jų nuomone, skirtingi kultūros elementai formuoja jų asmenybę.

### TREČIAS ŽINGSNIS:

Paprašykite jų užpildyti žemiau esantį darbalapį.

### KETVIRTAS ŽINGSNIS:

Jei pageidaujate, paprašykite mokinių su grupe aptarti, kokie jų kultūros elementai jiems pasirodė įdomiausi, formuojantys jų asmenybę ir tapatybę.

## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA

Kartais galvodami apie kultūrą nesuvokiame, kiek ji gali formuoti, kokiais žmonėmis mes tampame. Užpildykite šį šabloną ir pažiūrėkite, kaip skirtingi jūsų kultūros elementai formuoja jūsų kultūrinį tapatumą ir asmenybę.

**Kultūrinė tapatybė:**  
Mano kultūriniai elementai:

---

---

---

**Asmeninė tapatybė:**  
Mano asmenybės bruožai:

---

---

---

**Kultūriniai elementai,  
kurie formuoja mano  
asmenybės bruožus**

---

---

---

## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ar prieš šią veiklą manėte, kad jūsų kultūra gali formuoti jūsų mąstymą?
- Ar manote, kad skirtingų kultūrų žmonės turėtų būti nepakantūs vieni kitiems vien dėl to, kad galvoja kitaip? Kodėl? Kodėl gi ne?
- Ar manote, kad ši veikla jus privertė susimąstyti apie kultūrinio sąmoningumo ir raiškos svarbą?
- Ar jaučiate, kad ši veikla paskatino kitaip susimąstyti apie kultūros vaidmenį? Kodėl? Kodėl gi ne?
- Kodėl, jūsų nuomone, svarbu skatinti kitus praktikuoti kultūrinį sąmoningumą?

## BENDRINĖ KOMPETENCIJA: KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS IR RAIŠKA – EKSPERTŲ LYGIS

### TEMA

KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS IR  
RAIŠKA

**VEIKLOS PAVADINIMAS**  
ĮVAIROVĖ IR ĮTRAUKIMAS

### IŠTEKLIŲ TIPAS

Akivaizdinė veikla

### MOKYMOSI BŪDAS

Akivaizdinis mokymasis

### VEIKLOS TRUKMĖ (MINUTĖMIS)

30 Minučių

### MOKYMOSI REZULTATAS

Baigę šią veiklą, besimokantieji galės palyginti ir sugretinti įvairių kultūrų skirtumus ir suprasti daugiakultūriškumą.



## VEIKLOS TIKSLAS

Šios veiklos tikslas – paskatinti besimokančiuosius aptarti įvairius jiems ir jų partneriui svarbius kultūros elementus. Vykdydami šią veiklą grupės nariai galės rasti savo kultūrų skirtumus / panašumus. Baigę šią veiklą dalyviai bus supažindinti su kitų perspektyvomis ir daugiau sužinos vieni apie kitus.

## VEIKLAI REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Rašiklis
- Popieriaus lapai
- Šablonas (jei pageidaujama)

## INSTRUKCIJOS

**PIRMAS ŽINGSNIS:** Atsitiktinai suskirstykite grupės dalyvius į poras.

**ANTRAS ŽINGSNIS:** Paprašykite mokinių kartu su savo partneriu pažvelgti į pateiktą šabloną. Paprašykite jų pagalvoti ir su partneriu aptarti įvairius elementus, sudarančius jų kultūrą. Kiekviena pora turi užpildyti tik 1 šabloną su abiejų partnerių indėliu. 1 partneris gali užpildyti kairę lapo pusę, o 2 partneris – dešinę. Analizuodami kultūras, paprašykite besimokančiųjų šablono viduryje užpildyti bet kokius panašumus tarp kultūrų / įsitikinimų / vertybių. Šie klausimai gali padėti vystyti šiai veiklai:

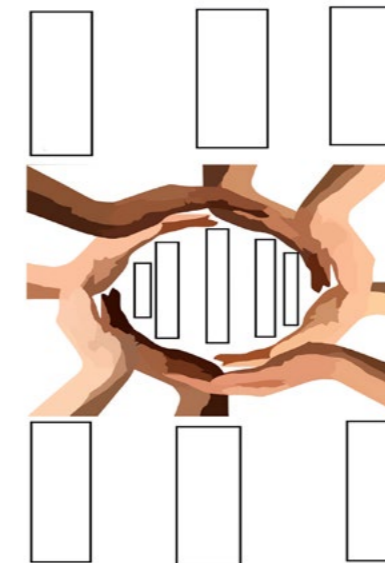
- Kokie pagrindiniai dalykai apibrėžia jūsų kultūrą?
- Kas, jūsų nuomone, yra svarbiausia jūsų kultūros dalis?
- Kokios jūsų kultūros tradicijos?
- Kokias kultūros šventes švenčia jūsų kultūra?
- Kas, jūsų nuomone, yra įdomu jūsų kultūroje?
- Kas jums patinka/nepatinka jūsų kultūroje?

- Kokių papročių laikotės?
- Ką reiškia būti mandagiam / grubiam jūsų kultūroje?

\*(Atliekant šią veiklą svarbu atkreipti dėmesį į tai, kad grupės nariai nebūtinai turi būti iš skirtingų kultūrų. Tai yra jų pačių kultūros tyrinėjimo ir kitų pažinimo veiksmas.)

**TREČIAS ŽINGSNIS:** Kai visi besimokantieji užpildys dalomąją medžiagą, paprašykite juos pristatyti kitiems, kad būtų išanalizuoti skirtingų / panašių kultūrų skirtumai / panašumai.

## IŠTEKLIAI/ DARBALAPIAI/ DALOMOJI MEDŽIAGA



## KLAUSIMAI APIBENDRINIMUI

- Ar prieš šią veiklą manėte, kad skirtingų kultūrų žmonės buvo labai skirtingi?
- Ar pripažįstate, kad kultūros kartais dalijasi vertybėmis / įsitikinimais?
- Ar manote, kad ši veikla skatina pažinti kitas kultūras?
- Kodėl, jūsų nuomone, svarbu daugiau sužinoti apie kitas kultūras?



# STONE

*Strengthen the skills Of NEets*



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."  
Project Number: 2020-1-RO01-KA204-079978