



KŪRĖJŲ ERDVĖ UGDYME - PRADĖKIME

MAKER SPACES IN EDUCATION - GETTING STARTED

VILNIAUS „ŽIBURIO“ PRADINĖ MOKYKLA

RITA BANEL ir VITA TRIŠKUVIENĖ

2020-06-02

KŪRĒJŲ ERDVĖ – KAS TAI?

- **Kūrėjų erdvė** pagal jos paskirtį ir paprasčiausius terminus - tai vieta, kurioje mokiniai turi galimybę tyrinėti savo interesus; išmokti naudotis įrankiais ir medžiagomis, tiek fizinėmis, tiek virtualiomis; ir plėtoti kūrybinius projektus
- Kūrėjų erdvė yra „žinių pavertimas veiksmais“ (Flemming, 2015) ir suteikia realią galimybę palaikyti asmeninį mokymąsi (Martinez & Stager, 2013).
- „Makerspace“ (kūrėjų erdvė) yra daugiau nei pati erdvė, tai mąstysena, kurios galima ir reikia mokytis (Gerstein, 2014).
- Kūrėjų erdvėje sukauptos lengvai prieinamos medžiagos, kurios gali būti tyrimo provokacija, taip pat modernios technologijos ir daiktai, su kuriais reikia KURTI.





KŪRĖJŲ ERDVĖS IR STEAM RYŠYS

- Sąvokos „**STEAM**“ ir „**kūrėjų erdvė**“ dažnai vartojamos kartu.
- **STEAM** švietimo judėjimas akcentuoja XXI amžiaus įgūdžių, projektinio mokymosi ir akademinų dalykų sričių tarpusavio ryšį. STEAM mokymas padeda mokiniams įgyti daugiau žinių bendradarbiaujant, klausiant, sprendžiant problemas ir kritiškai mąstant.
- **Kūrėjų erdvė** yra praktinis STEAM mokymosi metodas, leidžiantis mokiniams tyrinėti mokslą, technologijas, inžineriją, meną ir matematiką tam tikroje erdvėje.

KONKORDIJOS UNIVERSITETAS SIŪLO 5 ŽINGSNIUS KŪRĖJŲ ERDVEI ĮRENGTI:

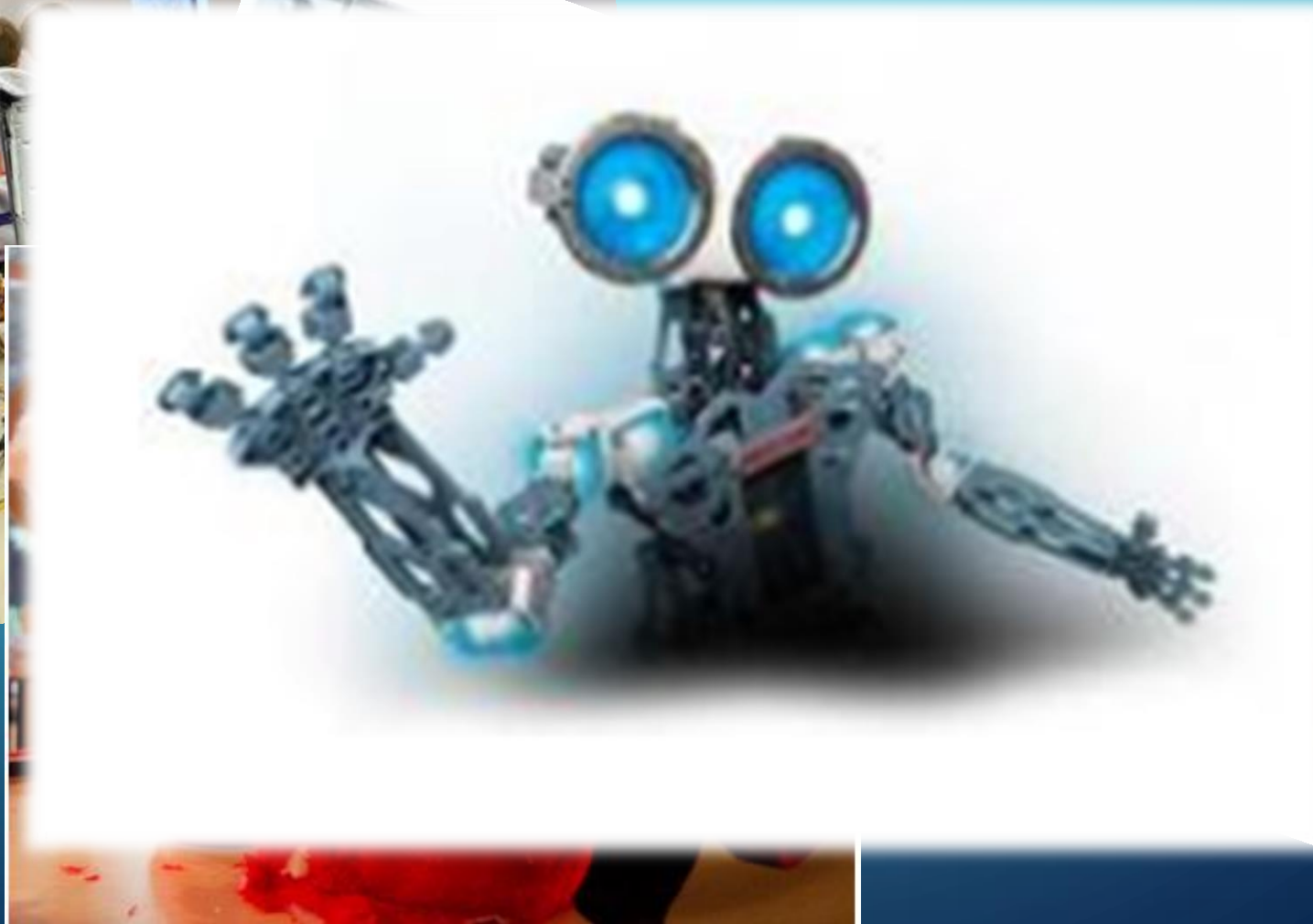
1. Pradžia: studijuoti ir naršyti
2. Supažindinti bendruomenę: įsileisti išorinį pasaulį
3. Rasti erdvę + laiką: bet kurią erdvę paverskite kūrėjų erdve ir „dovanokite vaikams“ laiko tyrinėti
4. Padaryti, kad veiktų: pradėkite kūrybinį iššūkį, praktikuokite
5. Suteikite tęstinumą: įtraukite kūrybinių erdvių naudojimą į ugdymo planus

KODĖL REIKĖTŲ PASIRINKTI KŪRYBINIUS IŠŠŪKIUS?

Kūrybiniai iššūkiai ...

- leidžia mokiniams imituoti tikrąjį projektavimo procesą naudojant išradėjų ir novatorių.
- struktūruoja kūrybinius projektus;
- sudaro galimybes mokiniams spręsti problemas;
- pateikia tikslinį poreikį, temą ir užduotį;
- turi įvykdymo terminą;
- skatinti sveiką konkurenciją ir įkvepia mokinius įveikti sudėtingesnius iššūkius.

MAKERSPACE – BRAKERSPACE



- <http://www.makerspaceforeducation.com/>

Sèkmès kuriant ir tyrinėjant

