

1-4
klasei



Mokytojo knyga

UGDYMAS

KARJERAI

Ugdymas karjerai

Mokytojo knyga

1-4
klasei

Leidėjas

Lietuvos mokinių neformaliojo
švietimo centras

Rengėjas

UAB „Biznio mašinų
kompanija“

Mokslinė vadovė

Vilija Stanišauskienė

Dizainas ir maketavimas

Kostas Klimavičius

Turinio autorės

Vilija Stanišauskienė, Aldona
Augustinienė, Giedrė Valaitienė,
Asta Sakalienė, Dalia Skeirienė,
Rasa Rugelienė

Ilustracijos ir piešiniai

Vasarė Krugždaitė,
Gražvydas Zujus

Kalbos redaktorės

Indrė Arbačiauskienė,
Saulė Markevičiūtė

Recenzentai

Rita Makarskaitė-Petkevičienė,
Zigmas Kairaitis

Leidinyi parengtas įgyvendinant Lietuvos mokinių neformaliojo
švietimo centro projektą Nr. 09.4.1-ESFA-V-735-02-0001 „Kokybiškų
karjeros paslaugų teikimas realioje ir virtualioje aplinkoje“.
Projektas finansuojamas Europos Sąjungos fondo lėšomis.



Kuriame
Lietuvos ateitį
2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa

Bibliografinė informacija pateikiama Lietuvos integralios bibliotekų informacinės sistemos (LIBIS)
portale <https://ibiblioteka.lt/>.

ISBN 978-9955-899-23-5

© Lietuvos mokinių neformaliojo švietimo centras, 2023
Elektroninė leidinio versija prieinama svetainėje www.mukis.lt.
Leidinio turinį cituoti ar kitaip naudoti galima tik nurodant jo leidėją, autorius ir šaltinį.

Kai motina vedė mane
Jrašyti mokyklon,
Paklausė:
Kuo noriu būti?

Nesupratau.
Tylėjau.

Juk jau esu,
Kaip tėtis, kaip mama,
Sesuo ir brolis,
Kaip mūs namai,
Akėčios, žagrės,
Šulinys kieme.
Esu,
Kaip tas gandrąlįzdis
Ant kluono,
Kaip sodas,
Jovarų eilė
Ir tolyje laukų laukai,
Kaip saulė,
Vilkavišky tekanti,
O nusileidžianti Virbaly...

Ir motina
Vargu ar nujautė
Šį mažo vaiko
Eilėrašį.

Turinys

Ivadas

Mokytojo knygos paskirtis	5
1–4 klasės mokinių ugdymas karjerai	6
Karjeros kompetencijų struktūra	8
Amžiaus tarpsnio psichologiniai, edukaciniai ypatumai ..	13
Ugdymo karjerai 1–4 klasėje didaktiniai principai	17
Mokytojo knygos struktūra	20



Savęs pažinimas

Kas ir koks aš esu?	21
Aš ir kiti	27



Karjeros galimybių pažinimas

Kaip sužinoti apie karjerą?	34
Kaip aš mokausi?	42
Ką ir kodėl žmonės dirba?	48



Karjeros planavimas

Aš svajoju	56
Kaip nuspręsti, ką veikti?	62
Kaip planuoti veiklas?	69



Karjeros įgyvendinimas

Karjeros sėkmės paslaptys	76
Kaip sutarti naujoje aplinkoje	83
Kaip prisistatyti kitiems	92



Skaitmeninis Karjeros vadovas	98
-------------------------------------	----

Įvadas



Mokytojo knygos paskirtis

Šiame metodiniame leidinyje pateikiamas visuminis ir nuoseklus požiūris į mokinių ugdymą karjerai. Mokytojo knygos paskirtis – padėti planuoti, organizuoti, diferencijuoti ir individualizuoti 1–4 klasės mokinių ugdymo karjerai procesą dirbant su mokinio knyga ir užduočių paketais bei teikti ugdymo procesui reikalingos papildomos medžiagos.

1–4 klasės mokinių ugdymo karjerai mokomasis ir metodinis turinys sukurtas remiantis:

- Ugdymo karjerai programa (Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro patvirtinta 2014 m. sausio 15 d. įsakymu Nr. V-72),
- Pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo programų aprašu (patvirtintu Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2015 m. gruodžio 21 d. įsakymu Nr. V-1309),
- Bendrojo ugdymo dalykų vadovėlių ir mokymo priemonių atitikties teisės aktams įvertinimo ir aprūpinimo jais tvarkos aprašu (patvirtintu Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2019 m. birželio 26 d. įsakymu Nr. V-755, galiojanti suvestinė redakcija 2022-05-26),
- Ugdymo karjerai paslaugų virtualios aplinkos koncepcija (2021) ir kitais susijusiais dokumentais.

Taip pat atsižvelgėme į naujausius mokslinius ir metodinius šaltinius, Europos Komisijos švietimo ir mokymo stebėsenos išvadas ir rekomendacijas. 1–4 klasės mokiniams skirtas ugdymo karjerai turinys atliepia šio amžiaus tarpsnio mokinių ugdymo karjerai poreikius ir ugdymo(si) specifiką. Laikėmės šių turinio formavimo principų: kokybės, dalykinio tikslumo ir teisingumo, mokinių amžiaus tarpsnio pažinimo ypatumų atitikties, ugdymo tikslų suderinamumo, pristatomų sąvokų, teorijų, interpretacijų šiuolaikiškumo, grįžtamojo ryšio ir pritaikomumo, galimybės motyvuoti ir sudominti besimokančiuosius, galimybės naudoti įvairiuose mokymosi kontekstuose ir su skirtingais besimokančiais.

Šiuolaikinių informacinių komunikacinių technologijų (IKT) galimybės leidžia karjeros paslaugas ir priemones perkelti į virtualią erdvę ir padaryti jų turinį prieinamą, patrauklų įvairioms tikslinėms grupėms. Faktas, kad vis didesnė gyventojų dalis, ypač – mokiniai ir jaunimas, IKT integruoja į savo kasdienę veiklą (Bimrose ir kt., 2015), skatina daugiau dėmesio skirti šiuolaikiško suskaitmeninto ugdymo karjerai mokomojo ir metodinio turinio kūrimui. IKT sukuria galimybę teikti paslaugas socialiai pažeidžiamoms, turinčioms specialiųjų ugdymosi poreikių visuomenės grupėms ir užtikrinti vienodą paslaugos kokybę tiek didmiesčių, tiek nutolusių regionų gyventojams, t. y. įgalina atsirasti progresyvesnę visuomenės įtrauktį (Keele, Swann, Davie-Smythe, 2020).

1–4 klasės mokinių ugdymas karjerai

Kas yra ugdymas karjerai, ir kodėl svarbu vaikus ugdyti karjerai nuo mažens? Į šį klausimą atsakysime mokslininkų žodžiais: „Ignoruoti vaikystėje vykstantį karjeros raidos procesą yra tarsi nepaisyti dirvos, į kurią bus sodinamas sodas, kokybės“ (Niles ir Harris-Bowlsbey, 2017, p. 276).

Pagrindinių karjeros raidos vaikystėje mokslininkų (Gottfredson, 2005; McMahon ir kt., 2002; Savickas, 2013) reikšmingi darbai neabejotinai daro didelę įtaką pedagogikai. Crause, Watsonas ir McMahonas (2017) nurodė, kad yra dvi skirtingos karjeros raidos vaikystėje kategorijos: sąmoninga (formalus karjeros mokymasis) ir nesąmoninga (tai, ką vaikai mato ir girdi savo aplinkoje). Pradinėje mokykloje reikia atidžiai vartoti žodžius „karjera“ arba „karjeros“, nes iš esmės tai daugiausia tyrinėjimo laikotarpis, kai vaikų siekiai yra tik įsivaizduojami ir neaiškūs. Karjeros raida – tai raidos užduočių seka (Super ir kt., 1996, p. 132), kuriai būdinga, kad ankstyvosios vaikystės fantazijos ir vaidmenų žaidimai darbo prasmei ir galimybėms tyrinėti galiausiai užleidžia vietą interesams ir gebėjimams, lemiantiems karjeros siekius, veiklos pasirinkimą ir karjeros planavimą.

Atsižvelgiant į tai, kad jau penkerių metų vaikai gali išreikšti profesines svajones (Phipps, 1995), ir kad profesiniai pasirinkimai formuojasi anksti (Poole ir Low, 1985), ugdymas karjerai teikia galimybių įkvėpti ir motyvuoti vaikus siekti sėkmės. Natūralus ankstyvasis vaikų smalsumas ir karjeros tyrinėjimas yra derantys procesai (Watson ir McMahon, 2017). Vaikų karjeros tyrinėjimas ir kompetencijų raida prasideda ankstyvame amžiuje (Gottfredson, 2002). Maži vaikai smalsiai domisi įvairiomis profesijomis; jie žaidžia ir, stebėdami suaugusiuosius, susidaro vaizdinius, kuo bus, kai užaugs. Vaikams pradėjus lankyti pradinę mokyklą, toks karjeros tyrinėjimas jau iki tol truko keletus metų (Watson ir McMahon, 2017) ir tęsis mokykloje.

Yra ir kitų argumentų, kodėl svarbu vaikus ugdyti karjerai nuo mažens. Tai – rūpestis dėl vaikų gerovės. Vaikų karjeros siekiai – svarbus atspirties taškas kelyje į profesinį gyvenimą (Flouri, Joshi, Sullivan ir Moulton, 2017). Paprastai didelės svajos, ambicijos siejamos su teigiamais ateities rezultatais. Ambicijos laikui bėgant vystosi nuo įsivaizduojamų iki konkrečių. Augdami vaikai peržiūri savo ambicijas, atsižvelgdami į gebėjimus ir interesus, taip pat visuomenės ir tėvų įtaką (Flouri ir kt., 2017; Gottfredson, 2002, 2005). Mokytojai ir kiti specialistai, organizuodami ugdymo karjerai veiklas, turi atsižvelgti į tai, kad šeima daro didelę įtaką vaikų karjeros siekiams. Vaikai iš žemą socialinį ir ekonominį statusą turinčių šeimų dažnai turi mažesnes ambicijas mokytis ir yra linkę svajoti apie mažiau prestižines profesijas nei vaikai iš aukštesnį socialinį ir ekonominį statusą turinčių šeimų (Flouri ir kt., 2017, Erentaitė ir kt., 2022). Ugdymas karjerai mokykloje turėtų mažinti socialinę atskirtį ir suteikti visiems vaikams vienodas karjeros starto galimybes.

Pradinių klasių mokinių tyrimai parodė, kad mokinių profesinių siekių pobūdis susijęs su vėlesniais mokymosi rezultatais, o didesni siekiai teigiamai susiję su aukštesniais pasiekimais ir mažesniu iškritimo iš mokyklos skaičiumi (Knight, 2015, p. 76). Londono universitetinio koledžo projektas ASPIRES, vykdytas atliekant ilgalaikį stebėjimą, parodė, kad mokiniai, kurie būdami 10 metų amžiaus neišreiškė su gamtos mokslais, technologijomis, inžinerija ir (arba) matematika (STEAM) susijusių siekių, iki 14 metų amžiaus greičiausiai neišsivystys STEAM siekių ir rečiau rinksis gamtos mokslų dalykus, nors būtent jų pasiekimai siejami su didesniu suaugusiųjų uždarbiu (Archer, 2014). Šis tyrimas rodo, kad vaikystėje prasideda karjeros tapatumo konstravimo procesas, kuris tęsiasi visą gyvenimą (McMahon, 2014). Todėl ugdymo karjerai tikslas yra padėti kiekvienam mokiniui išsiugdyti tinkamą pasaulio supratimą, galintį tapti pagrindu tolesniems gyvenimo pokyčiams.

Mokytojai (ir kiti asmenys) ugdymo karjerai neturėtų suprasti tik kaip paaugliams arba suaugusiesiems, kurie pereina į kitą gyvenimo etapą, reikalingo proceso. Priešingai, „su karjera susijęs mokymasis“ apima įvairias ugdymo pradinėse klasėse veiklas, kuriomis siekiama, kad vaikai nuo ankstyvojo amžiaus įgytų įvairiapusės patirties ir susipažintų su mokymusi, permainingomis ir darbo pasauliu (Kashefpakdel ir kt., 2019). Ugdytojai pradinių klasių mokinius ruošdami karjerai skatina juos galvoti apie galimus karjeros pasirinkimus ir apie tai, kuo mokomieji dalykai yra svarbūs būsimam profesiniam gyvenimui. Šio ugdymo vertė tiek vaikams, tiek bendruomenei – gebėjimas priimti tinkamus su karjera ir pokyčiais susijusius sprendimus.

Karjeros kompetencijų struktūra

Kompetencija – gebėjimas atlikti tam tikrą veiklą, remiantis įgytų žinių, mokėjimų, įgūdžių, vertybinių nuostatų visuma (*Lietuvos Respublikos švietimo įstatymo pakeitimo įstatymas (Žin., 2011, Nr. 38-1804)*).

Karjeros kompetencijos – žinios, gebėjimai ir vertybinės nuostatos, reikalingos sąmoningai ir sėkmingai kurti ir valdyti savo karjerą, t. y. visą gyvenimą trunkančių asmeniui ir visuomenei reikšmingų asmens mokymosi, saviraiškos ir darbo patirčių seką. Karjeros kompetencijos yra bendrosios asmeninės kompetencijos dalis, glaudžiai susijusi su kitomis bendrosiomis ir dalykinėmis kompetencijomis (Ugdymo karjerai programa, 2014).

Ugdymas karjerai apima keturias ugdymo sritis: savęs pažinimo, karjeros galimybių pažinimo, karjeros planavimo ir karjeros įgyvendinimo (žr. 1 pav.).

A. Savęs pažinimas

- A1. Savęs pažinimas ir priėmimas
- A2. Socialinės aplinkos, socialinių vaidmenų ir jų poveikio asmeninei karjerai pažinimas

B. Karjeros galimybių pažinimas

- B1. Karjeros informacijos paieška ir veiksmingas naudojimas
- B2. Mokymosi visą gyvenimą galimybių pažinimas
- B3. Darbo pasaulio galimybių, įvairovės ir kaitos pažinimas

C. Karjeros planavimas

- C1. Gyvenimo ir karjeros tikslų kėlimas
- C2. Su karjera susijusių sprendimų priėmimas
- C3. Karjeros plano sudarymas ir atnaujinimas

D. Karjeros įgyvendinimas

- D1. Karjerai svarbiausių bendrųjų kompetencijų taikymas ir plėtojimas
- D2. Sėkmingas perėjimas į kitą karjeros aplinką ir įsitvirtinimas joje
- D3. Efektyvi darbo, praktikos paieška ar verslo kūrimas

Detaliai aprašant kiekvieną kompetencijų sritį, svarbu pastebėti, kad visos karjeros kompetencijos yra sistemiškai susijusios: pavyzdžiui, be savęs pažinimo ir priėmimo kompetencijos (A1) negalimos su karjera susijusių sprendimų priėmimo (C1), karjeros plano sudarymo ir atnaujinimo (C3) kompetencijos. Karjeros informacijos paieškos ir veiksmingo naudojimo (B1) kompetencija svarbi ugdant efektyvios darbo, praktikos paieškos ar verslo kūrimo (D3) kompetenciją.

Kiekvieną karjeros kompetenciją nusako tam tikros žinios ir supratimas, gebėjimai ir nuostatos, kurie atitinkamai plečiasi ir (arba) gilėja, pereinant iš vieno ugdymo lygmens į kitą didėjimo tvarka, nuo siauresnių ir paprastesnių iki sudėtingesnių ir susiliejančių elementų. Todėl aprašant karjeros kompetencijas toliau bus aptariami jų nusakantys elementai (žinios ir supratimas, gebėjimai, vertybinės nuostatos) ir jų ugdymo galimybės.

Savęs pažinimo (A) srityje – dvi kompetencijos: A1 – Savęs pažinimas ir priėmimas ir A2 – Socialinės aplinkos, socialinių vaidmenų ir jų poveikio asmeninei karjerai pažinimas.

A1. Savęs pažinimo ir priėmimo kompetencijos esmė – pažinti savo asmenybės ypatumus (savybes, vertybes, gabumus, polinkius, interesus, kompetencijas), savo asmenybę kaip visumą ir asmenybės ypatumų sąsajas su karjera; būti savimi, priimti save, vertinti ir kūrybingai realizuoti save.

Kompetencijos pagrindas – žinios ir supratimas, kaip asmenybės savybės, vertybės, gabumai, polinkiai, interesai ir kompetencijos paveikia karjeros sprendimus ir trajektorijas. Itin svarbūs gebėjimai taikyti objektyvaus įsivertinimo priemones, technikas, įrankius, įvardyti ir pavyzdžiais pagrįsti savo asmenybės stipriąsias ir tobulintinas puses, numatyti tobulėjimo gaires, integruoti įvairius savęs pažinimo aspektus, sudarant ir atnaujinant karjeros planą. Ugdant savęs pažinimo ir priėmimo kompetencijų skatinama pažinti ir tyrinėti save, savo kaitą, priimti save, vertinti save realiai ir teigiamai, drįsti rizikuoti ir realizuoti save.

1–4 klasėje mokiniai pripažįsta savo asmenybės savitumą, pažįsta savo asmenybės savybes, poreikius, pomėgius, polinkius.

A2. Socialinės aplinkos, socialinių vaidmenų ir jų poveikio asmeninei karjerai pažinimo kompetencijos esmė – pažinti ir sąmoningai vertinti socialinės aplinkos įtaką, esamus ir numatomus savo socialinius vaidmenis planuojant ir įgyvendinant karjerą.

Šios kompetencijos pagrindas – žinios ir supratimas apie socialinių ryšių įvairovę bei dinamiką, socialinės aplinkos įtaką karjerai, bendradarbiavimo svarbą mokymosi ir darbinės veiklos sėkmei, skirtingais žmogaus gyvenimo etapais išryškėjančių socialinių vaidmenų įtaką karjerai. Būtina kompetencijos dalis – gebėjimas analizuoti savo socialinę aplinką, įvertinti socialinių ryšių pobūdį, bendradarbiauti mokymosi grupėje ir tarp grupių, nagrinėti savo esamus ir numatyti būsimus socialinius vaidmenis bei su jais susijusius įsipareigojimus, analizuoti, kaip esami ir būsimi socialiniai vaidmenys riboja ir (arba) praplečia karjeros galimybes. Kompetencijai svarbi nuostata kritiškai vertinti socialinės aplinkos bei socialinių vaidmenų poveikį karjerai.

1–4 klasėje mokiniai papasakoja apie savo artimiausios socialinės aplinkos (šeimos, giminės, klasės, mokyklos) atstovų atliekamus socialinius ir profesinius vaidmenis bei jų svarbą bendruomenės gyvenime.

Karjeros galimybių pažinimo (B) srityje išskiriamos trys kompetencijos: B1 – Karjeros informacijos paieška ir veiksmingas naudojimas, B2 – Mokymosi visą gyvenimą galimybių pažinimas, B3 – Darbo pasaulio galimybių, įvairovės ir kaitos pažinimas.

B1. Karjeros informacijos paieškos ir veiksmingo naudojimo kompetencijos esmė – rasti, analizuoti, sisteminti, vertinti ir įgyvendinant karjerą naudoti aktualia karjeros informacija (apie savęs pažinimą, tobulinimąsi, darbus, profesijas, mokymosi, įsidarbinimo galimybes ir kt.).

Kompetencijos pagrindas – žinios ir supratimas, kur ir kaip ieškoti ir rasti informacijos apie savęs pažinimą ir tobulinimąsi, užimtumo sritis, darbus, profesijas, mokymosi formas ir kryptis, visų tipų mokymosi įstaigas, įsidarbinimo galimybes ir kitus aktualius karjeros klausimus, informacijos paieškos, tvarkymo, sisteminimo ir atnaujinimo būdus. Ugdomi gebėjimai naudojantis įvairiais informacijos rinkimo būdais rasti, analizuoti, sisteminti, kritiškai vertinti ir nuolat atnaujinti sau aktualią karjeros informaciją. Mokiniai skatinami nuolat domėtis aktualia karjeros informacija ir tikslingai panaudoti ją siekiant karjeros tikslų.

1–4 klasėje mokiniai naudojami įvairiais informacijos šaltiniais, renka informaciją apie darbo veiklą ir profesijų įvairovę.

B2. Mokymosi visą gyvenimą galimybių pažinimo kompetencijos esmė – pažinti mokymosi visą gyvenimą galimybių įvairovę ir pasirinkti sau veiksmingiausius mokymosi būdus. Kompetencijos pagrindas – žinios apie mokymosi visą gyvenimą galimybes ir būdus, mokymosi strategijas. Kompetenciją parodo gebėjimas pasirinkti ir taikyti sau tinkamus mokymosi būdus ir metodus, kurie padėtų veiksmingai tobulėti ir siekti išsikeltų karjeros tikslų, objektyviai vertinti, išbandyti ir sąmoningai pasirinkti sau tinkamas mokymosi galimybes, institucijas. Mokiniai skatinami jausti poreikį mokytis ir tobulėti, pripažįstant tai kaip labai įdomų ir sėkmingai karjerai būtiną visą gyvenimą trunkantį procesą, pažinti ir praktiškai išbandyti plačią mokymosi galimybių įvairovę.

1–4 klasėje mokiniai pasirenka ir taiko veiksmingus mokymosi būdus atskiroms užduotims; pagal kaupiamojo vertinimo kriterijus nustato savo mokymosi pažangos pokytį; paaiškina nuolatinio mokymosi svarbą savo pažangai; svarsto tolimesnio mokymosi galimybes.

B3. Darbo pasaulio galimybių, įvairovės ir kaitos pažinimo kompetencijos esmė – pažinti darbo pasaulio galimybes (įvairius darbus ir profesijas (ypač tas, kurios domina), jų tipus ir kt.), suprasti jo kaitos tendencijas ir tai susieti su savo karjera. Svarbi šios kompetencijos sudėtinė dalis – žinios apie darbų įvairovę pagal įvairius kriterijus (pobūdį, savarankiškumą, atsakomybę, sudėtingumą, darbo organizavimą, ūkio sektorius ir pan.), svarbiausias profesijų ir veiklų klasifikavimo sistemas, darbo pasaulio kaitos tendencijas ir jų galimą poveikį žmogaus karjerai. Kompetenciją parodo gebėjimas tyrinėti darbo pasaulio įvairovę ir atrasti sau labiausiai patinkančias veiklas – rinkti, interpretuoti, vertinti ir asmeninės karjeros tikslams panaudoti surinktą informaciją apie pasirinktas profesijas, dominančius ūkio sektorius, karjeros kryptis, organizacijas, darbo vietas, pareigybes bei įvertinti galimą darbo pasaulio kaitos poveikį pasirinktai asmeninei karjerai. Svarbi kompetencijos sudėtinė dalis – nuostata kryptingai domėtis darbo pasauliu ir jo galimybėmis, tyrinėti ir išbandyti profesijas, veiklas, kurios labiausiai patinka, atitinka asmenines svajones, vertybes, gebėjimus, tikslus.

Šiai kompetencijai itin svarbi tiesioginė patirtis, įgyta veiklinimo, praktikos ar kitu būdu ir bendraujant su atitinkamų profesijų atstovais.

1–4 klasėje mokiniai pažįsta darbo formas, profesijų įvairovę.

Karjeros planavimo (C) srityje išskiriamos trys kompetencijos: C1 – Gyvenimo ir karjeros tikslų kėlimas, C2 – Su karjera susijusių sprendimų priėmimas, C3 – Karjeros plano sudarymas ir atnaujinimas.

C1. Gyvenimo ir karjeros tikslų kėlimo kompetencijos esmė – išsikelti, vertinti ir suderinti savo gyvenimo ir karjeros tikslus ir prioritetus, koreguoti juos atsižvelgiant į asmeninius ir aplinkos pokyčius. Kompetencijos pagrindas – žinios apie tikslų, prioritetų ir asmeninės vizijos formulavimo ir derinimo principus, aplinkos poveikį žmogaus gyvenimo ir karjeros tikslams, karjeros ir darbo rinkos kaip nuolat kintančio reiškinio supratimas. Kompetencijos požymis – gebėjimas formuluoti savo asmeninę viziją remiantis žiniomis apie save patį ir socialinę aplinką, pasirinkti savo gyvenimo prioritetus, kelti ir suderinti savo gyvenimo ir karjeros tikslus ir numatyti veiksmų planą jiems įgyvendinti, periodiškai įsivertinti ir prireikus koreguoti savo karjeros ir gyvenimo tikslus atsižvelgiant į asmeninį tobulėjimą, brandą, socialinės aplinkos ir darbo pasaulio pokyčius. Svarbi nuostata veikti tikslingai, pagal susikurtą asmeninę viziją bei karjeros tikslus ir atsižvelgiant į reikšmingus aplinkybių pokyčius.

1–4 klasėje mokiniai svajoja ir įvardija savo artimiausius veiklos tikslus.

C2. Su karjera susijusių sprendimų priėmimo kompetencijos esmė – savarankiškai ir apgalvotai priimti karjeros sprendimus, juos reflektuoti ir kritiškai vertinti, taikyti įvairius karjeros sprendimo priėmimo modelius ir technikas. Kompetencijos pagrindas – žinios apie karjeros sprendimų procesą, karjeros sprendimo priėmimui taikomus modelius ir technikas, su karjeros sprendimais susijusių sunkumų įveikimo būdus. Kompetencijos požymis – gebėjimas savarankiškai, ramiai ir apgalvotai svarstyti ir priimti gyvenimo ir karjeros sprendimus, taikyti įvairius karjeros sprendimo priėmimo modelius ir technikas, įvertinus asmeninius ypatumus ir aplinkos teikiamas galimybes numatyti kitas galimas karjeros sprendimų alternatyvas. Taip pat svarbus gebėjimas analizuoti ir ramiai įsivertinti savo karjeros sprendimus, mokytis iš klaidų ir pasiekimų ir prisiimti atsakomybę už gyvenimo ir karjeros sprendimus bei rezultatus. Kompetenciją atspindi nuostata sąmoningai, savarankiškai ir atsakingai priimti ir objektyviai vertinti gyvenimo ir karjeros sprendimus.

1–4 klasėje mokiniai supranta, kaip priimami sprendimai ir kokios yra sprendimų priėmimo kliūtys.

C3. Karjeros plano sudarymo ir atnaujinimo kompetencijos esmė – sukurti, analizuoti ir atnaujinti savo karjeros planą, paremtą asmenine vizija, giliu savęs ir karjeros galimybių pažinimu. Kompetencijos pagrindas – žinios apie asmeninės vizijos kūrimo, karjeros plano sudarymo būdus, karjeros plano kūrimo principus, rizikas ir įgyvendinimui reikalingus išteklius. Kompetenciją parodo gebėjimas sukurti, objektyviai įsivertinti ir periodiškai atnaujinti asmeninę viziją / karjeros planą, pagrįstą giliu savęs pažinimu atsižvelgiant į savo ir karjeros galimybių kaitą, objektyviai vertinti su karjeros plano įgyvendinimu susijusius išteklius, rizikos veiksnius, pagrįsti galimas karjeros plano alternatyvas. Kompetenciją atspindi nuostata kurti ir periodiškai atnaujinti savo karjeros planą atsižvelgiant į asmeninės vizijos ir karjeros galimybių pokyčius.

1–4 klasėje mokiniai planuoja savo svarbiausias mokymosi ir laisvalaikio veiklas.

Karjeros įgyvendinimo (D) srityje išskiriamos 3 kompetencijos: D1 – Karjerai svarbių bendrųjų kompetencijų taikymas ir plėtojimas, D2 – Sėkmingas perėjimas į kitą karjeros aplinką ir įsitvirtinimas joje, D3 – Efektyvi darbo, praktikos paieška ar verslo kūrimas.

D1. Karjerai svarbiausių bendrųjų kompetencijų taikymo ir plėtojimo kompetencijos esmė – plėtoti ir taikyti karjerai svarbiausias bendrąsias kompetencijas siekiant realizuoti savo asmeninę viziją ir įgyvendinti karjeros planą. Kompetencijos pagrindas – žinios ir supratimas apie laiko ir kitų išteklių valdymo technikas, streso priežastis, pasekmes ir įvairius veiksmingus streso valdymo ir išvengimo būdus, konstruktyvius konfliktų sprendimo būdus, komandos formavimo principus, galimus vaidmenis ir efektyvų elgesį komandoje, kūrybišką problemų sprendimą. Kompetenciją parodo gebėjimas planuoti laiką ir kitus išteklius, taikyti įvairius streso valdymo būdus sudėtingose karjeros (mokymosi ir darbo) situacijose, konstruktyviai spręsti konfliktus karjeros (mokymosi ir darbo) situacijose, formuoti darbo ir mokymosi komandas, bendradarbiauti mokymosi ir darbo karjeros veiklose, kūrybiškai spręsti problemas karjeros (mokymosi ir darbo) kelyje. Kompetenciją atspindi nuostata plėtoti ir taikyti karjerai svarbiausias bendrąsias kompetencijas realizuojant savo asmeninę viziją ir karjeros planą.

1–4 klasėje mokiniai plėtoja karjerai svarbias bendrąsias kompetencijas ir jas taiko kasdienėse veiklose.

D2. Sėkmingo perėjimo į kitą karjeros aplinką ir įsitvirtinimo joje kompetencijos esmė – sėkmingai pereiti į naują mokymosi, darbo ar kt. aplinką ir įsitvirtinti joje. Kompetencijos pagrindas – žinios ir supratimas apie adaptacijos naujoje karjeros aplinkoje etapus, sėkmingo perėjimo iš vienos mokymosi aplinkos į kitą, mokymosi ar darbo aplinką lemiančius veiksnius, kliūtis ir galimus paramos šaltinius, žmogaus konkurencingumą darbo rinkoje lemiančius veiksnius. Kompetenciją parodo gebėjimas analizuoti įvairius perėjimo iš vienos mokymosi aplinkos į kitą mokymosi ar darbo aplinką atvejus išskiriant palankius veiksnius ir kliūtis, pasinaudoti išorinės paramos galimybėmis pereinant į kitą karjeros aplinką. Svarbi kompetencijos sudėtinė dalis – nuostata prisiimti asmeninę atsakomybę už sėkmingą adaptaciją naujoje aplinkoje.

1–4 klasėje mokiniai sėkmingai atlieka mokyklos ir laisvalaikio veiklas.

D3. Efektyvios darbo, praktikos paieškos ar verslo kūrimo kompetencijos esmė – taikyti įvairius darbo paieškos arba (ir) verslo pradėjimo būdus, išbandyti įvairius darbus ir profesijas modeliuojant tai savo karjeros plano kontekste, pasirengti savo kompetencijos aplanką. Kompetencijos pagrindas – žinios ir supratimas apie darbo paieškos ir verslo pradėjimo būdus, pasirengimą pokalbiui dėl darbo, kompetencijų aplanko, motyvacinio laiško, gyvenimo aprašymo rengimo ir panaudojimo galimybes. Kompetenciją parodo gebėjimas racionaliai įvertinti ir pasirinkti konkrečioje karjeros situacijoje tinkamus darbo paieškos arba verslo pradėjimo būdus, savarankiškai susirasti ir atlikti profesinio veiklinimo veiklas pagal savo polinkius ir planus, parengti ir pristatyti šiuolaikinius reikalavimus atitinkančius asmeninius karjeros dokumentus (asmeninį kompetencijų aplanką, gyvenimo aprašymą, motyvacinį laišką ir pan.), simuliacinėse pokalbio dėl darbo veiklose formuluoti racionalius atsakymus, pozityviai reaguoti dinamiškai kintančiomis sąlygomis, improvizuoti. Kompetenciją atspindi nuostata susirasti darbą, praktiką arba sukurti verslą, atitinkančius asmeninę viziją, poreikius, vertybes ir gebėjimus, pripažįstant asmeninių pastangų ir veiksmų svarbą prisistatymo, darbo ir praktikos vietos paieškos veiksmingumui.

1–4 klasėje mokiniai pristato save, savo ar grupės darbo rezultatus; pasirengia savo kompetencijos aplanką.

Mokinių ugdymo karjerai kompetencijų turinys ir raida aprašoma 1 lentelėje (žr. I priedą). Karjeros kompetencijų raidos aprašas sudarytas remiantis *Ugdymo karjerai programa* (2014), atnaujinant ir papildant karjeros kompetencijų raiškos sritį aktualiais ugdymo siekiniais. Priešmokyklinio ugdymo karjeros kompetencijų raiška aprašyta remiantis *Priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa* (2022).

Kompetencijos aprašomos, suskirstant į 4 kompetencijos raiškos lygius: 1 – priešmokyklinio ugdymo, 2 – pradinio ugdymo programos (1–4 klasės) mokiniams, 3 – pagrindinio ugdymo programos pirmosios dalies (5–8 klasės) mokiniams, 4 – pagrindinio ugdymo programos antrosios dalies (9–10 (I–II gimnazijos) klasės) ir profesinio mokymo programų, skirtų neturintiems pagrindinio išsilavinimo, mokiniams, vidurinio ugdymo programų (II–12 (III–IV gimnazijos) klasės) mokiniams, profesinio mokymo programų, skirtų turintiems pagrindinį išsilavinimą ir siekiantiems įgyti tik kvalifikaciją, profesinio mokymo programų, skirtų asmenims, siekiantiems kartu su kvalifikacija įgyti ir vidurinį išsilavinimą, profesinio mokymo programų, skirtų asmenims, kurie jau turi vidurinį išsilavinimą, mokiniams.

Aukščiausias aprašytas karjeros kompetencijų lygis apima visus žemesnius ir yra galutinis ugdymo karjerai mokykloje tikslas bei rezultatas. Karjeros kompetencijos ir jų dalys – žinios ir supratimas, gebėjimai ir nuostatos – atitinkamai plečiasi ir (arba) gilėja, pereinant iš vieno lygio į kitą didėjimo tvarka, nuo siauresnių ir paprastesnių iki sudėtingesnių ir susiliejiančių elementų.

Amžiaus tarpsnio psichologiniai, edukaciniai ypatumai

Mokytojai, išmanydami, kaip įvairaus amžiaus vaikai supranta su karjera susijusius procesus, gali pritaikyti ugdymą jų raidos tarpsniui. Toliau glaustai apžvelgiame 1–4 klasės mokinių amžiaus tarpsnio psichologinius, edukacinius ypatumus.

Vaikystė yra nevienalytė, sudėtinga ir besiformuojanti (Prout, 2005). 1–4 klasės mokiniai yra vėlyvosios vaikystės raidos tarpsnyje. Jo pradžioje, apie 5–7 metus, vaikai beveik visose kultūrose iš suaugusiųjų sulaukia paskatinimo imtis naujos fizinius, pažintinius, socialinius ir emocinius gebėjimus lavinančios veiklos. Šie vaikams keliami reikalavimai yra raidos uždaviniai, kuriuos pasiekęs vaikas jausis sėkmingas (Havighurst, 1981).

Nustatyti devyni skirtingas raidos sritis atitinkantys uždaviniai. Pirmieji du uždaviniai apima fizinės raidos sritį:

- 1) lavintis įprastiniams žaidimams reikalingus fizinius gebėjimus, pavyzdžiui, mesti-pagauti, plaukti, verstis kūliais, naudoti paprastus įrankius;
- 2) kurti sveiką požiūrį į save, kaip augantį organizmą, pavyzdžiui, įgyti įpročius rūpintis savo kūno švara ir saugumu, išsiaiškinti gyvūnų ir žmonių reprodukcijos klausimus.

Trys uždaviniai apima pažintinių gebėjimų raidą:

- 3) išmokti skaityti, rašyti, skaičiuoti taip gerai, kad galėtų gyventi visuomenėje;
- 4) suprasti ir įgyti pakankamai kasdienio gyvenimo sąvokų, kad gebėtų mąstyti apie įprastus darbus, visuomenės gyvenimą ir pilietiškumą;
- 5) vystyti sąžinę, moralę ir vertybių sistemą, vidinę dorovinę kontrolę, pagarbą elgesio taisyklėms.

Ir dar keturi uždaviniai keliami socialiniams ir emociniams gebėjimams įgyti:

- 6) išmokti sugyventi su bendraamžiais, išvystyti „socialinę asmenybę“;
- 7) išmokti atitinkamo vyriško ar moteriško socialinio vaidmens, pavyzdžiui, būti berniuku ar mergaite;
- 8) pasiekti asmeninę autonomiją, tai yra nepriklausomai nuo tėvų ar kitų suaugusiųjų planuoti, veikti;
- 9) vystyti demokratišką polinkį veikti ir požiūrį į socialines grupes.

Sėkmingai įveiktas vienas amžiaus tarpsnis su jam keliamais uždaviniais – tai pasiruošimas patirti sunkesnių išbandymų vėlesniu gyvenimo laikotarpiu. Ankstyvoji vaikystė nuo seno laikoma kritiniu laikotarpiu, kai formuojasi savigarba, savivertė ir savęs suvokimas (Sunal, 1990). Vaikystės patirtis yra pamatinė kuriant tapatybę (inter alia: Ahn, 2011; McMahon ir Watson, 2017; Savickas, 2002). Anot E. Eriksono (1950/2004), pradinių klasių vaikai jaučia, kad jiems labai svarbu ir išmokti dėstomą medžiagą, mokydamiesi ir patirdami sėkmę, jie siekia būti produktyvūs, tobulėja jų loginis mąstymas, savikontrolė, – visa tai ateityje padės išmokti ir gerai atlikti bet kurį darbą. Vaikai jau gali daugelį veiksmų atlikti patys, lygina save su kitais, keičiasi vaiko Aš supratimas ir įsivaizdavimas. Aš tampa labiau individualizuotas – vaikas pradeda matyti save skirtingą nuo kitų žmonių ir pagal tai save atskleidžia: atsiranda namų Aš – tėvams, orientuotas į rezultatus Aš – mokytojams ir socialinis Aš – bendraamžiams (Pileckaitė–Markovienė, 2004).

Tačiau šiuo tarpsniu gali atsirasti menkavertiškumo rizika (Eriksonas 1950/2004), kai vaikas nuolat mėgina persiorientuoti pagal jam priskiriamus aplinkinių lūkesčius, bet nepavykus nusivilia savo priemonėmis, padėtimi tarp bendraamžių, jaučia netgi slaptą įniršį, kad naujų potraukių negali patenkinti. Šioje raidos pakopoje vaikas išsiugdo pirminį bendradarbiavimo ir galimybių įvairovės pojūtį – savo kultūrinės aplinkos technologinio etoso pojūtį (Eriksonas 1950/2004). Kartu kyla ir dar vienas pavojus vaikui – pradėti galvoti, kad jo kilmė, aprangos stilius ar tėvų padėtis lemia jo, kaip mokinio, vertę. Tad platesnė visuomenė – mokytojai ir tėvai, turi sudaryti vaikams sąlygas dažniau patirti sėkmę, padėti suvokti, kurie vaidmenys yra prasmingi tos visuomenės technologinėje ir ekonominėje sistemoje, ir apsaugoti nuo polinkio apriboti savo akiratį tik žmogaus darbu ir tapti nemąstančiu technologijos tarnu. Požiūris į darbą šeimoje, kultūriniai stereotipai ir žiniasklaidos antraštės gali turėti įtakos vaikų mintims apie darbą ir, savo ruožtu, jų profesinei tapatybei (Skorikov ir Vondracek, 2011). Pavyzdžiui, Gottfredsono (2005) išvados apie „lyties vaidmenų orientaciją“ iki 6–8 metų amžiaus rodo, kad vaikai supranta kiekvienai lyčiai priklausančio elgesio sąvoką ir todėl ima manyti, kad darbas ir ateities keliai priklauso nuo lyties. Vyresni vaikai pradeda suvokti savo socialinę vertę, pagrįstą socialinės klasės ir intelekto suvokimu, ir geriau supranta galimus profesijos pasirinkimo apribojimus (Archer ir kt., 2010). Šie raidos ypatumai yra ir pagrindas karjeros adaptyvumui, tai yra pasirengimui įveikti iš anksto numatomas pasirengimo darbai ir dalyvavimo jame užduotis bei nenuspėjamus pokyčius dėl darbo ir darbo sąlygų kaitos (Savickas, 1997, p. 254).

Vaikų samprotavimus apie karjeros siekimo procesus bei veiksnius, darančius įtaką jų karjeros pasirinkimui, lengviausia apibūdinti pažintinės raidos procesais. Vaikams bręstant jų prasmės kūrimo procesai vystosi, kai ankstesnės ne tokios sudėtingos pažintinės konstrukcijos yra pertvarkomos ir integruojamos naujos. Šis pokytis vyksta dėl dinamiškos asmens ir jo aplinkos sąveikos ir atspindi vaiko pastangas reguliuoti šią sąveiką (Lerner, Freund, De Stefanis ir Habermas, 2001). Mažų vaikų mąstymui būdingas spartus reprezentacinės, arba simbolinės, protinės veiklos (t. y. kalbos) augimas. Pradinio ugdymo pabaigoje vaikai pradeda geriau organizuotai mąstyti, t. y. jų mąstymo procesai yra vis logiškesni, lankstesni ir labiau organizuoti. Padidėję reprezentaciniai gebėjimai leidžia jiems daryti išvadas apie daiktus, hierarchiškai klasifikuoti objektus, t. y. suprasti kategorijas (Feldman, 2004). Panašiai nuosekliai vystosi karjeros pasirinkimo ir siekimo procesų supratimas (Howard ir Ferrari, 2021). Nustatyta, kad samprotavimo apie karjerą lygis yra susijęs su mokyklos klase ir kognityvinės raidos lygiu. Vyresnio amžiaus vaikai ir vaikai, galintys naudoti sudėtingesnes pažintinio samprotavimo strategijas, naudojo aukštesnio lygmens samprotavimo apie karjerą strategijas (Howard ir Walsh, 2010). Vaikai turėtų būti skatinami suvokti ir pasirinkti profesinę informaciją, kad ją suprastų, o tai gali būti vertingas pagrindas platesniam supratimui apie karjerą (Howard ir Walsh, 2010; Peila-Shuster, 2018).

Howard ir Walsh (2010, 2011) moksliniais tyrimais pagrįstas karjeros pasirinkimo ir pasiekimų samprotos modelis pagrindžia tikslingą ugdymą karjerai vaikystėje ir leidžia vertinti jo veiksmingumą. **Vaikų supratimo apie karjeros pasirinkimą ir jos siekimą modelis** (žr. 2 pav.) išreiškia karjeros raidos aspektus, nenagrinėtus kituose modeliuose. Modelį sudaro šeši profesinio mąstymo – samprotavimo apie karjerą – raidos lygmenys (Howard ir kt., 2017; Howard ir Dinius, 2019). Kiekvienas lygmuo apima vis sudėtingesnį karjeros pasirinkimo ir siekimo formulavimą, kuris pereina nuo dėmesio sutelkimo į išorinius profesijos objektus ar veiklas prie veiksmų, kurių imamasi profesijai pasirinkti ir pradėti dirbti, prie dinamiško daugelio veiksnių, susijusių su darbo ar karjeros siekimu, svarstymo. Jis apima mažų vaikų magišką mąstymą ir vyresniems paaugliams bei suaugusiems būdingą abstraktų, sudėtingą mąstymą.



2 pav. Vaikų supratimo apie karjeros pasirinkimą ir jos siekimą modelis (pagal Howard ir Walsh, 2010, 2011)

Pirmoji samprotavimo prieiga – **asociacijų**. Jai būdinga tai, kad vaikai, pasitelkdami fantaziją, galvoja apie karjeros pasirinkimą, įsivaizduoja save įvairiuose vaidmenyse ar darbo aplinkoje. Vaikai mažai reflektuoja save ir nėra išsivystę savęs pažinimo, reikalingo informacijai apie norus, gebėjimus ir galimybes sujungti. Vaikai renkasi būsimą profesiją save susiedami asociacijomis su herojais, idealais ar kitais vaizdiniais (pavyzdžiui, astronautų princesė; Gottfredson, 1996). Vaikai dar nesugeba nustatyti, kaip asmuo pasirenka ar užsitikrina darbą ir (arba) karjerą, taip pat negeba įvardyti mechanizmo ar proceso, vykstančio priimant karjeros sprendimus. Asociacijų prieigoje išskiriami du lygiai: grynujų asociacijų ir magiško mąstymo.

1. **Grynųjų asociacijų lygis.** Vaikai geba įvardyti karjeros buvimą, tačiau negali suformuluoti priežasties ir pasekmės. Vaikai negali paaiškinti, kaip priimami karjeros sprendimai, tik nurodo, kad žmonės eina į darbą.
2. **Magiško mąstymo lygis.** Vaikai gali pateikti paprastą priežasties ir pasekmės paaiškinimą, bet dar ne tokį, kuris apimtų faktinių veiksmų supratimą. Vaikai geba apibūdinti paprastą darbo, profesijos pasirinkimo ir įgijimo būdą. Remdamiesi patirtimi, vaikai geba įvardyti kai kuriuos profesijos bruožus, pavyzdžiui, kad ugniagesiai vairuoja didelį raudoną automobilį. Daugiausia dėmesio vaikai skiria matomiems požymiams, neaptaria įgūdžių, gabumų ar išsilavinimo, kurių reikia norint įgyti šią profesiją.

Antroji – sekos – prieiga apibrėžiama tuo, kad vaikai geba nustatyti veiksnius (pvz., veiklą, įvykį, situaciją), lemiančius karjeros pasirinkimą. Vaikai supranta karjeros pasirinkimą ir karjeros siekimą kaip atskirus procesus ir geba paaiškinti, kaip jie susiję. Paaiškinimas dažniausiai nurodo laiko seką (pvz., gauti diplomą, eiti į universitetą, tada pradėti dirbti). Sekos prieigoje išskiriami du lygiai: išorinės veiklos ir vidinių procesų bei gebėjimų.

3. **Išorinės veiklos lygis.** Vaikai geba paprastai apibūdinti, kaip jie sužino apie karjerą, kaip išsirenka jiems patinkantį darbą. Šį lygmenį pasiekę vaikai geba apibūdinti, kaip pasiekiamas darbas ar profesija. 3 lygmens samprotavimo logika: profesija ar darbas įgyjami nuosekliai mokantis.

4. **Vidinių procesų ir gebėjimų lygis.** Vaikai geba apibūdinti karjeros pasirinkimą kaip savojo „aš“ ir karjeros galimybių suderinimo procesą. Šis procesas apima savo interesų ir įgūdžių bei darbo veiklos ir darbo vietos ypatumų supratimą. Profesijos pasirinkimas apibūdinamas kaip atsirandantis iš pomėgių, interesų ir gebėjimų palyginimo su darbo reikalavimais. Nors suvokiama, kad interesai ir gebėjimai yra svarbūs, karjeros pasirinkimo ir pasiekimų dinamiškumas dar nėra įsisąmonintas.

Trečiąjai – sąveikos – prieigai būdinga tai, kad vaikai karjeros pasirinkimo ir karjeros siekimo veiksmą apibrėžia kaip procesą, apimantį dinamišką savęs (pvz., savo interesų, gabumų, gebėjimų, vertybių) ir aplinkos galimybių (pvz., profesijos prieinamumo, darbo rinkos sąlygų) sąveiką. Sąveikos prieigai būdingas abstraktus mąstymas ir dedukcinis samprotavimas. Pasiekę 5 ir 6 supratimo apie karjeros pasirinkimą ir jos siekimą lygį, mokiniai geba paaiškinti sudėtingus ir daugialypius karjeros procesus.

5. **Sąveikos lygis.** Samprotavimas apie karjerą apima įvairių karjeros veiksmų identifikavimą individualiu (pvz., biologiniu, psichologiniu), santykių (pvz., sąveikos su kitais asmenimis) ir tiesioginės aplinkos (pvz., darbo savybių, darbo galimybių) lygmenimis.

6. **Sisteminės sąveikos lygis.** Samprotavimas apie karjerą apima dinamišką daugelio karjeros veiksmų sąveiką individualiu (pvz., biologiniu, psichologiniu), santykių (pvz., sąveika su kitais asmenimis) ir tiesioginės aplinkos (pvz., darbo savybių, darbo galimybių) lygmenimis, tačiau taip pat apima ir sisteminio lygmens veiksnius: užimtumo tendencijas, dabartinę darbo rinkos būklę, naujų užimtumo sričių plėtrą.

Šio modelio praktinis pritaikymas yra keleriopas. Tėvams, mokytojams ir kitiems specialistams modelis leidžia projektuoti ugdymą karjerai namuose, mokykloje laikantis supratimo apie karjerą raidos nuoseklumo. Vaikams, samprotaujantiems apie profesijas asociacijų lygmeniu, galėtų būti sudarytos galimybės plėsti profesijų, su kuriomis jie yra susipažinę, spektrą per pamokas arba popamokinėse ir bendruomenės veiklose. Galima padėti vaikams išsiugdyti pagrindinį supratimą apie įvairių sričių specialistų atliekamų užduočių ir darbų tipus ir apie tai, kad prieš pradėdant dirbti įvairiose profesijose reikia atitinkamo išsilavinimo ir pasirengimo. Kai vaikai samprotauja apie profesijas sekos lygmeniu, ugdymo karjerai veikla galėtų būti sutelkta į interesus, vertybių, tikslų ir poreikių tyrinėjimą ir į tai, kaip šios žinios apie save padeda pasirinkti profesiją. Be to, būtų galima nagrinėti pasirengimo įvairioms būsimos karjeros galimybėms procesą, kad vaikai lengviau suprastų bendruosius gebėjimus, reikalingus įvairiose srityse, taip pat kai kuriuos konkrečioms profesijoms būdingus įgūdžius (Howard ir kt., 2017; Howard ir Dinius, 2019).

Ugdymo karjerai 1–4 klasėje didaktiniai principai

Didaktiniai principai – tai pagrindinės mokymo organizavimo idėjos ir normos. Didaktinių principų taikymas mokymo turiniui, metodams, formoms, mokinių ir mokytojų praktinei veiklai padeda pasiekti geriausių mokymo(si) rezultatų. Didaktiniais principais remiamasi sudarant mokymo planus ir programas, kuriant vadovėlius ir kitas mokymo priemones, rengiant užduotis, klausimus ir, žinoma, ugdant mokinius.

Karjeros kompetencijų ugdymo gairėse (*Ugdymo karjerai programa, 2014*) išskiriami šie principai: aktyvaus mokinio vaidmens, laisvo pasirinkimo ir asmeninės atsakomybės už karjeros sprendimus, individualizavimo, bendradarbiavimo ir mokymosi vieniems iš kitų, refleaktyvaus mokymosi, mokymosi per patyrimą, tęstinumo.

Aktyvaus mokinio vaidmens principas – mokinys tampa esminiu, kuriančiu ugdymo proceso veikėju, tam sudaromos palankios sąlygos, sužadinas intensyvus mokymasis.

Geriausi ugdymo rezultatai galimi, kai mokiniai noriai ir aktyviai mokosi, suprasdami mokomąsias užduotis ir veiklos rezultatus. Aktyvumo principo teorinis pagrindas – žmogus yra ne pasyvus aplinkos produktas, o aktyvus savo gyvenimo kūrėjas. Nors mokytojas yra mokymo proceso organizatorius, mokinys negali likti vien pasyvus jo veiklos objektas. Jis yra aktyvus mokymosi subjektas. Be vidinių mokinio pastangų mokymas nepasieks tikslo. Svarbiausias reikalavimas mokytojui – skatinti mokinio iniciatyvą ir aktyvumą. Mokykla privalo išmokyti ne vien mokslo tiesų, daug svarbiau – ieškoti tiesos, ją rasti ir ginti: ieškoti sprendimų, juos tikrinti ir tik tada priimti mokslo teiginius kaip tiesą. Baigtos, statiškos žinios neskatina mokinių savarankiškumo, juo labiau – aktyvumo ir kūrybingumo. Ugdant karjerai, reikia skatinti mokinius abejoti, ieškoti informacijos ir kritiškai ją vertinti. Aukščiausia sąmoningumo ir aktyvumo išraiška yra kūrybinė mokinių veikla, pasireišianti mokiniams ryškinant ateities viziją, kuriant karjeros planus.

Laisvo pasirinkimo ir asmeninės atsakomybės už karjeros sprendimus principas – asmuo skatinamas savarankiškai pasirinkti ir įgyvendinti geriausias savo karjeros vystymo galimybes, priimti su mokymusi ir darbu susijusius sprendimus, sudaromos galimybės juos grįsti net ir gilios nuojautos ar vidinio tikėjimo, didelio potraukio argumentais. Turėdamas laisvę rinktis, asmuo prisiima atsakomybę už savo pasirinkimą.

Individualizavimo principas – ugdymas vykdomas, atsižvelgiant į individualius asmenų poreikius, interesus, amžiaus tarpsnio ypatumus. Mokiniai yra skirtingi savo gabumais, poreikiais, interesais, turima patirtimi. Į tai būtina atsižvelgti organizuojant ugdymo karjerai procesą. Svarbu suprasti, kad mokiniai skirtingais būdais pasiekia geriausių rezultatų, kad jie ugdo karjeros kompetencijas ne tik per pamokas, bet ir namuose, neformalioje veikloje, todėl kiekvienas turi skirtingą patirtį ir „starto poziciją“. Ugdymo individualizavimas padidina mokinių motyvaciją, pasitikėjimą ir savigarbą, yra būtina sąlyga karjeros kompetencijoms ugdyti.

Individualizuojant ugdymą karjerai, nustatomi individualūs mokinio poreikiai, atsižvelgiant į juos pritaikomas ugdymo turinys, pasirenkami metodai ir priemonės. Kiekvienas mokinys gali ir turi patirti atradimo džiaugsmą, susijusį su karjeros kompetencijų ir asmenybės ūgtimi. Individualizavimo principas realizuojamas ugdant karjerai popamokinėse veiklose, kurias mokiniai laisvai renkasi pagal savo poreikius ir interesus.

Laikantis individualizavimo principo sudaroma galimybė mokiniams pasirinkti užduotis, mokymosi būdus, nuolat stebima, peržiūrima individuali kiekvieno mokinio pažanga, teikiamas grįžtamas atsakas. Individualizuotas ugdymas karjerai prisideda prie kiekvieno žmogaus vertingumą pripažįstančios mokyklos kultūros ir palankaus mikroklimato kūrimo.

Bendradarbiavimo ir mokymosi vieniems iš kitų principas – grupė mokinių mokosi ir veikia kartu, siekia bendro tikslo, skatina vienas kito ugdymosi pokytį ir yra atsakingi už pasiektą rezultatą. Ugdant karjeros kompetencijas bendradarbiavimo principas yra itin svarbus, nes gebėjimas bendradarbiauti, veikti komandoje yra viena iš adaptyvumo darbo pasaulyje sąlygų. Bragger ir Posse (2007) teigia, kad mokymasis bendradarbiaujant ugdo savarankiškumą, skatina suvokti grupių skirtumus ir juos panaudoti bendradarbiaujant, pagerina grupės rezultatus ir skatina pasitikėjimą savimi.

Išskiriamos penkios mokymosi bendradarbiaujant charakteristikos:

1. Pozityvioji priklausomybė. Mokymosi bendradarbiaujant procese iškeliamas grupės tikslas, už kurio įgyvendinimą atsakingi visi grupės nariai. Kiekvienas narys stengiasi ne dėl asmeninės, o grupės sėkmės.
2. Asmeninė atsakomybė ir atsakomybė už grupę. Kiekvienas asmuo, esantis grupėje, atsako už savo indėlį, siekiant tikslo.
3. Socialinės kompetencijos. Svarbu gebėti efektyviai bendradarbiauti ir konstruktyviai spręsti konfliktus.
4. Vertinimas. Mokymosi bendradarbiaujant procese vertinamas grupės darbas ir individualus indėlis, siekiant rezultato.
5. Abipusė pagalba. Siekiama padėti vienas kitam, nes grupė drauge atsakinga už pažangą.

Ugdymo karjerai turinio specifika nulemia mokinių bendradarbiavimo būtinybę ir vertę. Savęs pažinimo srityje svarbu ne tik analizuoti save, bet ir galėti palyginti savo ir kitų vertybes, polinkius, interesus, asmenybės bruožus. Tyrinėjant karjeros galimybių įvairovę, aktualu diskutuoti grupėje, dalintis informacija ir patirtimis. Bendradarbiavimas ugdant karjeros kompetencijas vyksta ir per pamokas, ir po pamokų. Neformalus ugdymas yra itin palankus mokinių bendradarbiavimo ir mokymosi vieniems iš kitų veikloms.

Reflektyvaus mokymosi principas – skatinamas nuolatinis savo patirties, jausmų, minčių ir veiklos apmąstymas, susiejimas ir panaudojimas mokymuisi.

Refleksija – procesas, per kurį žmogus, analizuodamas asmeninę ar grupės patirtį, pažįsta savo paties psichinius veiksmus ir būsenas ir atpažįsta teorinius savo ir (ar) grupės veiklos modelius. Ugdant karjerai taikytinas (Gibbs, 1988, Knasel, Meed, Rossetti, 2000) refleksijos ciklas. Refleksijos ciklą sudaro 6 etapai: 1 – apibūdinimas (kas nutiko?), 2 – savijauta (kaip jaučiausi tuo metu?), 3 – vertinimas (kas gero ir kas blogo yra šiame patyrimo?), 4 – analizė (ką galima suprasti iš šios situacijos?), 5 – išvados (kokias išvadas galima padaryti?), 6 – veiksmų planas (jei tai vėl pasikartotų, ką turėčiau daryti?).

Mokymosi per patyrimą principas – ugdymo veiklos organizuojamos taip, kad mokiniai realiai galėtų save išbandyti konkrečioje situacijoje „čia ir dabar“.

Patirtinis mokymasis leidžia mokiniams ugdytis kompetencijas per gyvenimišką patirtį, tiesiogiai dalyvaujant įvairiose veiklose, mokymo turinį derinant su kryptinga refleksija ir analize. Patirtinis mokymasis mokiniams yra įdomus, nes mokomasi ne įprastoje mokyklos aplinkoje, o kitomis sąlygomis, pavyzdžiui, tikroje darbo vietoje, universiteto laboratorijoje, bibliotekoje ir kt.

Mokymosi per patyrimą principas ugdant karjerai realizuojamas vykdant profesinį veiklinimą – veiklas, kuriose bendrojo ugdymo mokyklų mokiniams padedama pažinti įvairias užimtumo sritis, profesijų ypatumus ir karjeros galimybes, kaupti darbo patirtį, ugdytis profesinę motyvaciją ir planuoti būsimą karjerą. Taikomos įvairios profesinio veiklinimo formos: mokinių pažintiniai vizitai į įmones, įstaigas, organizacijas, profesinio veiklinimo patirtiniai vizitai (mokinių asistavimas – stazuočių), mokinių praktikos įmonėje ir kt.

Tęstinumo principas – užtikrinamas karjeros kompetencijų ugdymo tęstinumas, atsižvelgiant į mokinio patirtį, įgytą formalioju, neformalioju ar savišvietos būdu.

Karjeros kompetencijos ugdomos nuosekliai, plečiant ir gilinant ugdymo turinį, siejant jį su ugdyminio amžiaus tarpsnio aktualijomis. Tęstinumą užtikrinti padeda karjeros kompetencijų raidos aprašas ir individualios mokinio pažangos stebėsena.

Žaidybinimo principas. Raidos *langas*, kai vaikai turi galimybę laisvai ir be suaugusiųjų vadovavimo žaisti patys (Heckman ir kt., 2010a) leidžia jiems natūraliai išmokti derybų, konfliktų sprendimų, dalytis, empatijos ir problemų sprendimo, vaikai užauga sėkmingesniais ir atsakingesniais piliečiais. Burdette ir Whitakeris (2005) teigė, kad laisvas, aktyvus žaidimas teigiamai veikia fizinį, pažintinį, socialinį vystymąsi ir emocijų reguliavimą. Unikalus *jeigu-tai* vaizduotės žaidimas leidžia vaikams tirti interesus ir profesinius, ir socialinius vaidmenis be nesėkmės pojūčio (Bateson, 2011). Žaidimas gali padėti vaikams tyrinėti su karjeros idėjomis susijusius interesus, susipažinti su nauja patirtimi ir išsiugdyti saviveiksmingumą, reikalingą sėkmingai ateičiai (Bandura, Barbaranelli, Caprara ir Pastorelli, 2001; Eberle, 2011). Visos esminės vystymosi sritys nukenčia neleidus žaisti (žaidimų deprivacija). Žaidimų nepriteklis daro didžiausią galimą poveikį vaikams, jau patiriančiams diskriminaciją, iššūkius ir didelį stresą (pvz., mažumų grupėms, žemesnės socialinės ir ekonominės padėties ar neįgaliems vaikams; Frost ir Jacobs, 1995). Socialiniai ir emociniai įgūdžiai, įgyti žaidžiant pradiniam mokykliniam amžiui, yra vertingi ilgalaikiai gyvenimo kokybei ir net būsimam užimtumui, gali būti ekonomiškai efektyvesnis būdas nei mokymas vėliau gyvenime. Mokytojai ir karjeros specialistai, dirbantys su pradinio mokyklinio amžiaus vaikais, turi tobulinti savo gebėjimus organizuoti sužaidybintas veiklas. Pradinio ugdymo etape mokymąsi per žaidimus papildo naujos aktyvaus mokymosi formos ir pamažu priartėjama prie kitokių veiklų (stebėjimo, tyrinėjimo, situacijų analizės ir kt.).

Mokytojo knygos struktūra

Mokytojo knygos (1–4 kl. mokiniams) turinys ir medžiaga yra skirstoma į 4 skyrius (atitinkančius mokinio knygos skyrius: savęs pažinimo, karjeros galimybių pažinimo, karjeros planavimo, karjeros įgyvendinimo). Kiekviename skyriuje – 2 arba 3 temos (iš viso 11 temų, kaip ir mokinio knygoje).

Kiekvienoje su mokinio knygos tema susietoje temoje atskleidžiama ugdomos karjeros kompetencijos esmė, aptariami ugdymo siekiniai, jų lygmenys ir vertinimo kriterijai, siūlomi šiai kompetencijai ugdyti ir įsivertinti tinkami metodai, akcentuojamos nepamokinės ugdomosios veiklos (profesinis veiklinimas, neformalaus ugdymo užsiėmimai ir kt.). Mokytojo knygoje teikiama papildomų žinių, patariama, kaip rasti integracinių ryšių ugdymo karjerai dalyko viduje bei tarp dalykų. Mokytojo knygoje aptariamos su tema susijusios užduotys, pateikiama alternatyvių užduočių, kurias rekomenduojama atlikti klasėje. Pateikiama būdų, kaip vertinti mokinių karjeros kompetencijas. Svarbi mokytojo knygos dalis – nuorodos į aktualius informacijos šaltinius, kuriuos galima naudoti ruošiantis pamokoms.

Mokytojo knygoje kiekviena tema aprašoma laikantis bendros struktūros. Temų dalys žymimos ir simboliais.

	Tikslas		Metodai
	Mokinio pasiekimai		Užduotys / Žaidimai
	Temos teorinis pagrindimas		Nepamokinės veiklos
	Temos įvadas		Sėkmės kriterijai
	Temos analizė		Hipersaitas
	Pritaikymas		Naudota ir rekomenduojama literatūra
	Refleksija		

Užduotys yra susijusios su mokinio knygos temomis (kiekvienai 1–4 kl. temai sukuriama po 3–4 užduotis). Kadangi kiekvienai temai yra skiriama keletas užduočių, jos pateikiamos orientuojantis į tris sunkumo lygius, siekiant sudaryti sąlygas specialiujų ugdymosi poreikių turinčių mokinių įtraukčiai:

- lengvos užduotys skirtos patenkinamai besimokantiems mokiniams, kad jie patirtų sėkmę;
- vidutinio sunkumo užduotys skirtos mokiniams, kurie priskirtini pagrindiniam pasiekimų lygiui;
- sudėtingos užduotys skirtos mokiniams, turintiems išsamių žinių ir aukštesniojo mąstymo gebėjimus.

Skirtingo sudėtingumo užduotys žymimos specialiais ženklais (viena, dviem, trimis žvaigždutėmis).

Savęs pažinimas

Karjeros kompetencijų sritis: A. Savęs pažinimas

Karjeros kompetencija: A1. Savęs pažinimas ir priėmimas

TEMA

Kas ir koks aš esu?



Tikslas

Padėti mokiniams atskleisti savo asmenybės savitumą, pažinti savo asmenybės savybes, įvardyti savo poreikius, pomėgius ir polinkius.



Mokinio pasiekimai

Pripažįsta savo asmenybės savitumą, pažįsta savo asmenybės savybes, poreikius, pomėgius, polinkius..

Žinios ir supratimas

- Paaiškins, kuo žmonės skiriasi vieni nuo kitų.
- Įvardys savo svarbiausias savybes, pomėgius ir polinkius.
- Pateiks paprastų pavyzdžių apie žmogaus dvasinį, psichinį ir fizinį asmenybės aspektus.

Gebėjimai

- Padedant suaugusiesiems pradės stebėti save – savo elgesį, mintis, emocijas, kūną.
- Užduos sau klausimus: kas aš esu, koks aš esu?
- Pajus ir aptars su artimais žmonėmis situacijas, kuriose nesi-
jaučia natūraliai, savimi.

Nuostatos

- Domėtis savimi ir pripažinti savo asmenybės savitumą, sudėtingumą ir kaitą.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Savęs pažinimas yra viena svarbiausių kompetencijų, padedančių atrasti sau tinkamas karjeros kryptis didžiulės karjeros galimybių įvairovės kontekste. Savęs pažinimas akcentuojamas ir kitose ugdymo (pvz., dorinio, meninio, socialinio ir gamtamokslinio) srityse, tačiau ugdymo karjerai kontekste savęs pažinimas įgauna specifinių požymių: orientuojamasi į karjerai aktualių asmenybės komponentų (asmens savybių, poreikių, pomėgių) atskleidimą, ryškinamos sąsajos tarp asmens polinkių ir karjeros veiklų.

Pradinio ugdymo etape vyksta intensyvi mokinių socialinė ir emocinė raida. Stiprėjantis selektyvus dėmesys, pasak Boydo, Bee, Johnsono (2015), padeda vaikui suprasti socialinį pasaulį, o polinkis perimti taisykles skatina vaiką mokytis arba pačiam kurti socialinio gyvenimo taisykles. Šiuo laikotarpiu sparčiai tobulėja vaiko savivoka. Jis vis tiksliau geba apibūdinti savo asmenybę, o suvokdamas savo gebėjimus stiprina savivertę.

Su tema susijusios sąvokos, teorijos, tyrimų rezultatai

Ugdant karjerai 1–4 klasės mokinius, svarbūs šie turinio elementai: *kiekvieno asmens unikalumas (savitumas), savęs pažinimo būdai, asmeninės savybės, poreikiai, pomėgiai ir polinkiai*. Kiti ugdymo karjerai kontekste aktualūs asmenybės komponentai (interesai, gabumai, vertybės, kompetencijos) bus aiškinami ir tyrinėjami pagrindinio ir vidurinio ugdymo lygmenyse.

Visi asmenys yra išskirtiniai savo vardu, pavarde, gimimo data, vidinėmis ir išorinėmis savybėmis. Čia vartojama unikalumo sąvoka. **Unikalumas** – asmens savitumas, išskirtinumas, nepakartojamumas, kurį sudaro savitas kiekvienos asmenybės bruožų derinys. Nors unikalumas yra asmenybės apibrėžos dėmuo, žmogus gali sąmoningai siekti unikalumo kaip savo būties tikslo. Tuomet unikalumo siekis tampa tokiu pat svarbiu postūmiu asmenybės raidai kaip ir tapatumo, saviraiškos, prasmės siekiai (Bagdonas, Bliumas, 2019).

Aptariant savęs pažinimo būdus, svarbu suvokti, kad **savęs pažinimas** yra informacijos apie save rinkimo, analizės ir įsivertinimo procesas, kurio metu žmogus įgyja supratimą apie save ir apie tai, kas jį apibūdina (savybes, poreikius, pomėgius, gabumus, vertybes ir kt.). Savęs pažinimas gali būti tiek atsitiktinis, sukeltas aplinkos įvykių ar vidinių pokyčių, tiek tikslingas, reikalaujantis sąmoningų pastangų. Pastarasis apima tikslo pažinti save išsikėlimą, tinkamų būdų ir priemonių pasirinkimą, gautos informacijos apmąstymą ir įprasminimą (Valickas, Chomentauskas, 2015). Pradinių klasių mokiniai, atlikdami savęs pažinimui skirtas užduotis, tikslingai pažįsta save ir stiprina savo savimonę.

Savimonė apibūdinama kaip žmogaus žinių apie save visuma. Kaip teigia Legkauskas (2009), tai bene svarbiausias sąmoningos savireguliacijos įrankis – neverčiami išoriniai aplinkybių, dažniausiai elgiamės taip, kaip mes norime, taip, kad pasiektume savo tikslus. Keičiantis tam, ką žmogus apie save galvoja, keičiasi ir jo elgesys.

Vaikas savimonę pirmiausia sieja su savo veiksmais (vaikas yra tai, ką jis daro). Pirmokai ir antrokai, atsakydami į klausimą „kas aš esu?“, vardija įvairius savo veiksmus, pvz., „aš geras vaikas, nebėgioju po klasę, darau visus darbus, padedu draugams“ (Legkauskas, 2009, p. 71). Todėl pradinė klasių mokinių tikslingas savęs pažinimas dažniausiai vyksta reflektuojant savo veiksmus tam tikrose situacijose ir įvardijant su tam tikru elgesiu siejamas savybes.

Apie 7–8 metus vaikai jau gali save apibūdinti gana tiksliai, nusako savo asmenybės savybes. Apibūdindami save jie dažnai akcentuoja, ką moka („aš gerai žaidžiu futbolą“). Palyginti su ikimokyklinio amžiaus vaikais, pradinė klasių mokiniai geba įvertinti save pagal platesnę charakteristikų skalę (Navickas, Vaičiulienė, 2010), todėl svarbu supažindinti mokinius su asmenines savybes nusakančių žodžių įvairove, aptarti poreikių, polinkių ir pomėgių sampratą.

Poreikis – biologinio, materialinio, kultūrinio ar dvasinio trūkumo emocinis išgyvenimas ir siekimas jį pašalinti. Poreikis kreipia individą į objektus, būtinus jo egzistencijai. Kitokių, nebūtinų, objektų siekimą gali motyvuoti interesai, norai, pageidavimai, prestižas, mada ir kt. Todėl kartais kaip poreikiai suprantama visa tai, ką žmogus laiko esant jam reikalinga, nors ir nebūtina. Tokius poreikius tiksliau vadinti pageidavimais, norais (Jovaiša, 2007). Aptariant poreikius ir ryškinant jų sąsajas su karjeros veiklomis, svarbu parodyti, kuo noras skiriasi nuo poreikio.

Ugdymo karjerai požiūriu itin svarbu pažinti savo pomėgius ir polinkius. Šios dvi sąvokos yra glaudžiai susijusios. **Polinkis** – tai stiprus kartotinis noras, troškimas imtis kokio nors veiksmo, elgesio ar veiklos. Polinkis kyla iš žmogui būdingo poreikio veikti, siekio plėtoti gebėjimus, įgūdžius ir kompetencijas. Polinkis dažniausiai yra gabumų plėtotės prielaida, nors kartais polinkis ir gabumai nesutampa (Bagdonas, Bliumas, 2019). O **pomėgis** – ko nors pamėgimas; emociškai išgyvenamas polinkis (Jovaiša, 2007). Pradinės mokyklos amžiuje įprastai vartojama pomėgio sąvoka: mokiniai įvardija pomėgius, kai pasakoja apie savo mėgstamas veiklas. Pomėgių pažinimas teikia informacijos apie asmens kryptingumą, vyresnėse klasėse ši informacija gilinama, ryškinant karjeros interesus.



Temos įvadas

Pamokos pradžioje rekomenduojama drauge perskaityti komiksą ir paskatinti vaikus atsakyti į klausimus: „Kaip tu prisistatytum lapiukui Mukiui? Ką apie save dažniausiai sakai žmonėms, su kuriais susipažįsti?“

Galima pažaisti žaidimą „**Gauk parašą**“. Šis žaidimas skatina pastebėti drauge esančių žmonių skirtumus.



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimų eile:

- 1) *Kas aš esu?*
- 2) *Kaip pažįstu save?*
- 3) *Koks aš esu? Kokie mano poreikiai? Kokie mano pomėgiai?*

- 1) Ieškant atsakymo į klausimą *kas aš esu?*, mokiniai kviečiami pagalvoti, kokiais 3 žodžiais geriausiai galėtų apibūdinti save (prisistatyti nepažįstamam asmeniui). Savitumo suvokimui galima atlikti žaidybinę užduotį „**Aš ir tu**“.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Apie mane**“, kuri skatina pastebėti ir įvardyti savo elgseną bendraujant su kitais.

Apie mane



- 2) Analizuojant paveikslėlį mokinio knygoje, aptariama, *kaip save pažįstame*. Akcentuojama atsakymų į įvairius klausimus apie žmogų svarba. Mokiniai kviečiami atsakyti į klausimus apie save, kurie pateikiami atsitiktine tvarka (mokinys išsitraukia klausimo kortelę arba klausimas atsiveria kompiuterio ekrane). Galima pasinaudoti klausimų kortelėmis (1.1 priedas) arba skaitmeniniais ištekliais (pvz., <https://www.morethanonestory.org/lt/play>).

- 3) Į klausimus *koks aš esu, kokie mano poreikiai, kokie mano pomėgiai* atsakoma drauge analizuojant mokinio temą ir atliekant skaitmenines užduotis.

Asmeninėms savybėms pažinti atliekama skaitmeninė užduotis „**Koks aš esu?**“. Ta pati užduotis gali būti atliekama naudojant mokiniams paruoštas asmeninių savybių korteles.

Poreikiams pažinti rekomenduojama taikyti pokalbio (su klase ar mažose grupėse) metodą. Aptariami mokinių įvardyti poreikiai ir jų sąsajos su žmonių profesijomis.

Pomėgiams pažinti atliekama skaitmeninė užduotis „**Ką mėgstu daryti?**“. Mokiniai ne tik išryškina savo pomėgius, bet ir palygina juos su kitų mokinių pomėgiais. Mokytojas taip pat gali pristatyti savo pomėgius, atlikdamas mokiniams skirtą veiklą.

Koks aš esu?



Ką mėgstu daryti?



Pritaikymas

Savęs pažinimas siejamas su pozityviu savęs priėmimu, kuris svarbus stiprinant pasitikėjimą savimi. Todėl mokiniams skiriama užduotis *užrašyti ir garsiai perskaityti 5 komplimentus sau*. Komplimentus sau geriausia rašyti specialiose kortelėse, o vėliau VISŲ mokinių korteles pakabinti klasės stende.



Refleksija

Apmąstydami savo unikalumą, asmenines savybes, poreikius ir pomėgius, mokiniai sukuria (nupiešia, sukuria naudodami specialią programėlę (<https://generated.photos/face-generator/#>), užrašo ar kaip kitaip perteikia) visuminį savo portretą, kuriame – atvaizdas, pagrindiniai duomenys (vardas, amžius, klasė), 5 asmeninės savybės, 3 pomėgiai.



Metodai

Diskusija, darbas individualiai, grupėse, refleksija.



Užduotys / žaidimai

Žaidimas „Gauk parašą“

Mokiniamis išdalinami A4 lapai, kuriuose – vienodos lentelės su 12 skirtingų žmogų apibūdinančių frazių (pvz., „yra mėlynakis“, „turi brolių“, „augina katę“, „mėgsta skaityti“, „žaidžia krepšinį“, žr. 1.2 priedą). Mokiniai per 5 min. laisvai judėdami po klasę turi surasti žmogų, kuriam šis apibūdinimas tinka, ir gauti jo parašą (galima – tiesiog inicialus).

Žaidimas „Panašumai ir skirtumai“

Mokiniai suskirstomi po 2. Kiekviena pora gauna mąstymo žemėlapių šabloną „Panašumai ir skirtumai“ („Dvigubas burbulas“, skirtas panašumų ir skirtumų paieškai, žr. 1.3 priedą). Centrinuose burbuluose mokiniai rašo savo vardą, bendruose – savybes, kurios yra bendros abiem, išoriniuose – tai, kas būdinga kiekvienam jų atskirai. Užrašius panašumus ir skirtumus, jie pristatomi visai klasei ir aptariami.



Nepamokinės veiklos

Savęs pažinimui itin palanki neformali aplinka, visos popamokinės veiklos: ekskursijos, būreliai, užimtumo grupės.

Mokinių savęs pažinimui didelę įtaką turi artima aplinka (tėvai, globėjai, kiti šeimos nariai), todėl kai kurias užduotis rekomenduojama atlikti namie, savo atradimais pasidalijant su artimaisiais.



Sėkmės kriterijai

- 3–5 sakiniais nusako savo savitumą.
- Įvardija 5 savo asmenybės savybes.
- Poreikius susieja su žmonių profesijomis.
- 5–7 sakiniais papasakoja apie savo pomėgius.



Hipersaitas

Dirbtinio intelekto pagalba kuriami žmonių portretai (atspindimos emocijos, amžius ir kt.):

<https://generated.photos/face-generator/#>

Pateikiami klausimai, skatinantys papasakoti apie save ir taip geriau save pažinti:

<https://www.morethanonestory.org/lt/play>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Bagdonas, A., Bliumas, R. (2019). Aiškinamasis psichologijos terminų žodynas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.

Boyd, D. R., Bee, H. L., & Johnson, P. A. (2015). Lifespan development. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

Jovaiša, L. (2007). Enciklopedinis edukologijos žodynas. Vilnius: Gimtasis žodis.

Kjergard, E., Martinėnienė, R. (1999). Neprarastas pavasaris. Vilnius: Danielius.

Legkauskas, V. (2009). Vaiko ir paauglio psichologija. Vilnius: Vaga.

Legkauskas, V. (2015). Vaiko ir paauglio psichologija: šiandienos iššūkiai. Vilnius: Vaga.

Navickas, V., Vaičiulienė, A. (2010). Žmogaus raidos psichologija: vadovėlis aukštųjų mokyklų studentams. Vilnius: Versus aureus.

Syed, M. (2019). Tu esi nerealus. išmok pasitikėti savimi ir išdrįsk sužibėti (beveik) visose srityse. Vilnius: Žmogaus studijų centras.

Žukauskienė, R. (2012). Raidos psichologija. Integruotas požiūris. Vilnius: Margi raštai.

Savęs pažinimas

Karjeros kompetencijų sritis: A. Savęs pažinimas

Karjeros kompetencija: A2. Socialinės aplinkos, socialinių vaidmenų ir jų poveikio asmeninei karjerai pažinimas

TEMA

Aš ir kiti



Tikslas

Padėti mokiniams pažinti artimiausią socialinę aplinką ir socialinius vaidmenis, siejant juos su karjeros veiklomis.



Mokinio pasiekimai

Papasakoja apie savo artimiausios socialinės aplinkos (šeimos, giminės, klasės, mokyklos) atstovų atliekamus socialinius ir profesinius vaidmenis bei jų svarbą bendruomenės gyvenime.

Žinios ir supratimas

- Apibūdins sąvokas „šeima“, „giminė“, „bendruomenė“.
- Papasakos apie savo šeimą, giminę, klasę, bendruomenę.

Gebėjimai

- Pastebės ir apgalvos savo tėvų, giminaičių gyvenimo istorijas, klasės ir bendruomenės dabartį.

Nuostatos

- Sieks pažinti savo artimiausią socialinę aplinką.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Socializacijos vaikystėje procesas apima tris svarbius vaiko gyvenime momentus: a) vaikai mokosi ir adaptuojasi kaip konkretūs nariai konkrečioje žmonių bendruomenėje; b) vyresni žmonės perteikia vaikams sukauptą kultūrinę bei socialinę patirtį; c) vaikai atranda savąjį „Aš“ šiame procese (Juodaitytė, 2002). Visi šie išvardyti momentai lemia žmogaus karjeros pasirinkimą ir jos raidą, todėl ugdymo karjerai požiūriu yra itin svarbūs.

Vienas iš socializacijos veiksnių vaikystėje – tai vaiko emocinių, socialinių ir kultūrinių santykių turėjimas su kitais žmonėmis. Pasak Butvilo (2004), tik bendraudami (kontaktuodami) žmonės pažįsta vieni kitus ir pasiekia socialinę vienovę. Vaikui įsitraukiant į įvairias grupes, kai kurios jų tampa bendruomenėmis (kiemo draugų, klasės, mokyklos ir t. t.). Čia tarpusavio santykiai nėra pagrįsti vien giminytės ryšiais, atsiranda įtampos, konkurencijos elementų. Tačiau tiek artimiausiose, tiek tolimiausiose bendruomenėse vaikai toliau studijuoja „socializacijos universitetuose“ (Kvieskienė, 2003), todėl svarbu, kad jau pradinėse klasėse mokiniai suvoktų, kas yra bendruomenė ir joje atliekami socialiniai vaidmenys, susietų šias sampratas su karjeros veiklomis ir savo būsimos karjeros vizija.

Su tema susijusios sąvokos, teorijos

Ugdant karjerai 1–4 klasės mokinius, svarbūs šie turinio elementai: *socialinė aplinka ir bendruomenė, socialiniai vaidmenys ir jų sąsajos su karjera*.

Socialinė aplinka – asmenybės formavimąsi ir elgseną veikiančių objektyvių veiksnių (gamtinių, geografinių, klimatinų, socialinių, kultūrinių ir kitų sąlygų) visuma. Socialinė aplinka galima laikyti visą asmenį supančią visuomenę, socialinius institutus, žmonių gyvenimo, raidos ir veiklos materialines ir dvasines sąlygas, įvairių grupių, organizacijų, judėjimų visumą (Merfeldaitė, Railienė, 2019). Pradinių klasių mokiniai pirmiausia susipažįsta su artimiausia socialine aplinka: šeima, klasė, mokyklos bendruomenė. Suvokdami ir priimdami veikimo bendruomenėje taisykles, mokiniai, sąveikoje su kitais jos nariais, geriau pažįsta save, mokosi veikti drauge, ugdo atsakingumą, bendrystės ir pagalbos kitiems vertybes.

Pasak T. Butvilo (2004), socializacija vaikystėje – tai visiška aplinkos įtaka vaikui, kuri leidžia vaikui dalyvauti socialiniame gyvenime, padeda suprasti jį supančią kultūrinę aplinką ir atlikti aiškiai suvoktus bei prisiimtus socialinius vaidmenis.

Socialinis vaidmuo apibrėžiamas kaip „socialinės elgsenos modelis, asmenybės ar tam tikros grupės socialinio statuso ir pozicijos socialinėje sistemoje dinaminė išraiška. Socialinis vaidmuo reiškiasi kaip tam tikra elgsena, kurios tikimasi iš atitinkamą socialinį statusą turinčio ar socialinę padėtį užimančio asmens“ (Čepėnaitė, 2019). Pradinių klasių mokiniams svarbu suvokti socialinių vaidmenų įvairovę ir kaitą, atpažinti savo ir artimosios socialinės aplinkos žmonių atliekamus socialinius vaidmenis, susieti juos su pareigomis, atsakomybėmis, karjeros ir kitomis gyvenimo sritimis.

Ugdant pradinį klasių mokinių socialinės aplinkos ir socialinių vaidmenų suvokimą, svarbu suprasti, kad egzistuoja žmonių socialiniai ryšiai, kurie apima ne tik kiekvieno mūsų priklausymą tam tikrai socialinei aplinkai, bet ir vykdomus bendruomenės narių sukurtų intelektualinių ir materialinių gėrybių tarpusavio mainus, bendradarbiavimą, lojalumą, draugystę, priešišumą, konfliktus ir kita.

Tvirti bendruomeniniai socialiniai ryšiai pasireiškia tik tada, kai visi bendruomenės nariai sąmoningai supranta, kad jie priklauso tam tikrai visuomenės grupei.

Labai svarbu mokiniams paaiškinti, kad žmonių socializacija vyksta visą gyvenimą, kad socialinės sąveikos procese iš kartos į kartą perduodamas žmonių sukauptas patyrimas.



Temos įvadas

Pamoką rekomenduojama pradėti pokalbiu.

Keliami klausimai: „Ką šį rytą pirmiausia sutikote, kai prabudote? Save?“, „Kokie dar žmonės yra svarbūs jūsų gyvenime? Kodėl?“



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimų eile:

- 1) *Kas yra bendruomenė?*
- 2) *Kokie mano vaidmenys šeimoje, mokykloje, bendruomenėje?*
- 3) *Kuo esame svarbūs ir kuo galime būti naudingi savo bendruomenei?*

1) leškant atsakymo į klausimą *kas yra bendruomenė*, galima perskaityti (arba visiems drauge išklausyti garso įrašą) mokinio knygoje pateiktą Bruno Ferrero pasakojimą „Labas rytas, kaimyne!“. Tema rutuliojama su mokiniais aptariant mus supančią socialinę aplinką, žmonių bendruomenę telkiančius ir skiriančius veiksnius.

Galima su mokiniais pažaisti žaidimą „**Varikliai**“, kuris padeda mokiniams ugdyti bendravimo įgūdžius, tarpusavio sutarimą ir susitelkimą bendram tikslui pasiekti. Žaidimas parodo, kokie svarbūs yra tarpusavio ryšiai bendruomenėje, kai vaikai keičiasi vaidmenimis ir turi atrasti būdus, kaip perduoti vienas kitam savo norus bei pojūčius.

Aptariant vaidmenis šeimoje, mokykloje, bendruomenėje, analizuojamas paveikslėlis mokinio knygoje, keliami klausimai: kokius socialinius vaidmenis atlieka paveikslėlio herojai, kurie šių žmonių vaidmenys tau atrodo svarbiausi, kodėl taip manai, į kurį paveikslėlio herojų norėtum būti panašus, kodėl?

- 2) Atliekama skaitmeninė užduotis „**Mano socialiniai vaidmenys**“, kurios tikslas – atpažinti ir įvardyti *socialinius vaidmenis šeimoje, mokykloje, bendruomenėje*. Pasirinkdami įvairias situacijas, mokiniai išsiaiškina savo socialinius vaidmenis įvairiose bendruomenėse.

Rekomenduojama pažaisti žaidimą „**Mano vieta**“, kuris moko vaikus komunikuoti tarpusavyje, perduodant savo mintis ir stengiantis suprasti vieniems kitus naudojant neverbalią kūno kalbą, labai svarbią kuriant sklandžius bendruomeninius santykius.

- 3) Svarstydami, *kuo esame svarbūs ir kuo galime būti naudingi savo bendruomenei*, atsakome į klausimus: kodėl svarbu išmokti dirbti su kitais, kodėl mums reikia taisyklių namie, mokykloje, bendruomenėje, kas atsitiktų, jei gyventume be jokių susitarimų ir taisyklių.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Teisės ir pareigos bendruomenėje**“, kurios tikslas atpažinti ir įsivardyti asmenines pareigas šeimoje, giminėje, klasėje, mokykloje, valstybėje.

Mano socialiniai
vaidmenys



Teisės ir pareigos
bendruomenėje



Pritaikymas

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Bendruomeninės veiklos**“, – mokiniai atpažįsta bendruomenines veiklas, išmoksta paaiškinti priklausymo bendruomenei naudą. Užduotis sudaro galimybes mokiniams suprasti, kuo jie gali būti naudingi įvairiose bendruomenėse ir kokią asmeninę atsakomybę jose svarbu prisiimti.

Bendruomeninės veiklos



Refleksija

Pamokos pabaigoje mokiniai gali kurti komplimentų korteles: parašyti komplimentą klases draugui ar šeimos nariui, kurį apipavidalinęs vėliau pasirinktam asmeniui ir padovanos.

Pamokos apibendrinimui galima pažiūrėti filmą (CGI Animated Short Film „Soar“ by Alyce Tzue, trukmė – 6 min.): <https://www.youtube.com/watch?v=eDkpVwrhYfo&t=9s>

Gilesniam pamokos aptarimui galima perskaityti Bruno Ferrero citatą, kalbantis su vaikais (kaip jie ją supranta?) ir aiškinantis (kodėl?):

„Jei šalia tavęs kas nors kenčia, verk kartu su juo. Jei kas nors laimingas, juokis. Meilė žiūri ir mato, klauso ir girdi. Mylėti – tai dalyvauti kito gyvenime visa savo esybe. Kas myli, savyje randa neišsemiamą sugebėjimą guosti ir stiprinti. Esame tarsi viensparniai angelai: galime skristi tik tada, kai esame apsikabinę.“



Metodai

Diskusija, darbas individualiai, grupėse, refleksija.

Refleksijos atlikimui (komplimentų kortelių gamybai) galima integruoti ugdymo karjerai užsiėmimą į technologijos ar dailės pamoką.

Aktyvius žaidimus („Mano vieta“, „Varikliai“, „Susitikime triskart“) galima naudoti kaip fizinio ugdymo pamokos elementus.

Tema „Aš ir kiti“ tinka integruotų pamokų dienai.



Užduotys / žaidimai

Žaidžiant socialinius žaidimus nėra lyderių, svarbiausia, kad žaidėjai gerai jaustųsi, atsipalaiduotų, pajustų vidinį ir išorinį saugumą. Mokytojui, organizuojančiam žaidimus, turėtų būti įdomu pats procesas, o ne rezultatas, arba, kitaip tariant, buvimas čia ir dabar.

Žaidimas „Mano vieta“

Tai labai subtilus žaidimas, tinkamas mokinių savivertei pakelti ir padėti įsiliesti į klasės bendruomenę.

Mokiniai sustoja į eilę pagal pasiūlytą kriterijų (pvz., nuo didžiausio iki mažiausio arba atvirkščiai). Šioje eilėje kas nors tampa pirmas, kas nors vidurinis, kas nors – paskutinis. Mokiniai savo vietą turi surasti tylėdami, komunikuodami tik mimikos, gestų pagalba. Nė vienas mokinytis negali stumdyti ar kitaip nurodinėti, kur turėtų atsistoti kitas žaidėjas. Visas turi vykti „nebylaus“ susitarimo būdu. Dažnai nutinka labai ginčytinų situacijų, kai mokiniai yra labai panašaus ūgio. Tuomet, kai visi randa savo vietas, galima pasiūlyti kuriam nors mokiniui išeiti iš eilės ir pažiūrėti, ar vizualiai visi savo vietose. Jeigu jam atrodo, kad kuris nors klasės draugas stovi ne savo vietoje, jam siūloma vietą pakeisti. Mokinytis gali sutikti pakeisti vietą, bet, jeigu jam ten labiau patinka, gali joje ir pasilikti.

Toliau žaidžiant šį žaidimą galima pasiūlyti sustoti pagal kitą kriterijų (pvz., plaukų ilgį, batų dydį, drabužių spalvų intensyvumą, gimimo metus, gimimo mėnesius ir dienas). Galima siūlyti įvairius variantus, kad mokiniai atsirastų kuo skirtingesnėse eilės vietose.

Tai labai linksmas, atpalaiduojantis žaidimas, nes mokiniams nereikia demonstruoti jokių žinių ar gebėjimų, jie naudojami objektyviais kriterijais.

Labai svarbu nesivelti į diskusijas ar derybas ginčytinose situacijose.

Žaidime nėra svarbiausia sustoti visiems teisingai, svarbu kiekvieno mokinio nuomonė ir gera savijauta.

Aptarimui: dažnai bendruomenėje užimame skirtingus vaidmenis, skirtingas socialinių vaidmenų pozicijas. Svarbu ugdytis pagarbos, tolerantiškumo, atidumo kitiems savybes.

Žaidimas „Varikliai“

Žaidimas skirtas mokiniams telkti, ugdyti jų bendravimo įgūdžiams, didinti pasitikėjimą savimi.

Mokiniai suskirstomi po tris, kiekviename trejetuke vaikai stovi vienas už kito, rankos – ant priekyje „važiuojančiojo“ juosmens. Pirmas vaikas atlieka lokomotyvo vaidmenį (jo akys užmerktos, o rankos ištiestos į priekį), antrasis – keleivis, trečiasis – vairuotojas. Vairuotojo užduotis – valdyti variklį, išvengti susidūrimų. Vairuotojo komandas varikliui perduoda keleivis.

Vienas mokinys iš klasės atlieka dispečerio vaidmenį, jis plojimais nustato traukinių judėjimo ritmą, pagreitindamas ar sulėtindamas jų judėjimą. Vadovo įsakymu komandos pradeda judėti, po kurio laiko mokiniai pasikeičia vaidmenimis (pirmas tampa trečiu ir pan.).

Svarbu, kad visi mokiniai atliktų visus tris vaidmenis.

Aptarimui: kuris vaidmuo jiems labiausiai patiko, kodėl? Kas lengvino trijų žmonių grupės darbą, kas sunkino? Kaip tokią patirtį galime sieti su gyvenimu bendruomenėje? Kas nutinka bendruomenėms, kai jos neranda bendrų sutarimų? Kas tokiu atveju joms gali padėti?

Žaidimas „Susitikime triskart“

Šis žaidimas skirtas ugdyti bendravimui ir savistabai. Žaidėjams leidžiama išbandyti ir paįstyti tris susitikimo su kitais žaidėjais būdus.

Pirmame etape visi žaidėjai laisvai juda patalpoje ir vaikščioja tik nugalbę žvilgsnį į žemę, stengiasi koncentruoti dėmesį į kitų dalyvių kojas. Vaikščioti galima savo pasirinktu tempu: labai greitai, labai lėtai ar vidutiniškai (patartina išbandyti visus būdus).

Antrame žaidimo etape dalyviai turi užmegzti ryšį akimis su visais sutiktais žaidimo dalyviais.

Trečio etapo užduotis žaidėjams – užmegzti fizinį kontaktą su sutiktais žaidimo dalyviais: paspausti ranką, apsikabinti, sumušti rankomis ar kitaip ieškoti fizinio kontakto...

Šį žaidimą svarbu užbaigti aptarimu bendrame rate. **Aptariami** išbandyti bendravimo būdai. Klausiti, kuris šių būdų mokiniams buvo priimtinausias? Kodėl? Nebijoti, jei mokinių nuomonės nesutampa. Akcentuoti, kad visi esame skirtingi, bet vienas kitam reikalingi.



Nepamokinės veiklos

Savęs pažinimui itin palanki neformali aplinka, visos popamokinės veiklos: ekskursijos, būreliai, užimtumo grupės.

Mokinių savęs pažinimui didelę įtaką turi artima aplinka (tėvai, globėjai, kiti šeimos nariai), todėl kai kurias užduotis rekomenduojama atlikti namie, savo atradimais pasidalijant su artimaisiais.



Sėkmės kriterijai

- Įvardija ir pristato 2–3 savo vaidmenis artimiausioje socialinėje aplinkoje (šeimoje, mokykloje, gyvenamosios vietos bendruomenėje).
- 2–3 sakiniais apžvelgia savo šeimos narių ir giminaičių gyvenimo patirtis ir istorijas.
- 3–5 sakiniais (piešinio elementais) išplėtoja (ilustruoja), kuo gali būti naudingas savo bendruomenėje (šeimoje, klasėje, gyvenvietėje).



Hipersaitas

Žmonių skirtumams aptarti tinkamas filmukas:

https://www.youtube.com/watch?v=A8BcnXmOl_s&t=5s

Dramblys.lt (mokama paslauga) – tai socialinė iniciatyva, siekianti, kad Lietuvos švietimo sistemoje ir ugdymo procese atsirastų daugiau dėmesio emocinio intelekto bei socialinių emocinių kompetencijų lavinimui:

<https://dramblys.lt/>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Butvilas, T. (2004). Netekties išgyvenimų ir kai kurie socializacijos aspektai jaunesniajame mokykliniame amžiuje. Vilnius: Ciklonas.

Čepėnaitė, A.D. (2019). Socialinis vaidmuo. Visuotinė lietuvių enciklopedija. Prieiga internetu: <https://www.vle.lt/straipsnis/socialinis-vaidmuo/>

Faber, A., Mazlish, E. (2017). Kaip kalbėti su vaikais, kad jie klausytų, ir kaip klausyti, kad vaikai kalbėtų. Vaga.

Fernandez, D. (2021). Padūkėlių mokykla. Čia tai bent klasė! Alma littera.

Juodaitytė, A. (2002). Socializacija ir ugdymas vaikystėje. Vilnius: Petro ofsetas.

Juodaitytė, A. (2005). Maži vaikai kaip socialinė grupė: socializacijos procesų ir pasiekimų tyrimai. Pedagogika, 77, 5–9.

Kvieskienė, G. (2003). Socializacija ir vaiko gerovė. Monografija. Vilnius: VPU.

Merfeldaitė, O., Railienė, A. (2019). Socialinė aplinka. Visuotinė lietuvių enciklopedija. Prieiga internetu: <https://www.vle.lt/straipsnis/socialine-aplinka/>

Proisleris, O. (2022). Herbė ir jo draugas Cvotelis. Alma littera.

Tracy, B. (2019). Užaugink ir išauklėk SUPERVAIKĄ. Luceo.

Karjeros galimybių pažinimas

Karjeros kompetencijų sritis: B. Karjeros galimybių pažinimas

Karjeros kompetencija: B1. Karjeros informacijos paieška ir veiksmingas naudojimas

TEMA

Kaip sužinoti apie karjerą?



Tikslas

Padėti mokiniams formuoti gebėjimus rasti informacijos apie karjerą, pasirenkant saugius ir patikimus šaltinius.



Mokinio pasiekimai

Naudodamasis įvairiais informacijos šaltiniais, susipažįsta su darbo veiklų ir profesijų įvairove.

- | | |
|-----------------------------|--|
| Žinios ir supratimas | <ul style="list-style-type: none"> → Paaiškins, kaip ieškoti informacijos internete ir bibliotekoje. → Įvardys informacijos apie karjerą šaltinius. → Paaiškins informacijos šaltinio patikimumo, saugumo požymius. → Įvardys, kokius naršyklės saugumo nustatymus reikia aktyvuoti. |
| Gebėjimai | <ul style="list-style-type: none"> → Padedant suaugusiems naudosis saugia, patikima svetaine informacijos apie karjerą paieškai. → Atrinks ir sistemins pagrindinę informaciją apie profesijas. → Patikrins, ar lankoma svetainė tikrai saugi. |
| Nuostatos | <ul style="list-style-type: none"> → Rūpinsis, ar informacija apie profesijas yra tinkama, nešališka, be lyties stereotipų. → Pripažins saugaus naršymo internete svarbą. |



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Daugelis mokinių žino tik apie darbus, su kuriais jie susipažįsta šeimoje, sužino iš draugų, giminaičių arba pamato per televiziją. Ši pamoka padės mokiniams atrasti ir tyrinėti profesijas, apie kurias jie anksčiau nežinojo, nebuvo apie jas pagalvoję. Tikimasi, kad mokiniai galės suabejoti savo išankstiniu supratimu apie darbą, nes išsiplės jų supratimas apie įvairias profesijas, kaip būsimas galimybes.

Su tema susijusios sąvokos, teorijos

Baigdami pradinę mokyklą, daugelis vaikų jau būna susiformavę įsivaizdavimą apie profesijas. Dėl tokio neformalaus pasaulio pažinimo vaikai nustato ribas (atmeta dalykus, neva jie nėra skirti tokiems žmonėms kaip jie) ir priima kompromisą – suderina savo siekius su tuo, kas jiems atrodo esą įmanoma pasiekti (Gottfredson, 2002). Šiuos procesus dažnai pagreitina neformalusis mokymasis šeimoje ir žiniasklaida, toliau formuodami vaikų mąstymo apie karjerą ypatybes. Kitaip tariant, vaikai mokosi apie karjerą, net jei mokykloje apie tai nekalbama. Mokyklos organizuojamas ugdymas karjerai yra vertingas, nes jis nuoseklus, ne šališkas, o pabrėžia lygybę, yra tikslesnis ir gali paneigti netiesioginius vaikų stereotipus ir nuostatas. Pradinio ugdymo karjerai tikslas nėra atgrasyti vaikus nuo fantastinių siekių arba nuo vaizduotės ir didelių svajonių; veikiau siekiama parodyti naujų ir įdomių galimybių. Todėl yra svarbu mokiniams leisti rinkti, lyginti ir kategorizuoti faktus ir nuomones iš įvairių šaltinių, mokytis atpažinti aktualią informaciją ir suskirstyti ją į smulkesnes dalis ar idėjas. Tai padės mokiniams suprasti, kad informacija – sutvarkyti duomenys, žinių pagrindas. Pradinių klasių mokiniai jau geba klasifikuoti pagal hierarchiją, rūšiuoti daiktus į klases ir poklasius, supranta priežasties ir pasekmės ryšius (Navickas, Vaičiulienė, 2010).

Informacija – tai žinios apie įvykius, daiktus, veiksmus, mintis ir žodžius, profesinė informacija – žinios apie profesijas, profesinis švietimas. Jos yra perduodamos vienu asmenų kitiems žodžiu arba per **informacijos šaltinius**: spaudą, radiją, televiziją ir kt. būdais (sutarminiais signalais, techninėmis priemonėmis) (Bagdonas, Bliumas, 2019; Jovaiša, 2007).

Ši tema yra galimybė mokiniams ugdyti vertybinę nuostatą, kad informacinėmis technologijomis naudotis reikia saugiai, atsakingai ir teisėtai. Svarbu aptarti **tinkamos informacijos** (tai pritaikomos, geros, reikalingos žinios) ir **šališkos** (naudingos tik kai kuriems žmonėms) informacijos skirtumus (Svetainė „Draugiškas internetas“). Informacijos gausa, kaip reiškinys, dera su beribės karjeros teorijomis (Hall, 2004; Arthur, 1994; Wiernik ir Kostal, 2019), teigiančiomis, kad svarbu skatinti mokinius būti pasirengusius prisitaikyti prie pokyčių ir galvoti, kad ribų nėra, kad jie gali prisitaikyti taip, kaip reikia jų sėkmei.

Pradinių klasių mokiniai, atlikdami informacijos šaltinių įvairovei suprasti ir informacijos patikimumui įvertinti skirtas užduotis, mokysis naršyti saugioje ir patikimoje svetainėje. Jie taikys tinkamus raktinius žodžius, kad galėtų ieškoti informacijos apie savo svajonių darbą.



Temos įvadas

Pamokos pradžioje rekomenduojama aptarti paveikslėlį su slėpynes žaidžiančiais vaikais. Vaikai kviečiami prisiminti žaidimus, kur reikia ką nors surasti (mokiniai gali pasakoti apie slėpynes, pabėgimo kambarius, paveikslėliuose paslėptas detales), jiems rodomi paveikslėliai su žaidžiančiais vaikais.

Atsakoma į klausimus: „Ko paveikslėlyje vaikai ieško?“, „O kur galima rasti vaistų?“ (vaistinėje), „Kur galima rasti knygų?“, „O ko galima rasti knygose? (žinių), „Ko žmonės ieško internete?“ (irgi žinių).

Mokytis tirti karjeros galimybes smagu, kai renkame ir analizuojame karjeros informaciją. Tada mes valdome savo mokymąsi, darbą ir laisvalaikį. Tokiu būdu numatome, kaip galime keisti karjerą.



Temos analizė

Tema nagrinėjama kartu atliekant užduotis, žiūrint vaizdo medžiagą ir ją aptariant. Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimų eile:

- 1) Kur randama informacija apie karjerą?
- 2) Ar visa informacija yra tinkama?
- 3) Kaip nustatyti, ar informacija yra patikima?
- 4) Kaip naudotis paieškos įrankiais?

1) Ieškant atsakymo į klausimą kur randama informacija apie karjerą, aptariami įvairūs informacijos šaltiniai. Aiškinamos esminės sąvokos:

- **Informacija** – tai žinios apie įvykius, daiktus, veiksmus, mintis ir žodžius, kurie turi prasmę.
- **Informacijos šaltinis** – tai, kas suteikia informacijos: žmogus ir jo daiktai, skaitmeninis ar spausdintas tekstas. Be to, mes daug sužinome ir iš savo patirties, kai veikiame, stebime ir klausome.

Mokiniai analizuoja schemą, atsakydami į klausimą, kaip sužinoti apie karjerą, ir sužymi informacijos šaltinius.



Atliekama skaitmeninė užduotis „**Kaip saugiai naršyti internete?**“, kurios tikslas – mokyti saugiai naršyti internete, suprasti, kokiomis naršyklėmis naudotis, kokius naršyklės saugumo nustatymus reikia aktyvuoti, ar būtina nustatymuose išjungti naršyklės prisijungimo prie duomenų slaptažodžio išsaugojimą, sužinoti, kur galima patikrinti, ar lankoma svetainė tikrai saugi.

Kaip saugiai naršyti internete?



Aptarus mokinių patirtį, kaip jie ieško internete informacijos, atliekama užduotis.

Mokiniai kviečiami išsakyti mintis po atliktos užduoties, ką naujo sužinojo, į ką atsižvelgs po užduoties atlikimo naršydami internete.

- 2) Mokantis suprasti ir lavinant kritinio mąstymo gebėjimus, klausiama, *ar visa informacija yra tinkama.*

Aptariama sąvoka *tinkama informacija* (tai pritaikomos, geros, reikalingos žinios). Sąvokos suvokimas gilinamas atliekant užduotį – palyginti pramoginę laidą ir dokumentinį pasakojimą. *Pažiūrėkime du filmukus ir palyginkime, kur daugiau tinkamos informacijos: ką ir kaip apie profesijas sužinosime iš Kakės Makės ir Netvarkos nykštuko, o ką – iš pasakojimo apie kelių patrulius Deimantę ir Tautvydą.* Kad atsimintų, ką sužinojo, mokiniai užsirašo ir apibendrina, naudodami saulutės schemą (žr. 2.1 priedą).

- 3) Klausimas, *kaip nustatyti, ar informacija yra patikima*, nagrinėjamas su mokiniais aptariant mokinio knygoje pateiktą informaciją, daugiau dėmesio skiriama lyčių stereotipų analizei.

Mokiniai kviečiami pažaisti žaidimą informacijos patikimumui įvertinti „**Viena tiesa ir vienas melas apie mane**“. Mokiniai suskirstomi į grupes po 4–5, vienas kitam sako du dalykus apie save (kiek metų, ką moka daryti ar kuo nori būti), iš kurių vienas yra netiesa. Klausytojai turi atspėti, kuris teiginys yra melagingas (5 min.). Po žaidimo trumpai aptariama, kaip sekėsi pastebėti melą.

Mokiniai kviečiami žiūrėti vaizdo įrašą „**Profesija neturi lyties**“. Aptariant įrašą, keliami klausimai: kaip jūs būtumėte priskyre profesijas eksperimente dalyvavusiems žmonėms? Kodėl? Kokių dar žinote su profesijomis susijusių stereotipų?

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Informacijos patikimumas**“, kurios tikslas – ugdyti gebėjimą suvokti, analizuoti, kritiškai vertinti ir pasirinkti spaudoje internete ir kituose informacijos šaltiniuose pateikiamą medžiagą. Mokiniai savo darbalapio „Kaip sužinoti apie karjerą?“ kopijoje pažymi teisingus teiginius, pagal kuriuos renkasi patikimą informacijos šaltinį. Aptariami atsakymai. Jei atliekama skaitmeninė užduotis, tai ekrane pateikiami teiginiai, mokiniai turi pažymėti teisingus atsakymus. Paspaudus mygtuką PATEIKTI, teisingų atsakymų eilutė nusidažo žaliai, neteisingai pažymėti – raudonai.

Informacijos patikimumas



4) Temos dalyje Kaip naudotis paieškos įrankiais? mokiniai supažindinami su interneto paieškos įrankiais

Mokytojas aiškina ir demonstruoja išmaniojoje lentoje:

<https://www.aikos.smm.lt/Puslapiai/Pradinis.aspx>

- *Kokius paieškos terminus įrašyti į „Google“ ar kitas paieškos sistemas, norint sužinoti apie profesiją, kokį nors darbą?*
- *Kokio išsilavinimo, mokymosi ar patirties reikia jūsų darbui?*
- *Kokių gebėjimų ir asmeninių savybių reikia, norint sėkmingai dirbti šį darbą?*
- *Kokius paieškos rezultatus spustelėti ir perskaityti? Vengti netinkamų ar nereikšmingų svetainių ar reklamų.*
- *Kaip nustatyti, kokia informacija yra patikima, aktuali ir tinkama? Yra oficiali, nešališka, neturi lyties stereotipų.*
- *Kaip palyginti įvairius šaltinius ir įvertinti jų patikimumą ir tinkamumą? Patikrinti, tai valstybinė ar privati svetainė, turi būti kontaktinė informacija, jei spausdinta, ar leidinyje, ar yra autoriai, leidimo metai...*
- *Kaip apdoroti, apibendrinti, įvertinti ir pateikti informaciją? Užsirašyti į sąsiuvinį, nupiešti, – pildyti lentelę.*



Pritaikymas

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Informacija apie profesijas**“, lavinanti gebėjimą remiantis pasirinkta tema pasirinkti tinkamus raktinius žodžius. Šioje užduotyje aptariami paveikslėliai ir įvardijamos pateiktos profesijos. Mokiniai atrenka tinkamus raktinius žodžius pateiktoms profesijoms. Kartu aptariami, kokie buvo raktiniai žodžiai, kokie dar galėtų būti.

Informacija
apie profesijas



Galima mokiniams skirti užduotį „**Sužinok apie savo svajonių profesiją**“ (žr. 2.2 priedą). Užduotis skirta mokyti naršyti saugioje ir patikimoje svetainėje.

Pamoką tęsti galima mokyklos *bibliotekoje*. Grupelėms skiriama užduotis: surasti informacijos apie vieną profesiją (pasitarę nusprendžia, apie kokią, arba išsitraukia kortelę iš mokytojo parengtų kortelių su profesijų aprašu).



Refleksija

Mokiniai atlieka (grupelėmis po 3–4) skaitmeninę užduotį „**Pabėgimas iš Melo olos**“, kad įrodytų karjeros informacijos paieškos ir veiksmingo naudojimo kompetenciją.

Pabėgimas iš Melo olos



Siūloma atlikti integralią užduotį apie saugų elgesį internete svetainėje „Draugiškas internetas“: http://testas.draugiskasinternetas.lt/?fbclid=IwAR3HHN4NoxTINIZm5H7O0NKGtZ-NzDncz5DynB6e3ujvW0_Y7ToFAIRrQJ8

Galima taikyti refleksijos užduotį „**Žvaigždučių analizė**“ (3.3 priedas), kuri padeda įvardyti savo žinias ir gebėjimus rinkti informaciją apie karjerą.



Metodai

Mokytojo mąstymas balsu, diskusija atsakant į klausimus, darbas individualiai, grupėse, refleksija.



Užduotys / žaidimai

Žaidimas informacijos patikimumui įvertinti „Viena tiesa ir vienas melas apie mane“

Mokiniai suskirstomi į grupes po 4–5, vienas kitam sako du dalykus apie save (kiek metų, ką moka daryti ar kuo nori būti), iš kurių vienas yra netiesa. Klausytojai turi atspėti, kuris teiginys yra melagingas.



Nepamokinės veiklos

Ekskursija į mokyklos biblioteką. Grupelėmis turi atlikti užduotį: surasti informacijos apie vieną profesiją (pasitarę nusprendžia arba išsitraukia kortelę iš mokytojo parengtų kortelių su profesijų aprašu).

Prieš pamoką gali būti skaitomos ir aptariamoms knygos.

- Gréban, Q. (2018). „Kai aš užaugsiu...“ Perskaitytę, apie kokias profesijas veikėjai svajoja ir kodėl jas pasirenka, mokiniai gali pasakoti apie savo svajonių profesiją ir piešti, kaip ją įsivaizduoja, kodėl ją renkasi.
- Sanža, S. (2016). „Kuo aš dirbsiu, kai užaugsiu?“ – yra 17 skyrių, aprašyta 300 profesijų, pateikiama glausta informacija apie žinomas ir mažiau girdėtas profesijas. Mokiniai gali pasirinktinai perskaityti informaciją apie profesiją knygoje ir paskui ieškoti informacijos internete.



Sėkmės kriterijai

- Geba įvardyti 2–3 informacijos apie karjerą šaltinius.
- Geba įvertinti, ar šaltinis yra teisingas ir patikimas.
- Geba naudotis saugia, patikima karjeros svetaine, kad galėtų ieškoti savo svajonių darbo.

Galima taikyti refleksijos užduotį „Žvaigždučių analizė“ (žr. 2.3 priedą), kuri padeda įvardyti savo žinias ir gebėjimus rinkti informaciją apie karjerą.



Hipersaitas

Darbai ir atlyginimai (miestas, darbo sritis, atlyginimas):

<https://www.cvbankas.lt/>

AIKOS – atvira informavimo, konsultavimo ir orientavimo sistema, kurios pagrindinis tikslas – teikti informaciją apie mokymosi galimybes Lietuvoje:

<https://www.aikos.smm.lt/Karjera/SitePages/Lietuvos%20profesij%C5%B3%20klasifikatorius.aspx?ss=1feb5891-d0e2-48cb-a643-124bbd297fd1>

Profesijų aprašai:

http://www.mukis.lt/mod/sarasai/aprasai_prof/

Saugaus naršymo technologija:

<https://transparencyreport.google.com/safe-browsing/search>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Arthur, M. B. (1994). The Boundaryless career: A New perspective for organizational inquiry. *Journal of Organizational Behavior*, 15, 295–306.

Bagdonas, A., Bliumas, R. (2019). Aiškinamasis psichologijos terminų žodynas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.

Baškevičiūtė, B. (2020). Skaitmeninė galia. Prieiga internetu: https://issuu.com/brigitabakeviciute/docs/galia.12.29_copy2

Gottfredson, L. S. (2002). Gottfredson's theory of circumscription, compromise, and selfcreation. In D. Brown (Ed.), *Career choice and development* (4th ed., pp. 85–148). San Francisco: Jossey-Bass.

Hall, D. T. (2004). The protean career: A quarter-century journey. *Journal of Vocational Behavior*, 65(1), 1–13.

Jovaiša, L. (2007). Enciklopedinis edukologijos žodynas. Vilnius: Gimtasis žodis.

Ką veikti? (2020). „Renkuosi mokytis!“ ir VšĮ „Mokyklų tobulinimo centro“ rekomendacijos. Prieiga internetu: http://mukis.lt/download/1959/rm_ka_veikti.pdf

Kurlavičius, A. (2021). Idėjos ugdymo karjerai pamokoms ir veikloms (1–4 klasių mokiniams). Vilnius: Švietimo mainų paramos fondas. Prieiga internetu: [http://mukis.lt/download/2443/idejos-pamokoms-karjerai_1-4kl_a4-3%20\(1\).pdf](http://mukis.lt/download/2443/idejos-pamokoms-karjerai_1-4kl_a4-3%20(1).pdf)

Laimiukas, Nr. 3 (95), gegužė–birželis. Prieiga internetu: https://www.niekorimto.lt/zurnalas-laimiukas/laimiukas-nr-3-95-geguze-birzelis_7224

Navickas, V., & Vaičiulienė, A. (2010). Žmogaus raidos psichologija: vadovėlis aukštųjų mokyklų studentams. Vilnius: Versus aureus.

Svetainė „Draugiškas internetas“ <https://www.draugiskasinternetas.lt/>

Wiernik, B. M., & Kostal, J. W. (2019). Protean and boundaryless career orientations: A critical review and meta-analysis. *Journal of counseling psychology*, 66(3), 280.

Karjeros galimybių pažinimas

Karjeros kompetencijų sritis: B. Karjeros galimybių pažinimas

Karjeros kompetencija: B2. Mokymosi visą gyvenimą galimybių pažinimas

TEMA

Kaip aš mokausi?



Tikslas

Sudaryti sąlygas mokiniams pažinti savo mokymosi galias ir suprasti nuolatinio mokymosi reikšmę karjerai.



Mokinio pasiekimai

Apibūdins savo mokymosi mokytiis galias, nuolatinio mokymosi reikšmę savo pažangai ir karjerai.

Žinios ir supratimas

- Papasakos, kaip geriausiai sekasi mokytiis.
- Įvardys savo tolimesnio mokymosi galimybes.

Gebėjimai

- Pasirinks ir taikys veiksmingus mokymosi būdus atskiroms užduotims.

Nuostatos

- Pripažins išsilavinimo ir mokymosi mokytiis svarbą.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Žmogaus mokymasis gali būti asmeninio tobulėjimo, mokymo, ugdymo ar švietimo dėmuo (Bagdonas, Bliumas, 2019, p. 190; *European Commission*, 2005), susijęs su metapažinimu ir mėginimu jį valdyti. Pradinės mokyklos mokiniai jau geba stebėti savo pažintinius procesus (Monkeviciene ir kt., 2020), netgi vertina vienas kitą ir renka draugus pagal mokymosi sėkmingumą (Žukauskienė, 2012). Tema „Kaip aš mokausi“ – skatina sąmoningai svarstyti mokymosi visą gyvenimą perspektyvą ir suprasti išsilavinimo ir mokymosi mokytis prasmę karjeros tikslų perspektyvoje.

Su tema susijusios sąvokos, teorijos, tyrimų rezultatai

Ugdant karjerai 1–4 klasės mokinius, svarbūs trys turinio elementai: *mokymosi svarba, mokymosi būdai, geresnis mokymasis*. Visi jie apima mokymosi strategijų sampratą ir savivaldaus besimokančiojo formavimąsi.

Mokymosi strategijos – mokinio vykdomos operacijos, skirtos padėti įgyti, saugoti, atkurti ir naudoti informaciją; konkretūs veiksmai, kad būtų lengviau, greičiau, efektyviau ir maloniau mokytis (Wenden, 1991; Oxford, 2016). Mokymosi strategijų teigiama įtaka empiriškai pagrįsta tyrimais (pvz., Veas, Gilar, Miñano, 2016; Dumford ir kt., 2016, Augustinienė, Simonaitienė, 2020), jų taikymas ypač vertingas mažiau sėkmingiems mokiniams (Cornoldi ir kt., 2015). Mokymosi strategijos kompleksiskai sprendžia ir motyvacijos problemas (Sičiūnienė, Toleikytė, 2017), todėl siekiame mokytojus paskatinti kurti mokymosi strategijomis praturtintus pamokos ir mokymosi scenarijus, kiek įmanoma dažniau skatinti diskusiją apie atliktą užduotį, kviesti aptarti ją balsu, kad išgirstų mokinių minties eigą (Augustinienė, Simonaitienė, 2020).

Ugdant pradinių klasių mokinius karjerai, svarbu, kad jie suvoktų mokymosi visą gyvenimą svarbą ir būtinybę. **Mokymasis visą gyvenimą** – ugdymo principas, kuriuo grindžiamas švietimas, sudarantis sąlygas visais asmens amžiaus tarpsniais mokytis, tobulinti žinias, kompetenciją ir gebėjimus asmeninėje, pilietinėje, socialinėje ir (arba) su darbu susijusioje perspektyvoje (Gatautis, Gudauskas, 2008). Aptardami artimųjų ir žymių žmonių karjeras, mokiniai pastebės, kad karjeros sėkmė priklauso nuo asmeninės pažangos ir nuolatinio mokymosi, ir formosis teigiamą mokymosi visą gyvenimą nuostatą.



Temos įvadas

Pamokos pradžioje aptariamas mokinio knygos animuotas paveikslėlis (daug išmokti pasiryžęs lapiukas Mukis, prašantis mokinių patarimų). Mokytojas kviečia mokinius pasidalyti patirtimi, ką jie daro, kad išmoktų.

Mokinių patarimai gali būti užrašomi lentoje ar dideliame lape. Prie jų galima grįžti apibendrinant pamoką.



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimų eile:

- 1) *Kodėl mokytis yra svarbu?*
 - 2) *Kokie yra mokymosi būdai?*
 - 3) *Kaip geriau mokytis?*
- 1) Siekiant atsakyti į klausimą, *kodėl mokytis yra svarbu*, pradžioje su mokiniais analizuojami paveikslėliai, vaizduojantys besimokančius įvairaus amžiaus žmones. Atkreipiamas mokinių dėmesys į tai, kad žmonės mokosi ne tik mokykloje, bet ir darbe, muziejuje, kelionėse, savarankiškai ir veikdami drauge.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Nuolatinis mokymasis**“, kuria siekiama ugdyti mokinių supratimą, kad visų profesijų atstovai nuolat mokosi, ir atskleisti nuolatinio mokymosi būdų įvairovę.

Nuolatinis mokymasis



- 2) Su mokiniais aptariant, *kokie yra mokymosi būdai*, akcentuojama mokymosi būdų įvairovė: žmonės mokosi žiūrėdami ir klausydamiesi, tyrinėdami ir bandydami, žaisdami ir klausinėdami, skaitydami ir rašydami.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Mokymosi būdai**“, kurios tikslas – atskleisti mokymosi būdų įvairovę ir parodyti, kaip pasinaudoti mokymosi būdais, siekiant geresnio mokymosi.

Mokymosi būdai



- 3) Ieškant atsakymo į klausimą, *kaip geriau mokytis*, aptiriamos penkios mokymosi galios: atsparumas, apgalvojimas, draugiškumas, smalsumas, savarankiškumas. Mokiniai žodžiu įsivertina savo gebėjimus, vardija, kurias galias jau turi, o kurias dar reikia stiprinti.

Galima pažaisti vaidmenų žaidimą „**Moku mokytis**“.



Pritaikymas

Pritaikydami žinias ir supratimą apie mokymosi galias bei mokymosi būdus, mokiniai analizuoja savo ir kitų žmonių mokymosi patirtį. Galima aptarti Alberto Einšteino citatą „*Neturiu jokių talentų, esu tiesiog aistringai smalsus*“, klausiant mokinių, kokią mokymosi galią mini žymusis mokslininkas.



Refleksija

Mokiniai įvardija, ką naujo sužinojo, ko išmoko per pamoką. Naudodami mokinio knygoje pateiktą schemą, mokiniai įsivertina savo mokėjimą mokytis.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Mano mokymosi planas**“, kuri apjungia mokymosi būdų įsivertinimą, mokymosi tikslų kėlimą ir mokymosi būdų pasirinkimą.

Mano mokymosi planas





Metodai

Pokalbis, mąstymas balsu, darbas grupėmis, vaidmenų žaidimas. Temą rekomenduojama integruoti į dailės, technologijų, lietuvių kalbos pamokas.



Užduotys / žaidimai

Užduotis – vaidmenų žaidimas „Moku mokytis“

Trukmė: 40–90 min.

Darbo eiga:

1. Pristatoma užduotis, paaiškinami vaidmenys: „Mokytojas“, „Mokinys“ ir „Laikrodininkas“ bei elgesys. Mokiniai kviečiami:

Pažaiskite grupelėmis su 3–4 bendraklasiais. Pasikeisdami pabūkite „Mokytoju“, „Mokiniu“ ir „Laikrodininku“. Iš pradžių pasiskirstykite vaidmenis.

„Mokytojas“ turi padaryti du veiksmus:

- šypsosi ir pasakoja patarimą, pvz., kad svarbu būti drąsiems ir rinktis ne lengvesnes, o sunkesnes užduotis ir suklydus atkakliai pasitaisyti klaidas;
- paskui liepia mokiniui ką nors daryti klasėje, pvz., padėti knygas tvarkingai.

„Mokinys“ padaro 3 dalykus:

- kai „Mokytojas“ kalba, žiūri į jį ir klauso, ką sako;
- vykdo, ką „Mokytojas“ liepia daryti klasėje, pvz., jei liepia padėti knygas, padeda;
- nekalba, kai kalba „Mokytojas“. Ištaria: „Būkime tylūs, kai mokytoja kalba, kad girdėtume, ką sako“ ir prideda rankas prie lūpų, kaip ženklą tylėti, kad draugai ramiai klausytų „Mokytojo“.

Kai būsite „Laikrodininku“, padarykite 2 dalykus:

- stebėkite laiką 2 minutes, kad „Mokytojas“ ir „Mokinys“ atliktų savo veiksmus;
- po 2 minučių praneškite, kad reikia pasikeisti vaidmenimis.

Žaiskite, kol visi pabūsite „Mokytoju“, „Mokiniu“ ir „Laikrodininku“.

2. Mokiniai grupelėmis žaidžia ir vienas kitą išmoksta padrąsinti. (10–15 min.)
3. Visi kartu **aptaria**:
 - *Kaip sekėsi būti susikaupusiems per žaidimą?*
 - *Kokias mokymosi galias reikėjo panaudoti? (5 min.)*
4. Žaidimas kartojamas su pagalbos prašymo pratimu: mokytoja perskaito tekstą ir parodo, kaip prašytų pagalbos (žr. **2.4 priedą**). (5 min.)
5. Mokiniai pakviečiami: Tęskite žaidimą ir išbandykite pagalbos prašymo pratimą.
6. Mokiniai atlieka vaidmenis „Mokytoju“, „Mokiniu“ ir „Laikrodininku“ savarankiškai grupelėmis (10–15 min.).
7. Visi kartu **aptaria**:
 - *Kaip sekėsi būti susikaupusiems per žaidimą?*
 - *Kurią mokymosi galią pavyko sustiprinti? (5 min.)*



Nepamokinės veiklos

Per visas pamokas mažų grupių ir visos klasės diskusijose aptariamos ir lyginamos kelios strategijos. Galima iliustruoti ir klasėje pakabinti piešinius su profesijomis ir jų mokymosi keliais, ugdymo įstaigomis, sudaryti profesinio kelio mokymosi žemėlapius.



Sėkmės kriterijai

- Apibūdina 3–5 būdus, kaip mokytis sekasi geriausiai.
- Nurodo 3 mokymosi būdus, kuriuos norėtų išmolti.
- Įvardija mokymosi planą.
- Pritaria, kad mokytis mėgstamo darbo yra smagu.



Hipersaitas

Kaip mokytis? Psichologijos pamoka (3–6 kl.), kurioje pasakojama apie atmintį ir jos ypatybes:

<https://www.youtube.com/watch?v=6Fvn0kFXyyg>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Augustinienė, A. ir Simonaitienė, B. (2020). Mokymosi strategijos ir mokinių pasiekimų sąsajos: mokslo monografija. Kaunas: Technologija. doi:10.5755/e01.9786090217184

Bagdonas, A., Bliumas, R. (2019). Aiškinamasis psichologijos terminų žodynas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.

Bendrieji visą gyvenimą trunkančio mokymosi gebėjimai. Europos orientaciniai metmenys. http://ec.europa.eu/atoz_lt.htm (lietuvių kalba).

Cornoldi C., Carretti B., Drusi S., Tencati C. (2015). Improving problem solving in primary school students: the effect of a training programme focusing on metacognition and working memory. *British Journal of Educational Psychology*, 85, 424–439.

Dumford A. D., Cogswell C. A., Miller A. L. (2016). The who, what, and where of learning strategies. *The Journal of Effective Teaching*, 16(1), 72–88.

Gatautis, R., Gudauskas, R., Gurskienė, O. (2008). Aiškinamasis kvalifikacijų sistemos terminų žodynas. Vilnius: Lietuvos darbo rinkos mokymo tarnyba prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos.

Monkeviciene, O., Vildžiuniene, J., & Valinciene, G. (2020). The Impact of Teacher-Initiated Activities on Identifying and Verbalizing Ways of Metacognitive Monitoring and Control in Six-Year-Old Children. *Research in Social Sciences and Technology*, 5(2), 72–92.

Oxford R. L. (2016). *Teaching and researching language learning strategies: Self-regulation in context*. Routledge.

Sičiūnienė V., Toleikytė N. (2017). Are Teachers Paying Enough Attention to Low-achieving Students While Teaching Reading Strategies? *Pedagogika*, 127 (3), 37–53.

Veas A., Gilar R., Miñano P., Castejón J. L. (2016). Estimation of the proportion of under-achieving students in compulsory secondary education in Spain: an application of the rasch model. *Frontiers in Psychology*, 7, 303.

Wenden A. L. (1991). *Learner Strategies for Learner Autonomy*. New York: Prentice Hall.

Karjeros galimybių pažinimas

Karjeros kompetencijų sritis: B. Karjeros galimybių pažinimas

Karjeros kompetencija: B3. Darbo pasaulio galimybių, įvairovės ir kaitos pažinimas

TEMA

Ką ir kodėl žmonės dirba?



Tikslas

Sudaryti sąlygas mokiniams pažinti darbo pasaulio galimybes, darbų ir profesijų įvairovę.



Mokinio pasiekimai

Aptaria, ką ir kodėl žmonės dirba. Pažįsta ir įvardija darbo formas, veiklų ir profesijų įvairovę, domisi savo šeimos narių ir artimųjų profesijomis.

- Žinios ir supratimas**
- Papasakos apie sau labiausiai patinkančias veiklas, darbus ir profesijas.
 - Nusakys darbo paskirtį žmogaus ir visuomenės gyvenime.
 - Papasakos apie savo šeimos narių ir artimųjų karjeras.

- Gebėjimai**
- Tyrinės įvairias veiklas ir profesijas.

- Nuostatos**
- Domėtis darbais, profesijomis ir žmonių karjeromis.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Kad karjeros sprendimai būtų kokybiški, turime gebėti tinkamai atsirinkti ir apdoroti mus pasiekiančią informaciją apie karjeros galimybes, suprasti, kas yra profesija, darbo vieta, organizacija (Akudovičiūtė ir kiti, 2007). Tinkamas profesijos pasirinkimas – ne tik materialinė gerovė ar visuomeninio statuso turėjimas, tačiau ir dvasinis pasitenkinimas, galimybė realizuoti save ir dirbti darbą, kuris teikia moralinį pasitenkinimą. Kiekvienas žmogus turi teisę rinktis profesiją, kuri jam patinka, net jei ji nėra paklausi ar „prestižinė“ darbo rinkoje, tačiau atitinka individualius žmogaus gebėjimus, pomėgius ir lūkesčius. Teisingai pasirinkti profesiją – reiškia surasti savo vietą gyvenime. Šiuo tikslu mokiniai jau nuo mažens supažindinami su karjeros veiklomis ir profesijų įvairove, palaipsniui plečiant ir gilinant žinias apie darbo pasaulį.

Su tema susijusios sąvokos, teorijos

Ugdant karjerai 1–4 klasės mokinius, svarbūs trys turinio elementai: *darbas*, *karjera* ir *profesija*. Kiti su darbo pasaulio galimybių, įvairovės ir kaitos pažinimo kompetencija susiję elementai (darbo pasaulio ir profesijų kaitos tendencijos, karjeros sričių klasifikacija ir kt.) nagrinėjami pagrindinio ir vidurinio ugdymo lygmenyse.

Svarbu, kad pradinių klasių mokiniai mokėtų apibūdinti ir teisingai vartotų darbo, karjeros ir profesijos sąvokas.

Darbas – žmogaus sąmoninga veikla, skirta jo poreikiams tenkinti, reikalingoms materialinėms vertybėms gaminti ir paslaugoms teikti (Gatautis, Gudauskas ir kt., 2008). Visose kultūrose darbas sudaro ekonominės sistemos, kuri susideda iš institucijų, gaminančių prekes ir siūlančių paslaugas, pagrindą.

Karjera – seka įvairių socialiai reikšmingų žmogaus vaidmenų, kylančių iš darbo, mokymosi, saviraiškos ir laisvalaikio veiklų bei apimančių asmens profesinį gyvenimą, darbo vietas, pareigas ir pasiekimus (Stanišauskienė, 2016). Svarbu suprasti, kad plačiąja prasme karjera yra daugiau nei visuma mokamų darbų, asmens turėtų per jo gyvenimą. Tai taip pat ir savarankiškas rengimasis veiklai, ir savirealizacija, atliekant įvairius socialinius vaidmenis. Šiuolaikinė karjera netapatinama su profesija. Profesija paprasčiausiai yra kontekstas, kuriame rutuliojasi individo karjera. Juolab kad nuolat kintančiame šiandienos darbo pasaulyje žmogus savo karjeros kelyje retai teapsiriboja viena profesija. Jų šiuolaikinio žmogaus gyvenime yra ne viena, o dvi ar kelios, geriausiai atitinkančios konkretaus jo gyvenimo etapo interesus ir galimybes.

Profesija – tai žmogaus atliekamas darbas, o ne jo turimas išsilavinimas ar kvalifikacija (Lietuvos profesijų klasifikatorius LPK 2012). Tai – darbinės veiklos rūšis, kuriai reikia specialaus pasirengimo ir kuri yra asmens pragyvenimo šaltinis (Jonuškienė, 2018).

Pasak Porfeli, Hartungo ir Vondraceko (2008), supratimas apie profesiją formuojasi gana anksti. Būtent vaikystės laikotarpiu besiformuojantys gebėjimai ir lūkesčiai tampa profesinės karjeros pamatu.



Temos įvadas

Pamoką siūloma pradėti inscenizacija: mokytojas įeina į klasę nešinas didinamuoju stiklu, užsidėjęs skrybėlę ir akinius nuo saulės. Prasidėjęs užsiėmimui, netardamas nė žodžio mokiniams, mokytojas apžiūrinėja klasę, tarsi ieškodamas kokių nors užuominų.

Užsiėmimą vedančiam mokytojui iš turimų popierių šūsnes „netyčia“ iškrenta du lapai, kuriuose užrašyta: „Darbas“ ir „Profesija“. Jiems iškritus, liūdesio apimtas mokytojas kreipiasi į mokinius:

- Tsss... (prideda pirštą prie lūpų). Nieko nematėte? Tikrai? O gaila...
- Turiu užduotį išsiaiškinti, kas yra, kuo žmonėms svarbu „Darbas“ ir „Profesija“. Tačiau vienam tai padaryti – nelengva užduotis... Padėsite? Puiku! Pamėginkime kartu rasti atsakymus į šiuos klausimus.

Mokytojas kabina lentoje du atspausdintus didinamuosius stiklus su užrašais „Darbas“ ir „Profesija“ ir klausia mokinių: Ką apie tai jau žinote? Kaip tai suprantate? Kada ir su kuo esate apie tai kalbėję?



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimų eile:

- 1) *Kas yra darbas ir kodėl jis reikalingas?*
 - 2) *Kas yra profesija, ko reikia profesijai įgyti?*
 - 3) *Profesijos šalia mūsų (šeimoje, mokykloje, bendruomenėje). Kodėl jos mums svarbios?*
- 1) Aptariant, kas yra darbas ir kodėl jis reikalingas, rekomenduojama taikyti diskusijos metodą. Analizuodami mokinio temoje pateiktą paveikslėlį, mokiniai išsiaiškina, kad darbas yra fizinių ar protinių pastangų reikalaujanti veikla.

Akcentuojama, kad ne visos mūsų atliekamos veiklos yra darbai. Ko reikia, kad veikla taptų darbu? Svarbu, kad veikla būtų naudinga ne tik mums patiems, bet ir kitiems žmonėms, bendruomenei.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Mėgstama veikla ar darbas**“, kurios tikslas – atpažinti mėgstamas veiklas ir darbus. Mokiniai, atlikdami užduotį, įvertina, kuri veikla yra darbas, o kuri – ne. Analizuojama, kodėl ne visos mūsų veiklas galime pavadinti darbu, aptariama, kokias veiklas mokiniai atlieka ir kokius darbus dirba būdami įvairių bendruomenių nariais.

Galima pažaisti žaidimą „**Atspėk, ką aš darau?**“, kuris skatina mokinius sugalvoti kuo daugiau galimų darbų artimiausioje jų aplinkoje (namie ir mokykloje) bei aptarti tų darbų reikšmę ir svarbą bendruomenės gyvenime.

Mėgstama veikla
ar darbas



Aptariant mokinio knygoje pateiktas patarles, svarbu su mokiniais išsiaiškinti, ko šios patarlės moko. Kodėl jos pasiekė mūsų laikus? Kokia senolių išmintis jose užkoduota? Ar ji aktuali ir šiais laikais?

Mokiniam galima duoti atspausdintą laikrodžio ciferblatą ir paprašyti jų pagalvoti apie kiekvieną dieną dažniausiai vykdomas veiklas. Jas mokiniai gali nupiešti arba iškirpti iš nereikalingų laikraščių, žurnalų, sukurdami savo atliekamų veiklų, darbų koliažą. Sukurtus darbus būtina aptarti.

- 2) Gilinantis į klausimą, *kas yra profesija ir ko reikia profesijai įgyti*, mokiniai kviečiami papasakoti, kokių žino profesijų, aptarti, ką veikia įvairių profesijų atstovai ir ko reikia, norint įgyti profesiją.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Mėgstama veikla ir profesija**“, kurios tikslas – išsiaiškinti, kodėl renkantis profesiją svarbu atsižvelgti į savo polinkius. Užduoties metu mokiniai susipažsta su įvairiomis vaikų mėgstamomis veiklomis, jas susieja su profesijomis, kuriose tos veiklos dominuoja arba yra aktualios. Aptariama, kokio mėgstamo darbo kiekvienas norėtų.

Mėgstama veikla
ir profesija



Rekomenduojama pažaisti žaidimą „**Kas įvardins daugiau veiksmų**“. Šis žaidimas turina mokinių žinias apie įvairių profesijos atstovų atliekamas veiklas, gilina mokinių profesinių veiklų pažinimą, padeda išsiaiškinti, kodėl ir kuo viena ar kita veikla yra svarbi tam tikros profesijos atstovui.

Galima pažaisti „**Darbų domino**“ (2.5 priedas). Kiekvienam profesijos aprašui reikia rasti tinkamą paveikslėlį.

- 3) Nagrinėjant temą „*Profesijos aplink mus (šeimoje, mokykloje, bendruomenėje)*“. Kodėl jos mums svarbios?“, atliekama skaitmeninė užduotis „**Įvairių profesijų žmonės ir jų atliekami darbai**“. Užduoties tikslas – supažindinti su įvairių profesijų atstovais ir jų atliekamais darbais. Mokiniai išmoksta atpažinti profesijas iš jų apibūdinimo, veiklų aprašymo ir vaizdinio pristatymo. Aptariama, kodėl reikia mokėti atlikti tam tikrus darbus, jei nori pasirinkti norimos profesijos karjeros kelią.

Įvairių profesijų žmonės
ir jų atliekami darbai



Galima pažaisti žaidimą „**Atspėk, kokia tavo profesija**“. Šis žaidimas plečia mokinių socialinės aplinkos pažinimą, sudaro galimybę supažindinti mokinius su jų artimiausioje aplinkoje esančiomis profesijomis ir stiprinti jų suvokimą, kuo viena ar kita profesija yra svarbi ir naudinga jų miesto (gyvenvietės) bendruomenei.

Rekomenduojama pažaisti žaidimą „**Karjera pagal abėcėlę**“. Šis žaidimas stiprina mokinių supratimą apie profesijas ir toms profesijoms reikalingas žmogaus savybes.

Pamokos pabaigai galima perskaityti Bruno Ferrero istoriją „**Keistas jaunuolis**“ (2.6 priedas), akcentuojant, kaip svarbu kiekvieną atliekamą darbą padaryti kuo geriau.



Pritaikymas

Esi puikus detektyvas! Tęsk tyrimą – kokias profesijas pasirinko tavo tėveliai ir pažįstami? Kodėl mums tos profesijos svarbios? Kas nutiktų bendruomenėje, jei šių profesijų nebeliktų? (Mokiniai gali atsakinėti po vieną arba, padirbėję grupėje, pristatyti grupės nuomonę klasiės draugams.)

Mokytojas gali būti pasiruošęs savo miesto (gyvenvietės) žemėlapij, kuriame būtų išryškintos jame esančios įmonės ir įstaigos. Su mokiniais galima aptarti, kokių profesijų atstovai jose dirba. Kuo tai svarbu ir reikšminga bendruomenei.

Su mokiniais (iš lego ar kitų kaladėlių, dėžučių ir pan.) galima kurti ir statyti miestą su įvairiausiais namais, parduotuvėmis, garažais ir poilsio erdvėmis. Tuo metu galima kalbėtis apie skirtingus vaidmenis, kuriuos žmonės atlieka šiose vietose: biuruose, parduotuvėse, kino teatre, universitete, mokykloje, traukinių stotyje, oro uoste, vaikų darželyje.

Per dailės pamokas galima aptarti ir iliustruoti patarles „Darbas žmogų puošia“, „Darbymety ir akmuo kruta“, „Verkia duonelė tinginio valgoma“.



Refleksija

Pamoka užbaigiama mokinių komentarais: kiekvienas mokinys pasako vieną labiausiai įsiminusių dalyką, kurį sužinojo per pamoką, ir vieną dalyką, kurį dar norėtų sužinoti apie profesijas.

Pamokos tęstinumui išsaugoti galima naudoti pratimą „Gerų darbų sąrašas“ (2.7 priedas). Mokytojas sako: „Kad mūsų aplinkoje būtų daugiau teigiamų emocijų ir gerumo, užsikrėskime gerų darbų liga. Nepamirškime, kad didžiausia ir gražiausia dovana – mūsų gerumas ir rūpinimasis vienas kitu.“ Iš mokiniui pateiktų gerų darbų sąrašo jis gali išsirinkti 1–2 darbus, kuriuos šiandien atliks artimiausiems žmonėms. Kitą dieną galima aptarti mokinių patirtis.



Metodai

Pokalbis, vaidinimas, situacijų aptarimas.



Užduotys / žaidimai

Žaidimas „Atspėk, ką aš darau?“

Tikslas – skatinti mokinių domėjimąsi įvairiomis darbinėmis veiklomis, ugdyti jų dėmesį.

Žaidimo eiga

Mokytojas ir mokiniai susikibę rankomis sustoja ratu. Vienas mokinyš eina į rato vidurį. Stovintys rate mokiniai sako:

*Pasvajok, pagalvok,
Ką veiki – pademonstruok!!!*

Mokinyš, stovintis rate, sugalvoja kokio nors darbo veiksmą ir jį mėgdžioja ne tik judesiais, bet ir (jei įmanoma) skleisdamas įvairius garsus (pavyzdžiui, siurbia grindis, kala plaktuku, pjauna, vairuoja automobilį, plauna, nešasi kibirą vandens, šluosto veidrodį, kapoja medieną, mala mėsmale ir pan.).

Rate stovintys mokiniai kartoja veiksmą ir bando jį atspėti. Pirmas mokinyš, atspėjęs veiksmą, keičiasi su veiksmą demonstravusiu mokiniu.

Žaidimas „Kas įvardys daugiau veiksmų“

Žaidimo veiksmai: mesti ir gaudyti kamuolį.

Žaidimo eiga

Prieš žaidimą mokytojas trumpai paaiškina vaikams žaidimo taisykles:

*Aš esu mokytojas. Tai mano profesija. Linos mama gydo ligonius. Ji yra gydytoja.
Tai – jos profesija. Kaip manote, ką gydytoja dirba kiekvieną dieną?*

Ir mokytojas meta kamuolį pirmam mokiniui. Mokinyš vardija, ką dirba gydytoja. Jei nežino – perduoda kamuolį kitam mokiniui. Jei daugiau niekas nebegali papildyti klasės draugų, kamuolį grąžina mokytojui.

Mokytojas sugalvoja naują profesiją:

Kaip manote, kokia Astos, ruošiančios mums pietus, profesija?

Mokiniai atsako:

Virėja.

Mokytojas:

O ką virėjas dirba? (ir meta kamuolį vienam iš mokinių. Mokinyš atsako. Jei nežino – perduoda kamuolį draugui).

Mokytojas vardija vaikams žinomas profesijas: auklė, vairuotojas ir t. t. Mokiniai prisimena, ką šių profesijų žmonės dirba.

Žaidimas „Atspėk, kokia tavo profesija“

Kiekvienam žaidėjui ant nugaros priklijuojamas užrašas, kokios profesijos atstovas jis yra (kepėjas, mokytojas ir pan.). Žaidimo tikslas – išsiaiškinti, kas toks esi. Tam, kad išsiaiškintum, reikia eiti prie kitų žaidėjų ir užduoti jiems klausimus. Į klausimus žaidėjai gali atsakyti tik „Taip“ arba „Ne“.

Žaidimas „Karjera pagal abėcėlę“

Mokiniai pasikeisdami pasako po profesiją, kuri prasideda iš eilės sekančia abėcėlės raide. Ištarus profesijos pavadinimą, visi kartu aptarkite tris įgūdžius ar asmenines savybes, kurių reikėtų žmogui, pasirinkusiam šią profesiją.

Pavyzdžiui:

A – architektas – kruopštus, gražiai piešia, atidus...

B – buhalteris – turi gerai mokėti matematiką, gebėti spręsti problemas, logiškas...

D – dantistas – dėmesingas, moka gydyti dantis, kantrus...



Nepamokinės veiklos

Išsiaiškinkite kelis darbus, kuriais domisi Jūsų mokiniai, ir pakvieskite tų profesijų atstovus į klasę pakalbėti apie savo darbą.

Kitą kartą su mokiniais lankydami muziejuje, vietiniame parke, sporto, mokslo ar aplinkosaugos centre, papasakokite apie ten dirbančių žmonių darbą. Galite aptarti, kokių žinių ir įgūdžių gali prireikti, norint sukurti meno kūrinį, užauginti sodą ar įrengti žaidimų aikštelę.

Žiūrėkite mokomąsias vaikų televizijos laidas ir kartu skaitykite knygas, kad rastumėte galimybių susipažinti su profesijomis.

Pasigaminkite ir naudokite žaidimo priemonę – „Profesijų kauliuką“ (2.8 priedas). Nusipalvinkite, išsikirkpate, susilankstykite ir žaiskite drauge su vaikais! Ridendamas kauliuką mokinys gali įvardyti, kokia profesija atverstame paveikslėlyje užkoduota, kokių asmeninių savybių, gebėjimų tos profesijos atstovui reikia.

Galima pažaisiti „Darbų dėlionę“ (2.9 priedas), kuri padės mokiniams įtvirtinti, kokioje įstaigoje dirba tam tikrų profesijų atstovai.



Sėkmės kriterijai

- 3–5 sakiniais nusako, kokius darbus namie ir mokykloje dirbti smagiausia, paaiškina, kodėl tai patinka.
- Savais žodžiais papasakoja, ką ir kodėl norėtų dirbti užaugęs.
- 5–7 sakiniais pakomentuoja, kodėl reikalingos įvairios profesijos.
- Paaiškina, kodėl svarbu, kad žmonės gerai dirbtų pasirinktus darbus.



Hipersaitas

Filmai apie profesijas:

http://www.mukis.lt/lt/profesiju_filmai.html

Profesijų kortelės (Android platforma). Programėlėje yra 24 nupieštos ir įgarsintos skirtingos profesijos. Šią mokomąją programėlę galima naudoti kartu su tėvais, taip skatinant ir didinant mokinių susidomėjimą profesijomis:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=enldesign.peopleworking&hl=lt&gl=US>

Jei mokytojas šį užsiėmimą norėtų integruoti su užsienio (anglų kalbos) pamoka, tiktų vaizdo įrašas „Atspėk profesiją iš užuominų“:

<https://www.youtube.com/watch?v=birN50mjgKg>

Jei mokytojas šį užsiėmimą norėtų integruoti su užsienio (anglų kalbos) pamoka, tiktų žaidimas, įtvirtinantis profesijų pavadinimus. Po žaidimo galima aptarti, ką kurios profesijos atstovas veikia:

<https://wordwall.net/resource/1889843/english/jobs>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Adamonienė R., Daukilas S., Krikščiūnas B., Maknienė I., Palujanskienė A. (2001). Profesinio ugdymo pagrindai: vadovėlis aukštųjų mokyklų pedagoginio kryptingumo studentams, magistrantams, profesijos pedagogams. Vilnius: Petro ofsetas.

Akudovičiūtė A., Bučaitė J., Grakauskas Ž., Žibėnienė G. (2007). Mokymosi ir karjeros galimybių pažinimo vadovas studentui. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.

Barsotti E. (2008). Mažiesiems apie profesijas. Vilnius: Presvika.

Gatautis, R., Gudauskas, R., Gurskienė, O. (2008). Aiškinamasis kvalifikacijų sistemos terminų žodynas. Vilnius: Lietuvos darbo rinkos mokymo tarnyba prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos.

Havukainen A., Toivonen A. (2010). Tatas ir Patas renkasi darbą. Vilnius: Nieko rimto.

Holl P. (2008). Viskas apie profesijas: 250 profesijų – kuo norėtum būti? Vilnius: Baltos lankos.

Jonuškienė Ž. (2018). Profesija. Visuotinė lietuvių enciklopedija. Prieiga internetu:

Lietuvos profesijų klasifikatorius. Prieiga internetu:

Lietuvos profesijų klasifikatorius. Prieiga internetu: <https://eimin.lrv.lt/lt/veiklos-sritys/verslo-aplinka/zmogiskuju-istekliu-pletra/lietuvos-profesiju-klasifikatorius>

Porfeli E. J.; Hartung P. J.; Vondracek F. (2008). Children's Vocational Development: A Research Rationale

Rimkutė K. (2022). Profesijų enciklopedija. Vilnius: Debesų ganyklos.

Scarry R. (2020). Ką žmonės dirba visą dieną. Vilnius: Alma littera.

Stanišauskienė V. (2016). Karjeros kūrimas. Kaunas: KTU leidykla „Technologija“.

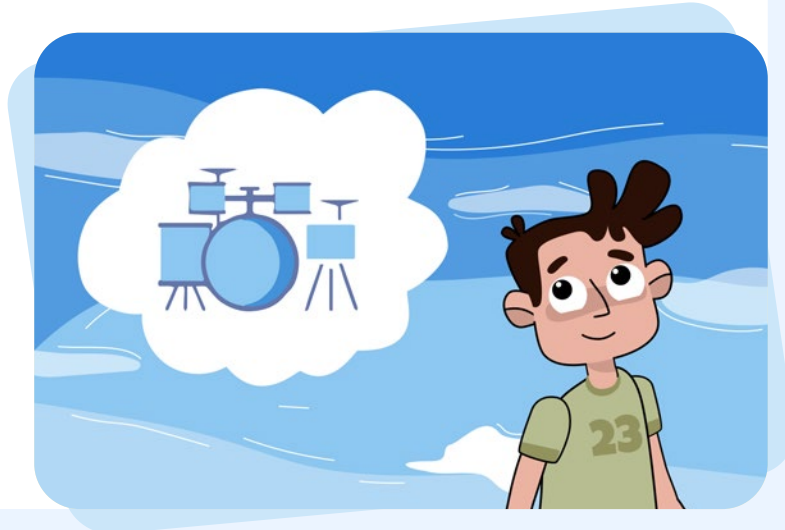
Karjeros planavimas

Karjeros kompetencijų sritis: C. Karjeros planavimas

Karjeros kompetencija: C1. Gyvenimo ir karjeros tikslų kėlimas

TEMA

Aš svajoju



Tikslas

Sudaryti sąlygas mokiniams svajoti, padėti jiems svajonėse išžvelgti ir įvardyti savo veiklos tikslus.



Mokinio pasiekimai

Svajos ir kels savo veiklos artimiausius tikslus.

Žinios ir supratimas → Turės įvairių svajonių ir tikslų, juos aptars su artimais asmenimis.

→ Apibūdins tikslo ir svajonės sąvokas ir jų svarbą.

→ Papasakos, kaip keliami veiklos tikslai.

Gebėjimai → Svajos ir kels tikslus.

→ Įvardys savo mokymosi ir laisvalaikio tikslus.

Nuostatos → Sieks veikti tikslingai.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Pradinės mokyklos mokiniai dėl psichologinės raidos šiame amžiaus tarpsnyje ypatumų turi išlavėjusių vaizduotę ir dažnai fantazuoja. Vaizduotė (gr. *phantasia* – vaizdinys, vaizduotė) – tai psichinis pažintinis procesas – naujų vaizdinių sudarymas pertvarkant atmintyje turimą vaizdinę patirtį. Vaizduotė sudaro galimybę numatyti veiklos rezultatą (modeliuojant trūkstantus aplinkos elementus) dar prieš jos pradžią, padeda žmogui orientuotis veikloje.

Vaizduotė naudojama svajojant – kuriant pageidaujamos ateities vaizdus. Ugdymo karjerai požiūriu svajojimas yra svarbus veiksmas, nes svajonės detalizuojamos į ateities viziją, kuria remiantis formuluojami karjeros ir kitų gyvenimo sričių tikslai.

Su tema susijusios sąvokos, teorijos, tyrimų rezultatai

Ugdant karjerai 1–4 klasės mokinius, svarbūs du turinio elementai: *svajonės* ir *tikslai*. Kiti su gyvenimo ir karjeros tikslų kėlimo kompetencija susiję elementai (ateities vizija, prioritetai, aplinkos poveikis, gyvenimo sričių dermė) nagrinėjami pagrindinio ir vidurinio ugdymo lygmenyse.

Svajonė – kuriamosios vaizduotės rūšis – gebėjimas kurti tolesnės trokšamos ateities vaizdinius. Svajonės sukurti vaizdiniai nėra tiesiogiai įgyvendinami. Jie turi arba tolumo tikslo paskirtį, kurio žmogus aktyviai siekia, arba padeda pakilti virš monotoniškos kasdienybės, todėl svajonė – būtina tikrovės keitimo prielaida, atidėtos, nebaigtos veiklos akstinas, motyvas (Bagdonas, Bliumas, 2019). Pradinių klasių mokinius svarbu paskatinti drąsiai svajoti apie savo ateitį, vengiant kritikos („nerealų, neįmanoma...“) ir ribojančių stereotipų.

Mokiniai turi suprasti, kaip svajonės susijusios su tikslais. **Tikslas** – veiksmų, elgesio ar veiklos rezultatų, kuriuos individas numato ir kurių siekia, vaizdinys. Numatomų rezultatų vaizdinys virsta skatinamąja jėga, siekiu, pradeda kreipti veiksmus ir lemti jų atlikties būdų pasirinkimą tik tada, kai jis yra susijęs su tam tikru motyvu arba motyvų sistema (Bagdonas, Bliumas, 2019). Reikia, kad mokiniai suvoktų tikslų kėlimo prasmę ir būtinybę veikti norint pasiekti tikslą. Tikslų įvardijimas, žingsnių tikslo link numatymas turėtų tapti kasdiene praktika mokykloje ir neformaliojo švietimo veiklose.



Temos įvadas

Pamokos pradžioje rekomenduojama drauge su mokiniais aptarti mokinio knygos paveikslėlį (vaikai ir Mukis svajoja) ir paskatinti mokinius pagalvoti, kada ir apie ką jie dažniausiai svajoja?

Galima drauge pažiūrėti trumpą vaizdo įrašą apie svajonę ar tikslo siekimą. Pavyzdžiui:

- Muzikinis animacinis filmas „On dream“:
<https://www.youtube.com/watch?v=K7BMF0ozFS0>,
- Alyce Tzue filmas „Soar“ („Pakilti“):
<https://www.youtube.com/watch?v=UUlaseGrkLc>.



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimų eile:

- 1) *Kodėl gera svajoti?*
- 2) *Kokios gali būti svajonės?*
- 3) *Kaip svajonės pildosi?*
- 4) *Kaip keliami veiklos tikslai?*

- 1) Siekiant atsakyti į klausimą, *kodėl gera svajoti*, siūloma išbandyti svajojimo pratimą. Mokytojas kviečia mokinius patogiai įsitaisyti, užsimerkti ir mintimis nusikelti į tą laiką ir vietą, kur labiausiai norisi būti. Itin ramiu balsu mokytojas prašo mokinius pabūti svajonių pasaulyje, patirti ir įsidėmėti pojūčius: „Ką matote? Ką girdite? Ką užuodžiate? Gal jaučiate švelnų vėją? Gal šaltuką? Gal saulės spindulius? Kokiam veiksmu dalyvaujate? Kokios jūsų emocijos?..“ Svajojimo pratimas tęsiamas apie 5 minutes. Po jo mokiniai švelniai sugrąžinami į „čia ir dabar“. Mokytojas pateikia klausimą: „Kaip jautėtės svajodami?“, mokiniai dalijasi patyrimais.

Apibendrinant mokinių patyrimus, akcentuojamas faktas, kad svajojant smegenys skatinamos gaminti daugiau hormono dopamino, kuris suteikia laimės, džiaugsmo pojūtį. Svajonės žadina žmogaus kūrybines galias. Savo svajonėse randame atsakymą, ko tikrai trokštame, ko verta siekti.

- 2) Su mokiniais aptariant, *kokios gali būti svajonės*, pateikiami skirtingi svajonių pavyzdžiai, atkreipiamas dėmesys į pastangų ir laiko, reikalingo joms pasiekti, skirtumą.

Galimi pavyzdžiai iš pasakų, vaikų literatūros kūrinių, animacinių filmų ir tikrų gyvenimo istorijų.

Galima su mokiniais pasižiūrėti LRT projekto „Svajoja vaikai“ įrašą ar jo ištrauką. Pavyzdžiui:

- <https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000170936/ateityje-svajoja-vaikai-herojes-fausta-ir-elzbieta-yra-pasiryzusios-gelbeti-visus-pasaulio-gyvunus>
- <https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000189795/svajoja-vaikai-retos-ir-isskirtines-delfinu-trenerio-profesijos-subtilybes-adelei-atskleidzia-ju-treneris-evaldas>

Mokiniai gali atlikti užduotį „**Svajonių koliažas**“.

Rekomenduojama skaitmeninė užduotis „**Mano svajonės**“, kuri skatina vaizdu ar žodžiu papasakoti apie savo svajones, išryškinant bent po vieną svajonę keliose mokiniui svarbiose gyvenimo srityse.

Mano svajonės



- 3) Kalbant apie tai, *kaip svajonės pildosi*, svarbu akcentuoti, kad svajonės taip ir liks svajonėmis, jei nieko dėl jų nedarysime. Kad svajonės išsipildytų, būtina tikslingai veikti.

Analizuojami mokinio temoje pateikti išsipildžiusių svajonių pavyzdžiai, atkreipiant dėmesį į tai, kiek daug, sunkiai ir tikslingai reikėjo dirbti.

Galima perskaityti pasakojimą apie neišsipildžiusias svajones (3.1 priedas).

Rekomenduojama atlikti skaitmeninę užduotį „Svajoti ir veikti“, kuri skirta ugdyti gebėjimą susieti svajonę su konkrečiais veiksmais.

Svajoti ir veikti



- 4) Aiškinant mokiniams, kaip keliami veiklos tikslai, svarbu atkreipti jų dėmesį į tai, kad svajonė yra malonus, bet gana abstraktus ateities vaizdas, tuo tarpu tikslas – iš svajonės kylantis konkretus, tikroviškas ir prasmingas rezultatas, kurį norime pasiekti. Tikslas formuluojamas vienu sakiniu, naudojama veiksmažodžio bendraties forma. Pavyzdžiui: per vasarą perskaityti 5 knygas, per 3 mėnesius išmokti plaukti.

Skaitmeninė užduotis „Svajonės ir tikslai“ skirta padėti mokiniams atskirti svajonės ir tikslo sąvokas, ugdyti gebėjimą formuluoti veiklos tikslus.

Individualiai arba grupėse galima atlikti užduotį „Tikslų laiptai“ (3.2 priedas).

Svajonės ir tikslai



Pritaikymas

Mokiniai žinias ir supratimą apie svajones ir iš jų kylančius tikslus taiko savo gyvenime.

Galima skirti namų užduotį pasikalbėti su suaugusiais artimaisiais apie jų svajones: apie ką jie svajavo būdami vaikai? Ar jų svajonės išsipildė? Mokiniai pasiruošia klasėje trumpai papasakoti, ką sužinojo.

Mokiniai užsirašo savo mokymosi tikslus artimiausiam pusmečiui, numato 3–4 žingsnius, kaip jų sieks (galima naudoti užduoties „Tikslų laiptai“ schemą). Kaskart vis sugrįžtama prie užrašytų tikslų, stebima, kaip mokiniams sekasi judėti norimo rezultato link.



Refleksija

Apmąstydami svajonių ir iš jų kylančių tikslų reikšmę žmogaus gyvenimui ir karjerai, mokiniai samprotauja, kaip jų svajonės susijusios su ateities karjera, ką turėtų daryti, kad jos išsipildytų.



Metodai

Temą „Aš svajoju“ rekomenduojama integruoti į dailės, technologijų, lietuvių kalbos pamokas. Mokiniai savo svajonę gali išreikšti naudodami įvairias dailės technikas (piešimo, akvarelės, koliažo ir kt.), eksponuojant darbelius klasės parodoje kiekvienas mokinių galėtų papasakoti apie savo svajonę.



Užduotys / žaidimai

Užduotis „Svajonių koliažas“

Trukmė: 40–90 min. Šiai užduočiai atlikti reikia daugiau laiko, todėl rekomenduojama ją integruoti su dailės ar technologijų pamokomis. Svajonių lentą mokiniai gali sukurti namie, o klasėje ją pristatyti.

Priemonės: A3 formato lapas, spalvoti laikraščiai, reklaminiai bukletai, fotografijos, žirklys, klėjai, flomasteriai, pieštukai.

Darbo eiga

Mokiniai kviečiami pagalvoti apie savo gyvenimo svajones, apie tai, ko iš tikrųjų nori. Užsimerkę jie bando įsivaizduoti, kaip tai galėtų atrodyti.

Mokiniai varto žurnalus ir išsikerpa paveikslėlius, kurie geriausiai atspindi jų idėjas. Neskuba jų klijuoti.

Kai jau turi pluoštą svajones atspindinčių paveikslėlių, ieško geriausio jų išdėstymo būdo popieriaus lape. Eksperimentuoja, kol randa labiausiai patinkantį variantą. Galima padalinti lapą į keletą skirtingų gyvenimo sričių (pvz., mokykla, laisvalaikis, draugai, šeima), tuomet svajonių lenta bus aiškesnė.

Tinkamai išdėstytos iškarpos priklijuojamos. Jei reikia, galima ir ranka kažką pripiešti.

Jei užduotis atliekama klasėje, surengiama svajonių koliažų paroda. Autoriai papasakoja apie savo svajones. Po parodos mokiniams rekomenduojama svajonių koliažą pasikabinti matomoje vietoje, kad jis nuolat primintų apie svajones ir skatintų jų siekti.

Užduotis „Tikslų laiptai“

Trukmė: 15–20 min.

Priemonės: užduoties lapas (3.3 priedas), rašymo priemonė.

Darbo eiga

Mokiniai įsivardina vieną (pageidautina – susijusį su karjeros sritimi) tikslą ir užrašo jį laiptų schemos viršuje. Tikslų siekimo procesą suskirsto į etapus, įvardydami artimus tikslus ir konkrečius veiksmus, kaip jų siekti.

Mokiniai pristato savo „tikslų laiptus“ ir papasakoja, ant kurio laiptelio stovi dabar, kurį laiptelį ketina įveikti artimiausiu metu. Mokytojas atkreipia dėmesį į tikslų formulavimą ir laiko ribų nustatymą.



Nepamokinės veiklos

Tikslų kėlimo gebėjimas ugdomas per visas pamokas, skatinant mokinius įsivardyti mokymosi ir kitų veiklų tikslus ir numatyti, kokiais būdais jų sieks. Šis gebėjimas turėtų būti taikomas ir kitose mokinių gyvenimo srityse.

Neformaliojo ugdymo užsiėmimai – tinkama edukacinė aplinka kalbėtis su mokiniais apie jų svajones, padėti jiems kelti tikslus ir numatyti konkrečius žingsnius tikslų link.



Sėkmės kriterijai

- Apibūdina svajonės ir tikslo sąvokas.
- 5–7 sakiniais papasakoja apie savo svajonę.
- Įvardija po 1–2 savo mokymosi ir laisvalaikio tikslus.
- Paaiškina, kaip (koku būdu, kokiais etapais) sieks savo tikslo.



Hipersaitas

LRT projekto (2021) „Svajoja vaikai“ vaizdo siužetai, kuriuose vaikai pasakoja apie savo svajones ir susitinka su įvairių profesijų atstovais:

<https://www.lrt.lt/mediateka/video/svajoja-vaikai>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Bagdonas, A., Bliumas, R. (2019). Aiškinamasis psichologijos terminų žodynas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.

Legkauskas, V. (2015). Vaiko ir paauglio psichologija: šiandienos iššūkiai. Vilnius: Vaga.

Syed, M. (2019). Tu esi nerealus. išmok pasitikėti savimi ir išdrįsk sužibėti (beveik) visose srityse. Vilnius: Žmogaus studijų centras.

Karjeros planavimas

Karjeros kompetencijų sritis: C. Karjeros planavimas

Karjeros kompetencija: C2. Su karjera susijusių sprendimų priėmimas

TEMA

Kaip teisingai nuspręsti?



Tikslas

Sudaryti sąlygas mokiniams tobulinti gebėjimą sąmoningai, savarankiškai ir atsakingai apsispręsti kasdienėse situacijose.



Mokinio pasiekimai

Supranta, kaip priimami sprendimai ir kokios yra sprendimų priėmimo kliūtys.

Žinios ir supratimas

- Apibūdins sprendimo priėmimo esmę.
- Paaiškins, kaip priimti teisingą sprendimą.

Gebėjimai

- Atskirs teisingus ir neteisingus sprendimus.
- Įvardys savo sprendimų pasekmes.

Nuostatos

- Sieks numatyti savo sprendimų pasekmes, kad pasirinktų teisingai.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

6–10 metų amžiaus tarpsnis yra pagrindinių viso gyvenimo įgūdžių, taip pat ir sprendimų priėmimo, mokymosi etapas. Vėliau, paauglystėje, mokiniai vis dar turės mažai progų įgyti sprendimų priėmimo patirties dėl įvairių su amžiumi susijusių ribojimų (Schvaneveldt ir Adams, 1983), tačiau susidurs su visuomenėse egzistuojančiu spaudimu apsispręsti dėl karjeros (Gati ir kt., 2019). Vis dėlto ugdymas karjerai pradinėje mokykloje neskirtas vaikams nuspręsti, kokį darbą, studijas ar karjerą jie nori rinktis. Pradinėje mokykloje tokių sprendimų priimti nereikia, svarbu išmokti pasirinkti ir apsispręsti kasdienėse situacijose.

Sprendimų priėmimo procesas nesibaigia apsisprendimu, žmonės jaučia poreikį įgyvendinti sprendimą savo gyvenime (Luecke, 2008). Jei priimti sprendimai yra teisingi, jie teigiamai veikia žmogaus gyvenimą, jei klaidingi – neigiamai (Üngüren, 2011). Sprendimų priėmimo įgūdžiai yra labai svarbūs, nes jie veiksmingi visą gyvenimą. Dėl šios priežasties reikėtų stengtis gerai suprasti sprendimų priėmimo procesą ir priimti tokius sprendimus, kad žmonės būtų laimingi ir ateityje nesigailėtų. Žinoma, nėra vieno ir tikslaus būdo ar metodo, kuris leistų mūsų sprendimus vertinti kaip gerą ar teisingą sprendimą (Dawson, 1995; Savickas, 2012), nes sprendimų priėmimo įgūdžiai nėra itin konkretūs (Lehrer, 2013).

Su tema susijusios sąvokos, teorijos, tyrimų rezultatai

Ugdant karjerai 1–4 klasės mokinius, svarbūs du šios temos turinio elementai:

- 1) sprendimų priėmimo procesas,
- 2) sprendimų priėmimo kliūtys, kitaip tariant, kurie sprendimai yra laikomi teisingais, kurie – neteisingais.

Sprendimo priėmimas – dažniausiai sąmoningi, nuoseklūs ir tikslingi pažintiniai veiksmai, lemiantys pasirinkimą tarp dviejų ar daugiau alternatyvų (Bagdonas, Bliumas, 2019). Pradinės mokyklos mokiniai turi suprasti, kad tai procesas, prasidedantis pasirengimu ir sąmoningu suvokimu, kad reikia rinktis, vėliau jis virsta informacijos ir alternatyvų paieška, radimu ir patikrinimu.

Kartu svarbu paaiškinti, kad ne visada sprendimus žmonės suvokia. Daug paprastų kasdienių sprendimų yra automatizuoti. Kahnemanas (2011) aprašė šiuos du būdus, kuriais smegenys formuoja mintis. Greitasis mąstymas, anot jo, yra greita, automatinė, dažna, emocinė, stereotipinė ir nesąmoninga sistema. Lėtasis mąstymas – tai pastangų reikalaujanti, reta, loginė, apskaičiuojanti, sąmoninga ir lėta sistema. Abi jas reikia derinti, kai ieškome sprendimų. Kai tiriamiesiems buvo sudarytos sąlygos išsiblaškyti kelias minutes, jie sugalvojo daugiau nestandartinių idėjų nei tie, kurie nuolat galvojo tik apie užduotį: nesąmoningas mąstymas yra laisvesnis už sąmoningąjį ir lemia ne tokių akivaizdžių ir kūrybiškesnių daiktų ar idėjų sukūrimą (Dijksterhuis ir Meurs, 2006). Daugelis sprendimų priimami nesąmoningai, o mūsų emocijos daro įtaką mūsų pasirinkimams ir elgesiui.

1–4 klasės mokiniai, kaip ir visi žmonės iki 25 metų, dėl bręstančių smegenų priimdami sprendimus dažnai vadovaujasi emocijomis. Mat jų priešaktinės žievės ir migdolinės liaukos ryšys, reikalingas ilgalaikėms pasekmėms apsvarstyti priimant sprendimus, dar tik formuojasi. Tad kai kuriems pradinių klasių mokiniams gali būti labai sunku priimti apgalvotus ir atsakingus sprendimus (Casey ir kt., 2011).

Taigi čia ateiname prie antros šios temos dalies – kurie sprendimai yra laikomi teisingais, kurie – neteisingais. Socialinio ir emocinio ugdymo modelyje atsakingas sprendimų priėmimas yra etikos standartais, saugumo sumetimais ir socialinėmis normomis grindžiamas pasirinkimas (Jones ir kt., 2019). Didelės rizikos situacijose vaikų sprendimus gali paveikti emocijos arba supratimo apie galimas pasekmes stoka. Pavyzdžiui, siekiant pakelti savo socialinį statusą, gali būti priimtas sprendimas kito bendraklasio sąskaita – erzimas ar patyčios. Atkreipdami dėmesį į savo elgesio įsivertinimą ir socialinį sąmoningumą, turėtume padėti mokiniais iširti sprendimų pasekmes ir jų poveikį sau ir kitiems. Todėl ankstesniame užsiėmime įgytus problemos sprendimo gebėjimus verta sujungti su šia tema ir apžvelgti atsakingo sprendimų priėmimo modelį: nustatyti problemą, analizuoti situaciją, ieškoti sprendimų, spręsti problemą, atsižvelgti į etinę atsakomybę, įvertinti ir apmąstyti.



Temos įvadas

Pamokos pradžioje mokiniai kviečiami įsižiūrėti į paveikslėlius, kur lapiukas Mukis svarsto, ką norėtų veikti: žiūrėti filmuką per televiziją ar mokyti; valgyti pietus ar torto gabalą. Mokiniai pakviečiami padėti lapiukui Mukiui teisingai nuspręsti, kaip jam elgtis, ir pasvarstyti, kuris sprendimas bus teisingas, kuris – ne.

Nutarus, kad pirma reikia atlikti pareigą, kviečiama diskutuoti, kodėl svarbu atidėti malonumus, ir žiūrimas Stanfordo universiteto eksperimentas, kuriame vaikui buvo pasiūlyta pasirinkti vieną mažą, bet greitą atlygį arba du mažus atlygius, jei jis išlauktų tam tikrą laikotarpį. Klausama, kaip pasielgtų mokiniai?

Eksperimento vaizdo įrašas: https://www.youtube.com/watch?v=QX_oy96I4HQ



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimais:

- 1) *Kaip priimti sprendimą?*
 - 2) *Teisingas ar neteisingas sprendimas?*
- 1) Siekiant atsakyti į klausimą *kaip priimti sprendimą*, išsiaiškinama sąvoka, kad sprendimas – tai pasirinkimas iš dviejų ar daugiau galimybių. Pabrėžiama, kad sprendimus priimame nuolat, pateikiami pavyzdžiai.

Paskui išryškinama sąmoningoji ir nesąmoningoji sprendimų priėmimo sistema ir pateikiami pavyzdžiai: kai kuriuos sprendimus priimame net nesvarstydami (pamatę ant pusryčių stalo obuolį tiesiog jo atsikandame). Akcentuojama, kad svarbesni yra ilgalaikės pasekmes turintys sprendimai. Pavyzdžiui, pasirinkimas, kuo būti, kad būsimas darbas būtų naudingas ir kitiems žmonėms. Aptariama, kad galime jausti įvairių emocijų, ir jos skatina mus greičiau pasiryžti. Kol nepasiryžtame ir nepasirenkame, būna neramu. Šis nerimas pranyksta tik teisingai apsisprendus.

Su mokiniais aptariant sprendimo procesą analizuojami 7 sprendimo priėmimo žingsniai ir pavyzdžiai (žr. mokinio knygą).

Po 7 sprendimo priėmimo žingsnių analizės siūloma skaitmeninė užduotis „**Teisingas sprendimas**“.

Teisingas sprendimas



- 2) Su mokiniais aptariant, kokios yra sprendimų priėmimo kliūtys, iškeliamas antras temos klausimas: *kada sprendimas teisingas, kada – ne?*

Atkreipiamas mokinių dėmesys, kad kiekvienas sprendimas turi pasekmių, kurios gali paveikti visą gyvenimą. Paaiškinama atsakingo sprendimų priėmimo samprata ir sąlygos – tai ne tik siekis išvengti neigiamų pasekmių. Turime pažinti save ir atsižvelgti į šeimą ir draugus, savo bendruomenę ir pasaulį. Todėl dažnai reikia daug valios teisingam sprendimui priimti.

Mokiniai pakviečiami žiūrėti filmuką (<https://www.youtube.com/watch?v=f7cYHJVmTZU>) ir suprasti, kada sprendimas teisingas, o kada – neteisingas. Vaizdo įrašė mokiniai susipažįsta su etikos standartais, saugumo sumetimais ir socialinėmis normomis grindžiamais pasirinkimais.

Supratimui įtvirtinti mokiniai kviečiami atlikti skaitmeninę užduotį „**Teisingas ar neteisingas sprendimas**“.

Teisingas ar neteisingas sprendimas



Pritaikymas

Mokiniai žinias ir supratimą apie sprendimus taiko atlikdami skaitmeninę užduotį „**Sprendimų pasekmės**“. Po skaitmeninės užduoties aptariama: kuo baigėsi istorija? Kokios buvo sprendimų pasekmės? Į ką atsižvelgti buvo svarbu?

Sprendimų pasekmės



Refleksija

Apibendrinimui skiriama linksma užduotis „**Skruzdėlė ar dramblys**“: kuo greičiau pasirinkti iš dviejų galimybių ir būtinai pasakyti, kodėl. Tempui padidinti galima paskelbti, kad laimi greičiausi. Mokiniai gali tęsti sugalvodami savo klausimus.

Su mokiniais aptariama jų atsakomybė sau ar kitiems dėl priimto sprendimo. Kodėl svarbu nuspręsti už save? Kodėl svarbu atsižvelgti į kitus? Kokią atsakomybę turime sau ir kitiems?



Metodai

Scenarijai su sprendimo situacija ir galimomis pasekmėmis, vaizdo įrašų peržiūra ir informacijos sisteminimas, diskusija.

Temą „Kaip teisingai nuspręsti“ tinka integruoti su dailės, etikos, kalbos pamokomis, ypač mokant pagrįsti savo požiūrį. Tinka mokyti vaikus žodžių, kurių reikia pasirinkimams apibūdinti, pavyzdžiui: pasirinkti, nuspręsti, atsargiai, pirmiausia, geriau, pasekmė, kodėl, už, prieš. Taip praplečiamas mokinių žodynas, sustiprinamas gebėjimas gerai apgalvoti sprendimus.



Užduotys / žaidimai

Užduotis „Skruzdėlė ar dramblys“

Trukmė: 20–30 min.

Priemonės: kortelėse išspausdinti pasirinkimai (arba skaitmeniniai – ekrane atsiveriantys langeliai su teiginiu) (vienas pasirinkimas – vienoje kortelėje).

Darbo eiga

Mokytojas paskelbia, kad reikia kuo greičiau pasirinkti iš dviejų galimybių ir būtinai pasakyti, kodėl (galima juokauti). Tempui padidinti galima paskelbti, kad laimi greičiausi. Mokiniai gali tęsti sugalvodami savo klausimus.

Mokiniai poromis (ar grupelėmis) vienas kitam perskaito klausimą ir kiek gali greičiau atsako paaiškindami, kodėl taip renkasi.

1. Mieliau keliautum į stovyklą ar aplankytum gražų miestą?
2. Mieliau maudytumeisi šokolade ar pieno kokteilyje?
3. Mieliau taisytum dantis ar gydytum gyvūnus?
4. Mieliau gyventum dykumoje ar snieguotame regione?
5. Mieliau būtum gera ragana ar bloga ragana?
6. Mieliau keliautum į Marsą ar į Mėnulį?
7. Mieliau statytum namus ar atliktum mokslinius bandymus?
8. Mieliau būtum drakonas ar vienaragis?
9. Mieliau tapytum paveikslus ar kurtum skulptūras?
10. Mieliau atrodytum juokingai ar protingai?
11. Mieliau mokytis apie gyvūnus ar apie žmones?
12. Mieliau turėtum rožinius ar mėlynus plaukus?
13. Mieliau gyventum realiame pasaulyje ar pasakoje?
14. Mieliau greitai plauktum ar greitai bėgtum?
15. Mieliau klausytum pasakos ar muzikos?
16. Mieliau kitus mokyti ar patiems mokytis?
17. Mieliau liktum vaiku ar taptum suaugusiuoju?

Žaidimas „Muzikinės kėdės“

Tai yra vienas geriausių žaidimų vaikams mokytis greitai čia pat priimti sprendimus. Galima žaisti namie, kieme, tereikia kelių žaidėjų.

Trukmė: 30–40 min.

Priemonės: kambaryje atsitiktine tvarka išdėliotos kėdės – tiek, kiek yra žaidėjų, muzikos įrašai, grotuvas.

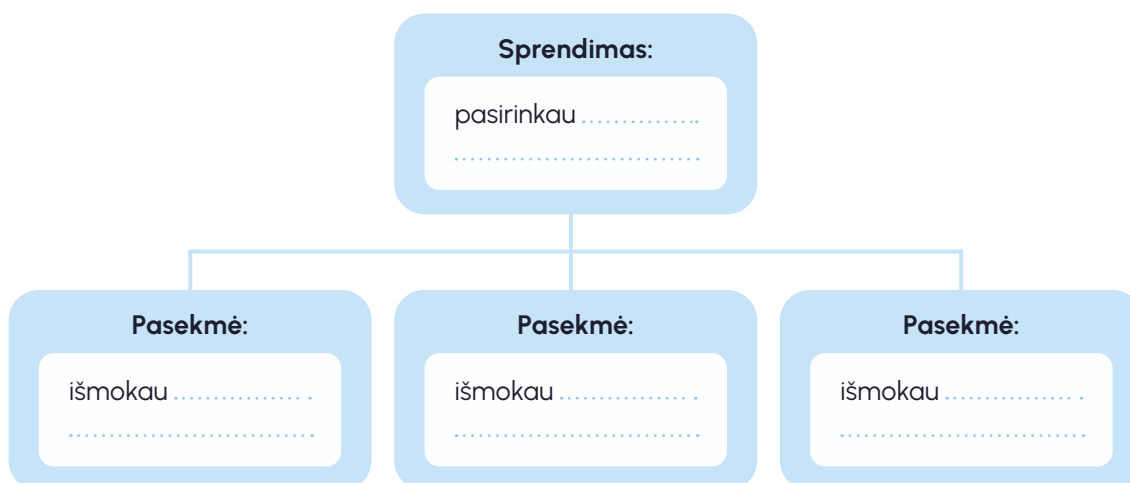
Darbo eiga

1. Žaidimas pradedamas visiems sėdint ant kėdžių.
2. Skambant muzikai visi ima šokti.
3. Kai muzika nutyla, visi turi bėgti ir atsisėsti ant bet kurios iš kėdžių.
4. Viena kėdė patraukiama ir vėl paleidžiama muzika.
5. Sustabdoma muzika ir laiku nespėjęs užsiimti kėdės žaidėjas iškrenta.
6. Tęsiama, kiekviename raunde pašalinant po kėdę, kol liks tik vienas žaidėjas.
7. Žaidžiant šį žaidimą reikia greitai mąstyti, nes jei žaidėjas neapsispręs dėl kėdės ir greitai jos neužsiims, pralaimės. Praktikuodamiesi vaikai išmoksta pasirinkti kėdę.
8. Aptariama, ar geriausia yra ta kėdė, kuri yra arčiausiai? Ar ta, aplink kurią yra mažiausiai žmonių? Atsigręžusi į jus ar nusukta į šalį?



Nepamokinės veiklos

Galima mokiniams skirti užduotį tapti „drąsiaisiais žurnalistais“ – pasikalbėti su įdomiais žmonėmis (muziejaus, bibliotekos ar remonto dirbtuvių darbuotojais, šeimos nariais) apie jų sprendimus ir pasekmes (ko išmoko?). Gautą informaciją mokiniai pavaizduoja schema ar piešiniu. Mokinių darbai pakabinami klasėje.





Sėkmės kriterijai

- Apibūdina sprendimo priėmimo sąvoką.
- Paaiškina bent 4 teisingo sprendimo požymius.
- Įvardija 3–4 savo sprendimų pasekmes.



Hipersaitas

Stanfordo universiteto eksperimentas „zefyriukų testas“:

https://www.youtube.com/watch?v=QX_oy96l4HQvvvvv

Vaizdo įrašas apie įvykį magiškoje laboratorijoje: kaip priimti teisingus sprendimus:

<https://www.youtube.com/watch?v=f7cYHJVmTZU>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Bagdonas, A., Bliumas, R. (2019). Aiškinamasis psichologijos terminų žodynas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.

Casey, B. J., Somerville, L. H., Gotlib, I. H., Ayduk, O., Franklin, N. T., Askren, M. K., ... & Shoda, Y. (2011). Behavioral and neural correlates of delay of gratification 40 years later. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 108(36), 14998–15003. doi:10.1073/pnas.1108561108

Gati, I., Levin, N., & Landman-Tal, S. (2019). Decision-making models and career guidance. In *International handbook of career guidance* (pp. 115–145). Cham: Springer.

Jones, S. M., McGarrah, M. W., & Kahn, J. (2019). Social and Emotional Learning: A Principled Science of Human Development in Context. *Educational Psychologist*, 54 (3), 129–143.

Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. Farrar, Straus and Giroux.

Legkauskas, V. (2015). *Vaiko ir paauglio psichologija: šiandienos iššūkiai*. Vilnius: Vaga.

Savickas, M. L. (2012). Life design: A paradigm for career intervention in the 21st century. *Journal of Counseling & Development*, 90(1), 13–19.

Schvaneveldt, J. D., & Adams, G. R. (1983). Adolescents and the decision-making process. *Theory Into Practice*, 22(2), 98–104.

Karjeros planavimas

Karjeros kompetencijų sritis: C. Karjeros planavimas

Karjeros kompetencija: C3. Karjeros plano sudarymas ir atnaujinimas

TEMA

Kaip planuoti veiklas?



Tikslas

Sudaryti sąlygas mokiniams išmokti planuoti veiklas, įvertinant fizinius poreikius, būtinųjų veiklų ir laisvalaikio trukmę.



Mokinio pasiekimai

Geba planuoti savo svarbiausias veiklas.

Žinios ir supratimas → Papasakos, kaip sudaromas planas.

Gebėjimai → Sudarys ir paaiškins savo veiklos planą.

Nuostatos → Sieks planuoti savo kasdienes veiklas.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Veiklos ir poilsio laiko planavimas – tai racionalus įvairių veiklos ir poilsio elementų derinys. Racionali veiklos ir poilsio kaita bei trukmė teigiamai veikia vaikų fizinį išsivystymą, sveikatą, protinį ir fizinį darbingumą, psichoemocinę būseną (Covey, 2010).

Su tema susijusios sąvokos, teorijos

Veikla – sąmoningas elgesys, turintis tam tikrą tikslą. Dažniausios pagrindinės veiklų rūšys: žaidimas, mokymasis, darbas ir kūryba. Veiklai būdinga perspektyva (išankstinis planas, apimantis veikimo terminus, metodus ir priemones), ją skatina tam tikri iš poreikio kylantys motyvai. Veikla nėra įgimta, jos žmogus išmoksta gyvendamas. Veikla nebūtų sąmoninga ir tikslinga be įvertinimo, kuris garantuoja grįžtamąją informaciją ir koreguoja tikslo siekimą (Bartoševičienė, 2019).

Tikslas – tam tikros veiklos pageidaujamo rezultato numatymas (Serapinas, 2019). Pradinio ugdymo lygmenyje įgyjamas elementarus supratimas apie tikslus ir jų kėlimą, taip pat gebėjimas įvardyti savo mokymosi ir kitų veiklų tikslus. Mokiniai skatinami veikti tikslingai per visas pamokas ir neformaliojo švietimo veiklas. Svarbu, kad mokytojas ar būrelio vadovas įvardytų kiekvienos užduoties tikslą, skatintų mokinius žodžiais išreikšti savo artimiausių veiklų tikslus. Kiekvieną į planus įtraukiamą veiklą derėtų patikrinti klausimu „Kodėl?“. Kodėl ketinu tai daryti? Kaip šios veiklos rezultatai susiję su mano gyvenimo tikslais ir man svarbiomis vertybėmis?

Turint tikslą ir išskaidžius jį mažais žingsneliais, žingsnelius reikia paversti į užduotis, kurios turi nugulti mūsų kasdieninėje veikloje. Užduočių planavimas ir kasdieninės veiklos stebėjimas leis sėkmingai judėti tikslo link. Kai turime planą, jaučiamės ramiau ir užtikrintai, nes žinome, ką turėsime atlikti kitą dieną ir kiek tai užduočiai reikės skirti laiko. Atlikdami vieną užduotį po kitos, net nepastebėsite, kai tikslas taps ranka pasiekiamas (Satkutė, 2020).

Planas – kuriam nors laikui numatyta veiksmų apimtis ir eiliškumas, užduoties atlikimo tvarka (Viselgienė, 2019). A. Vasiliausko (2005) nuomone, planavimas yra intelektinis procesas, kuris leidžia sukurti veiksmų planą. Planavimas nėra vienkartinis veiksmas, kurio pradžia ir pabaiga aiški. Tai nenutrūkstamas procesas, atspindintis supančios aplinkos pokyčius ir prisitaikymą prie jų (Uznienė, 2011).



Temos įvadas

Pamoką mokiniai pradeda suskirstyti į grupes po 4.

Kiekvienai mokinių grupei mokytojas padalina po vieną atspausdintą galvosūkių lapą sakydamas, kad mokinių grupė per 5–7 minutes turėtų rasti atsakymą į klausimą „Kaip jūs perkelsite per upę savo krovinį?“.

Mokiniams pristčius savo darbus ir kartu radus tinkamą sprendimą, mokytojas pradeda dėstyti naują temą.



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimų eile:

- 1) *Kaip sudaromas veiklos planas?*
- 2) *Kodėl planuojant toks svarbus yra laikas?*
- 3) *Kaip suplanuoti savo dieną?*

- 1) Aptariant, *kaip sudaromas veiklos planas*, rekomenduojama remtis mokinių turima patirtimi, užduodant jiems klausimus: kaip jūsų grupė pasiekė galutinio galvosūkio sprendimo rezultato? Nuo ko priklausė bendro jūsų darbo sėkmė?

Apibendrinamas mokinių mintis, mokytojas tęsia: tam, kad mokiniai pasiektų užduoties tikslą, ją suskaidė į mažesnes dalis – etapus. Kitaip tariant, mažais žingsneliais keliavo tikslo link – planavo, veikė ir nuolat pasitikrindavo, ar jų pasirinktas sprendimas yra teisingas.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Dienos planas**“.

Mokant vaikus išsikelti tikslą, galima pažais-
ti žaidimą „**Spalvotos kaladėlės**“. Pagrindinė šio žaidimo idėja – parodyti mokiniams, kaip svarbu žinoti savo veiklos tikslus, kaip planuoti ir atlikti svarbiausias užduotis.

Dienos planas



- 2) Nagrinėjant klausimą, *kodėl planuojant toks svarbus laikas*, su mokiniais prisimenama, kad para turi 24 valandas. Ir jų negali būti nei daugiau, nei mažiau. Valdyti laiką, kad jo atsiras-
tų tiek, kiek mums reikia, – neįmanoma. Todėl, siekiant kuo naudingiau panaudoti paros laiką, būtina jį planuoti – t. y. apgalvoti, kurios veiklos mums tampa svarbios ir kurių paros dalį veiksmingiausia joms skirti.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Dienos veiklų įvairovė**“.

Rekomenduojama atlikti užduotį „**Laiko pica**“ (3.4 priedas), kurios tikslas – išsiaiškinti, kaip naudojamas paros laikas. Atlikę užduotį, mokiniai išsiaiškina, kaip jie panaudoja paros laiką; nuspręš, į ką reikėtų atkreipti dėmesį norint kuo racionaliau paskirstyti paros laiką.

Dienos veiklų įvairovė



Rekomenduojama su mokiniais pažais-
ti žaidimą „**Kiek laiko trunka minutė**“. Tai – veiksmingas būdas jiems parodyti, kad kiekvienas mūsų laiko tėkmę suvokiame skirtingai. O kai savo veiklų nesugebame sudėlioti laike tinkamai, tai ir sujaukia mūsų visų dienvakarės. Kalbant, kad kasdienių veiklų planavimas apsaugo mus nuo pervargimo ir nerimo, galima prisiminti ir pagrindinius nerimo bruožus, kuo jie kenkia mūsų savijautai.

Kas vyksta kūne nerimaujant?



- 3) Aiškinantis, kaip suplanuoti savo dieną, su mokiniais atskirai aptariamos trys dienos dalys, svarbiausia jų veikla ir numatomi laiko resursai kiekvienai jų.

Atliekama skaitmeninė užduotis „Laiko stebėjimas“.

Užduotis „Mano dienos planas“ (3.5 priedas) leidžia mokiniais išsiginčinti kiekvieną dieną atliekamas veiklas, išsiaiškinti, kuo jos yra svarbios.

Laiko stebėjimas



Pritaikymas

Kartu su mokiniais „Minčių lietaus“ metodu galima aptarti, ką j savo veiklos planą reikėtų įtraukti mokytojams, gydytojams, tėvams ir t. t. Kodėl? Kuo tai svarbu jiems patiems ir aplinkiniams?

Su mokiniais svarbu diskutuoti ir aptarti klausimus: Kokie netikėti gyvenimo įvykiai gali priversti mus savo veiklos planus koreguoti? Kaip tuomet turėtume elgtis? Kas mums galėtų padėti?

Svarbu mokiniais akcentuoti, kad pasakymas „neturiu laiko“ dažniausiai reiškia „aš jo tinkamai nesusiplanuojau“.



Refleksija

Istorija „Du grūdėliai“

Greta vienas kito ant derlingos pavasario žemės gulėjo du grūdėliai. Pirmasis grūdėlis tarė: „Aš noriu užaugti! Aš noriu įleisti šaknis į dirvą, esančią po manim, ir išleisti daigus virš žemės... Aš svajoju išsiskleisti švelniais žiedais ir visiems pranešti apie pavasario atėjimą... Aš noriu pajusti šiltus saulės spindulius ir raso lašelius savo trapiais lapais!“ Grūdėlis išaugo ir virto gėle.

Antras grūdėlis tarė: „Aš bijau. Jei įleisiu šaknis į žemę, tai dar neaišku, su kuo jos ten tamsoje susidurs. Jei išleisiu gležnus daigus, tai juos gali kažkas pažeisti... Užsimezgiusius pumpurus gali apkramtyti kokie nors vabzdžiai, o išsiskleidusius žiedus gali tiesiog kažkas nuskinti ar sutrypti kojomis... Na jau ne, geriau aš palauksiu, kol ateis saugesnis laikas.“ Antrasis grūdėlis liko laukti. Višta, vaikštinėjusi šalimais ir ieškojusi maisto, pastebėjo grūdėlį ir jį sulesė.

Perskaičius istoriją, mokinių paprašoma atsakyti į klausimus:

- Ką apie šią istoriją, remdamiesi šiandien aptarta informacija, galėtumėte pasakyti?
- Ko ši istorija mus moko?

Apibendrinant gautus mokinių atsakymus, svarbu akcentuoti, kad turimas tikslas ir judėjimas pirmyn padeda mums įgyvendinti savo svajones. Kai žinome, ko norime, susidarytas tinkamas veiksmų planas padeda to pasiekti.



Metodai

Darbas grupėse, diskusija, „Minčių lietus“, nebaigtų sakinių metodas.



Užduotys / žaidimai

Žaidimas „Kiek laiko trunka minutė?“

Visi pakankamai gerai mokame įvertinti laiką. Tačiau yra daugybė išorinių ir vidinių veiksnių, galinčių pakeisti mūsų laiko suvokimą. Pavyzdžiui, kai turime ko nors laukti, laikas tarsi sulėtėja. O kai linksminamės, laikas, rodos, tiesiog bėgte bėga. Buvo atliktas tyrimas, kuriame dalyvavo grupė žmonių, turėjusių septynias su puse minutės sėdėti kambaryje ir nieko neveikti. Po tyrimo, kai kurie dalyviai manė, kad praėjo tik dvi su puse minutės. Kiti teigė, kad pojūtis buvo toks, tarsi tęsėsi visos 20 minučių.

Žaidimo esmė – mokiniai priima minutės iššūkį.

Žaidimo eiga. Mokiniai užmerkia akis ir atsistoja. Kai, jų manymu, jau praėjo minutė, jie atsimerkia ir atsisėda. Mokytojas arba paskirtas mokinys seka laiką, pasibaigus minutei visus informuoja.

Šis žaidimas – veiksmingas būdas mokiniams parodyti, kad kiekvienas mūsų laiko tėkmę suvokiame skirtingai. O nesugebėjimas tinkamai sudėlioti laike savo veiklas sujaukia mūsų visų dienvaktes, jos tampa nebeveiksmingos.

Žaidimas „Spalvotos kaladėlės“

Jums bus reikalinga tiek spalvotų kaladėlių rinkinių, kiek mokinių pakviesite varžytis.

Kiekvienam dalyviui priešais jį ant stalo padėkite kaladėles. Tuomet skirkite minutę laiko, per kurią dalyviai turi surinkti kuo daugiau kaladėlių savo nedominuojančia ranka (kairiarankiai – dešine, dešiniarankiai – kaire ranka).

Pasibaigus minutei, užrašykite ir kartu su mokiniais apmąstykite gautus rezultatus: kas mokiniams pavyko, o ką kitą kartą jie darytų kitaip. Paskui pakartokite, kiekvienai kaladėlės spalvai priskirdami dar ir taškų vertę.

Dabar žaidėjai konkuruos pagal kiekvieno jų surinktus taškus.

Šio žaidimo idėja – parodyti mokiniams, kaip svarbu žinoti savo veiklos tikslus, kaip planuoti ir atlikti svarbiausias užduotis.

Užduotį „**Atostogų planas**“ (3.6 priedas) rekomenduojama paskirti atostogų laikotarpiui. Ši užduotis leis mokiniams planuoti ir savo atostogų veiklas. Kiekvieną rytą mesdamas kauliuką, mokinys gaus ne tik veiklos užduotį, bet ir smagų patarimą, kaip gali pajvairinti savo dieną.



Nepamokinės veiklos

Su mokiniais galima organizuoti diskusiją, kurioje jie pasidalytų savo patirtimi nebaigtų sakinių metodu:

- *Kai pavėluoju, jaučiuosi ...*
- *Neišsimiegojimas mums trukdo ...*
- *Pamirštos veiklos priverčia mus ...*
- *Laiku ir tinkamai atlikęs užduotį aš ...*
- *Man svarbiausia veikla yra ... , nes ...*
- *Kai nervinuosi, mano kūnas ...*
- *Kai nespėju pats, pagalbos galiu kreiptis į ... , nes ...*



Sėkmės kriterijai

- 3–5 sakiniais papasakoja, kaip sudaromas veiklos planas.
- Sudaro savo veiklos planą vienai dienai.
- 3–5 sakiniais įvardija, kodėl svarbu planuoti savo kasdienes veiklas.



Hipersaitas

Laiko valdymas:

<https://www.youtube.com/watch?v=U9WekwvIFsA>

<https://www.youtube.com/watch?v=OrVKpB7TTP0&t=2s>

Kaip savo dieną išnaudoti produktyviai:

<https://www.youtube.com/watch?v=LGMRVylm04w>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Covey S. (2010). Šaunių paauglių 7 įpročiai. Vilnius: Vaga.

Satkutė, D. (2020). Tikslų nusistatymas – pirmas žingsnis link sėkmės. Planavimo guru. Prieiga internetu:

<https://www.planavimoguru.lt/tikslu-siekimas/tikslu-nusistatymas/>

Stanišauskienė V. (2016). Karjeros kūrimas. Kaunas: Technologija.

Uzinienė, R. (2011). Ryšiai su visuomene: mokomoji knyga. Klaipėda: Klaipėdos universiteto leidykla.

Vasiliauskas, A. (2005). Strateginis valdymas. Kaunas: Technologija.

Karjeros įgyvendinimas

Karjeros kompetencijų sritis: D. Karjeros planavimas

Karjeros kompetencija: D1. Karjerai svarbiausių bendrųjų kompetencijų taikymas ir plėtojimas

TEMA

Karjeros sėkmės paslaptys



Tikslas

Sudaryti sąlygas mokiniams tobulinti karjerai svarbius bendravimo, bendradarbiavimo ir problemų sprendimo gebėjimus.



Mokinio pasiekimai

Plėtos karjerai svarbias bendrąsias kompetencijas ir jas taikys kasdienėse veiklose.

- Žinios ir supratimas**
- Papasakos, kokie veiksniai lemia karjeros sėkmę.
 - Supras, kaip sutarti ir veikti grupėje drauge.
 - Paaškins problemos sąvoką ir galimus sprendimo būdus.

- Gebėjimai**
- Bendraus ir bendradarbiaus grupėje.
 - Savarankiškai spręs kasdienes problemas.

- Nuostatos**
- Sieks plėtoti ir taikyti karjerai svarbiausias bendrąsias kompetencijas.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Karjeros sėkmė šiuolaikiniame darbo pasaulyje priklauso nuo asmens turimų kompetencijų. Nors konkrečiai profesinei veiklai reikalingos žinios ir gebėjimai išlieka aktualūs, vis labiau akcentuojama bendrųjų kompetencijų būtinybė. Europos Sąjungos Tarybos rekomendacijoje „Dėl bendrųjų mokymosi visą gyvenimą gebėjimų“ (2018) teigiama, kad bendrosios kompetencijos reikalingos „kiekvieno asmens asmeniniam pasitenkinimui ir vystymuisi, įsidarbinimui, socialinei įtraukčiai, darnaus gyvenimo būdui, sėkmingam gyvenimui taikiose visuomenėse, gebėjimui gyventi rūpinantis sveikata ir aktyviam pilietiškumui“.

Bendrosios kompetencijos – žinios, gebėjimai ir vertybinės nuostatos, taikomos sprendžiant įvairius karjeros, visuomeninio ir asmeninio gyvenimo uždavinius. Flagleris, Thompsonas (2014) išryškino ateities darbuotojams būtinas bendrąsias kompetencijas. Tai – kritinis mąstymas ir problemų sprendimas, informacinių technologijų taikymas, komandinis darbas ir bendradarbiavimas, kūrybiškumas ir inovatyvumas, išskirtinumas.

Ugdant karjerai pradinės mokyklos lygmenyje, akcentuojami bendravimo, bendradarbiavimo ir problemų sprendimo gebėjimai, pabrėžiama šių gebėjimų reikšmė visose karjeros srityse.

Su tema susijusios sąvokos, tyrimų rezultatai

Ugdant karjerai 1–4 klasės mokinius, svarbūs trys šios temos turinio elementai:

- 1) bendravimas,
- 2) bendradarbiavimas,
- 3) problemų sprendimas.

Bendravimo (komunikavimo) kompetencija – viena svarbiausių kokybinių žmogaus savybių, leidžianti realizuoti socialinio pripažinimo, pagarbos, saviraiškos poreikius ir padedanti sėkmingai socializuotis bendruomenėje. Komunikavimo kompetencija yra viena iš devynių kompetencijų, ugdomų realizuojant visas bendrojo ugdymo programas (2022). Bendravimo gebėjimai yra bendradarbiavimo ir veikimo socialinėje aplinkoje pagrindas. Ugdymo karjerai kontekste akcentuojama gebėjimo bendrauti būtinybė veikiant bet kurioje karjeros srityje.

Bendradarbiavimas – bendrų tikslų siekimas dirbant grupėje arba komandoje. Komandinis darbas suteikia galimybių skleisti kūrybiškumui ir spręsti sudėtingas problemas, skatina mokyti vieniems iš kitų ir bet kokių veiklų daro efektyvesnę (XXI amžiaus kompetencijos, 2022). Bendradarbiavimo gebėjimai ugdomi mokiniams sudarant galimybę tikslingai veikti grupėje, kurti ir įgyvendinti projektus, atlikti skirtingus vaidmenis darbo grupėje ar komandoje. Fullanas (1998), remdamasis savo įžvalgomis ir kitų mokslininkų (Hargreaves (1999) ir kt.) darbais, tvirtina esant tiesioginį bendradarbiavimo ir mokymosi ryšį: „vaiko mokymosi rezultatams teigiamos įtakos turi bendradarbiavimas; dalijimasis idėjomis, būtinybė išreikšti savo nuomonę, aiškiai išdėstyti ją kitiems, lavina jau savaime.“

Problema – teorinis ar praktinis, dažniausiai sudėtingas arba sunkiai išsprendžiamas, klausimas ar uždavinys (Bagdonas, 2019). Gebėjimas spręsti problemas labai svarbus šiuolaikinėje visuomenėje. Nuolat didėjantis informacijos srautas, patikima informacija pagrįstų sprendimų priėmimo poreikis išryškina problemų sprendimo kompetencijos svarbą. Pradinių klasių mokiniai mokosi atpažinti ir įvardyti problemą, numatyti jos sprendimo etapus ir ją spręsti. Pradinėse klasėse išmokus taikyti problemų sprendimo algoritmą kasdinių (laisvalaikio, santykių, mokymosi) uždavinių sprendimui, vėliau šis algoritmas taikomas sprendžiant su karjeros pasirinkimu, planavimu, siekimu susijusius uždavinius.



Temos įvadas

Pamokos pradžioje mokiniai tyrinėja „magišką plokštę“ (geriausia – demonstruojamą ekrane ar išmaniojoje lentoje), ieško paslėptų žodžių – užšifruotų karjeros sėkmės paslaptčių. Mokiniai diskutuoja, kaip šie žodžiai gali būti susiję su karjeros sėkme, svarsto, kokioje karjeros srityje svarbus bendravimas, planavimas, bendradarbiavimas, disciplina, punctualumas, komanda, kūrybiškumas, pastangos, mokymasis, sprendimai ir kt. Prieinama prie išvados, kad minėti dalykai yra svarbūs visose karjeros srityse.



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas potemių eile:

- 1) *Kas lemia karjeros sėkmę?*
- 2) *Kaip bendrauti ir bendradarbiauti?*
- 3) *Kaip spręsti problemas?*

- 1) Ieškant atsakymo į klausimą, *kas lemia karjeros sėkmę*, aptariamos įvairios karjeros veiklos, nagrinėjama, ką žmonės veikia darbe, ieškoma bendrų, visoms karjeros sritims svarbių gebėjimų.

Apibrėžiama gebėjimo samprata, pateikiama gebėjimų pavyzdžių. Akcentuojami šie bendrieji gebėjimai: gebėjimas bendrauti, bendradarbiauti ir spręsti problemas.

Galima pažiūrėti trumpą animacinį filmuką apie skruzdėlių bendradarbiavimą:

https://www.youtube.com/watch?v=_bUURco91I4

- 2) Aptariant *bendravimo ir bendradarbiavimo* reikšmę karjeros sėkmei, pirmiausia aptariamos bendravimo ir bendradarbiavimo sampratos. Mokiniai savais žodžiais paaiškina, kaip jie supranta bendravimą ir bendradarbiavimą, kuo šios dvi sampratos skiriasi. Drauge su mokiniais pateikiama tinkamo bendravimo ir sėkmingo bendradarbiavimo klasėje pavyzdžių.

Galima atlikti žaidybines užduotis „**Detektyvai**“, kuri skatina klasės ar grupės narių bendravimą ir geresnį savęs bei vienas kito pažinimą.

Atliekamos skaitmeninės užduotys „Gebėjimas bendrauti“ ir „Gebėjimas bendradarbiauti“.

Gebėjimas bendrauti



Gebėjimas bendradarbiauti



- 3) Su mokiniais aptariant, kaip spręsti problemas, pirma aiškinama problemos (sudėtingo uždavinio) samprata. Mokiniai skatinami prisiminti, su kokiomis problemomis yra susidūrę savo gyvenime ir kaip jas sprendė. Mokytojas pateikia klasei sėkmingai išspręstos problemos pavyzdį (būtinai laikomasi etikos reikalavimų, problema turėtų būti bendresnio pobūdžio, nesusijusi su konkrečiais mokiniais).

Drauge su mokiniais aptariami problemų sprendimo algoritmo (žr. pav. mokinio knygoje) žingsniai: padedant mokytojui, mokiniai įvardija jiems aktualią problemą, pasiūlo bent 5 jos sprendimo būdus, įvertina kiekvieno sprendimo būdo privalumus ir trūkumus, pasiruošia išbandyti geriausių sprendimų.

Rekomenduojama problemų sprendimo algoritmo schemą pakabinti mokiniais matomoje vietoje, kad, kaskart susidūrus su iššūkiais, būtų galima ja pasinaudoti.

Atliekama skaitmeninė užduotis „Problemų sprendimas“, kurioje reikia pritaikyti problemos sprendimo algoritmą.

Problemų sprendimas



Pritaikymas

Mokiniai žinias ir supratimą apie bendravimą, bendradarbiavimą ir problemų sprendimą taiko kasdien bendraudami, bendradarbiaudami mokymo ir laisvalaikio veiklose.

Galima mokiniais skirti užduotį pasikalbėti su artimais suaugusiais žmonėmis apie tai, su kuo ir kaip jie bendrauja ir bendradarbiauja savo karjeros veiklose, kaip sprendžia su darbu susijusias problemas.

Mokiniais siūloma atlikti grupinę užduotį „Gelbėtojų komanda“, kurios tikslas – ugdyti bendradarbiavimo ir problemų sprendimo gebėjimus.



Refleksija

Mokiniais įvardija, ką naujo sužinojo, ko išmoko per pamoką.

Atliekama skaitmeninė užduotis „Karjeros sėkmės paslaptys“.

Karjeros sėkmės paslaptys





Metodai

Darbas poromis ir grupėse, vaizdo įrašų peržiūra, informacijos sisteminimas, diskusija.

Temą „Karjeros sėkmės paslaptys“ galima integruoti į dorinio ugdymo (etikos) pamokas.



Užduotys / žaidimai

Užduotis „Gelbėtojų komanda“

Tikslas: ugdyti mokinių bendradarbiavimo ir problemų sprendimo gebėjimus.

Trukmė: 30 min.

Priemonės: atspausdinta problemų sprendimo algoritmo schema ir probleminė situacija kiekvienai grupei.

Darbo eiga

Mokiniai paskirstomi į grupes po 4–5 žmones.

Mokiniams pateikiamos sudėtingos situacijos, kuriose reikia atpažinti ir įvardyti problemą, sugalvoti 5 problemos sprendimo būdus, įvertinti kiekvieną sprendimo būdą ir pasirinkti patį geriausią (tam skiriama 15 min.).

Probleminių situacijų pavyzdžiai:

- „Du mėnesius visa klasė ruošėsi kalėdiniam vaidinimui: kūrė scenarijų, siuvo kostiumus, gamino dekoracijas, pasiskirstė vaidmenimis ir kasdien repetavo. Šventės dieną du pagrindinių vaidmenų atlikėjai susirgo ir negali dalyvauti vaidinime. Žiūrovai jau renkasi. Ką daryti?“
- „Grįždamas iš mokyklos mokinys troleibuse paliko kuprinę, kurioje – vadovėliai, sąsiuviniai, rašymo priemonės. Ką dabar daryti?“
- „Turistų būrelis nariai išsiruošė į 15 km žygį miško keliais. Nužygiavus maždaug pusę kelio prasidėjo stipri audra, merkia lietus ir griaudėja perkūnija. Žygiuoti toliau pavojinga. Ką dabar daryti?“

Mokinių grupė pasitaria ir visai klasei pristato probleminės situacijos sprendimo apgalvotą, pagrįstą pasiūlymą.

Užduotis „Detektyvai“

Trukmė: 20 min.

Priemonės: popieriaus lapas ir paprastas pieštukas kiekvienam dalyviui.

Darbo eiga

Visi dalyviai paskirstomi po du (patartina – atsitiktine tvarka, vengiant draugų porų).

Skelbiama užduotis: kiekvienas turi nupiešti po penkis simbolinius paveikslėlius, kurie vienaip ar kitaip atspindi piešančiojo asmenybę. Pavyzdžiui, jei mėgstu skaityti knygas, žaisti kompiuteriu, auginu šunį ir pan., piešiu knygą, kompiuterį, šunį ir t. t.

Baigus piešti poroje apsikeičiama piešiniais. Vyksta pokalbis, per kurį bandoma spėti, ką apie piešinio autorių liudija jo nupiešti daiktai ar simboliai.

Apibendrinimas vyksta visiems susėdus į ratą ir kiekvienam trumpai pristatant, ką pavyko sužinoti apie porininką. (Jei dalyvių daug, galima paprašyti užrašyti vieną sakinį apie pažintą žmogų ir tik tą sakinį perskaityti.)



Nepamokinės veiklos

Ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus ir šių gebėjimų sąsajai su karjera itin palankios yra neformalaus ugdymo aplinkos.



Sėkmės kriterijai

- Paaiškina, kaip gebėjimas bendrauti ir bendradarbiauti susijęs su karjeros sėkme.
- Apibūdina problemos sprendimo etapus.
- Atlieka mokymosi ir kitas užduotis bendradarbiaudami grupėje.
- Geba savarankiškai spręsti kasdienes problemas.



Hipersaitas

Efektyvus komandinis darbas:

https://www.youtube.com/watch?v=7RaiPS9bntw&list=PLW62WS_dd6SHxmzpofQNzdYwbu-CS98WF6&index=4



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Bagdonas, A., Bliumas, R. (2019). Aiškinamasis psichologijos terminų žodynas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.

Flagler, W., Thompson, T. (2014). 21st Century Skills: Bridging the Four Generations in Today's Workforce.

Fullan, M. (1998). Pokyčių jėgos. Vilnius: Tyto alba.

Hargreaves, A. (1999). Keičiasi mokytojai, keičiasi laikai. Vilnius: Tyto alba.

New Vision for Education. Unlocking the Potential of Technology (2015). World Economic Forum.

Perkins, D. N. (2014). Future Wise. Educating Our Children for a Changing World. A Wiley Brand.

Preparing Our Youth for an Inclusive and Sustainable World (2018).

The Future of Education and Skills. Education 2030 (2018). OECD. The OECD PISA Global Competence Framework.

XXI amžiaus kompetencijos: realybė ir būtinybė (2022). Vilnius: Nacionalinė švietimo agentūra.

Karjeros įgyvendinimas

Karjeros kompetencijų sritis: D. Karjeros planavimas

Karjeros kompetencija: D2. Sėkmingas perėjimas į kitą karjeros aplinką ir įsitvirtinimas joje

TEMA

Kaip sutarti naujoje aplinkoje?



Tikslas

Sudaryti mokiniams sąlygas aptarti sėkmingą adaptaciją ir veiklą naujoje aplinkoje lemiančius veiksnius.



Mokinio pasiekimai

Geba sėkmingai adaptuotis ir veikti mokykloje.

Žinios ir supratimas

- Nusakys, kuo skiriasi darželio, mokyklos ir kt. aplinkos.
- Aptars įvairias buvimo naujoje mokymosi aplinkoje situacijas.

Gebėjimai

- Žinos pagrindinius žingsnius, kaip sėkmingai adaptuotis ir veikti klasėje. Aptars savo asmeninę patirtį.

Nuostatos

- Sieks sėkmingai adaptuotis ir veikti mokykloje.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Atėjimas į mokyklą yra naujos gyvenenos ir veiklos, naujos padėties visuomenėje, naujų santykių su suaugusiais ir vienmečiais pradžia (Poderienė, Janonytė, 2005). Vaiko savijautai mokykloje turi reikšmės ne tiek mokymo medžiaga, programos, kiek pats mokymo organizavimas, mokinio ir mokytojo tarpusavio sąveika bei santykiai, mokyklos klimatas ir jo įtaka asmenybės formavimuisi. Dažniausiai mokymosi sunkumų kyla dėl emocijų, jausmų, išgyvenimų, kurie mokinį trikdo (Barkauskaitė ir Mišeikytė, 2006). Kalbant apie kokybišką mokymąsi, šiandien būtina akcentuoti mokinių adaptacijos įtaką mokinių mokymosi motyvacijai. Vaiko noras mokytis stiprėja, kai mokykloje jauku, kai jis nepavargsta ir visada būna darbingas, kai nauja mokymosi medžiaga ir patraukli mokymosi forma patenkina jo smalsumą, kai per pamokas patiria sėkmę ir džiaugsmą, o ne baimę gauti blogą pažymį ar būti pažemintam mokytojo, klasės draugų ar vyresnių mokinių. Mokiniui, tik pradėjusiam lankyti mokyklą ar peržengusiam naujos mokyklos slenkstį, būtinas emocinis komfortas ir gerų emocijų sanaka (Barkauskaitė ir Mišeikytė, 2006).

Su tema susijusios sąvokos, teorijos

Adaptacija – individo ir aplinkos sąveikos pusiausvyrą, įveikiant prieštaravimus (Jovaiša, 2007). Tai yra žmogaus prisitaikymas prie kintančių ar naujų socialinių, ekonominių gamtinių gyvenimo sąlygų. Adaptacijos metu mokinys jaučia baimę, nerimą, diskomfortą, o kaip teigia Brazdeikienė, Pilipavičius, Stasiuvienė (2004), tokia savijauta mažina intelektualinės veiklos galimybes, darbingumą, iniciatyvumą, apsunkina vaiko bendravimą su kitais žmonėmis. Tai, žinoma, atsilepti gali ir mokinio mokymosi rezultatams. Anot A. Gričiūtės (1999), sunkiai adaptuodamasis mokykloje vaikas išgyvena sudėtingą situaciją ir formuojasi tam tikri emociniai sutrikimai, neigiamai veikiantys asmenybės vystymąsi, mokinio motyvaciją, elgseną, o tai, savo ruožtu, dar labiau apsunkina tolesnę adaptacijos procesą. Skiriamos kelios adaptacijos rūšys:

Bendroji adaptacija – su fizine aplinka besiklostančių santykių sistema (Stanaitienė, Zambavičienė, 2001). Asmeninė adaptacija – asmens savęs suvokimas kaip priklausantį naujai grupei (Poderienė, Janonytė, 2006).

Anot G. Poderienės (2002), mokymosi procese svarbi yra socialinė adaptacija, nuo biologinės besiskirianti tuo, kad nepatenkinus socialinių poreikių organizmas ne žūsta, o tiesiog jo egzistavimas tampa sudėtingesnis tiek sau pačiam, tiek aplinkiniams. V. Legkausko (2000) nuomone, socialinę adaptaciją galima apibrėžti kaip žmogaus gebėjimą konkrečioje socialinėje aplinkoje patenkinti savo poreikius ir taip pat padėti ar bent netrukdyti tą padaryti ir aplinkiniams. Tuo tarpu kalbant apie mokinių adaptaciją mokykloje, tai mokykla yra konkreti socialinė aplinka, o mokinys turi netrukdydamas joje patenkinti savo poreikius adaptuotis prie socialinių sąlygų bei reikalavimų.

Socialinė aplinka – aplink žmogų esantis socialinis pasaulis – šeima, darželis, mokykla, įstaiga; visuomeninės (materialinės ir dvasinės) žmonių gyvenimo, jų vystymosi ir veiklos sąlygos (Leonavičius, 1993). Kiekvienam mokiniui mokyklos bendruomenė yra ta socialinė aplinka, kurioje sudaromos sąlygos pasireikšti jo gebėjimams, interesams, poreikiams, tai aktyvina socializacijos procesą (Barkauskaitė ir Mišeikytė, 2006).



Temos įvadas

Pamokos pradžioje klasėje galima iškabinti skirtingo amžiaus vaikų batų siluetus (iškarpas). Mokytojas pamoką pradeda įeidamas į klasę nešinas dėžė, pilna įvairių batų.

– *Va, ką šiandien jums atnešiau!*

– *Visi šie batai – skirtingi. Skirtingų spalvų, skirtingo dizaino, skirtingo dydžio. Kaip manote, ką dar iš šių batų galime pasakyti apie jų šeiminius?*

– *Teisingai! Pagal batų dydį galime mėginti nuspėti jo savininko amžių.*

Toliau mokytojas ima po vieną batą ir su mokiniais spėlioja, kokio amžiaus žmogus jį galėjo avėti (darželinukas, kūdikis, paauglys, močiutė...).

– *Batų savininkus galima suskirstyti į tam tikras amžiaus grupes: darželinukus, pradinukus, progimnazistus, gimnazistus, studentus...*

– *O kuo jie vieni nuo kitų skiriasi? (patirtimi, veikla, jiems įdomiais dalykais).*

– *Šiandien su Jumis ir kalbėsime apie skirtingus dalykus, dėl kurių žmonėms kyla sunkumų skirtingame amžiuje. Pabandysime išsiaiškinti, ko reikia, kad galėtume tuos sunkumus įveikti ir sėkmingai bendrauti bei veikti.*

– *Kaip manote, ką galvoja, veikia, kaip jaučiasi darželinukas?*

– *O ką apie savo veiklas galvoja ir kaip jaučiasi gimnazistai?*

– *O ką apie savo veiklas ir iššūkius manote jūs, mano pirmokai (antrokai ir pan., priklausomai nuo to, su kurios klasės vaikais vyksta užsiėmimas).*

Mokiniai atsakinėja į klausimus, mokinių išsakytas mintis mokytojas gali užrašyti šalia to amžiaus bato trafareto (arba ant paties bato).

Toliau mokytojas dėsto naują temą.



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimų eile:

- 1) *Gyvenimo pokyčiai ir naujos aplinkos.*
- 2) *Kokių iššūkių gali kilti, keičiant mums įprastą aplinką į naują?*
- 3) *Kaip sėkmingai pasirasti prie naujos aplinkos ir veikti joje?*

- 1) Aptardamas žmogaus gyvenime vykstančius pokyčius, mokytojas lygina žmogaus gyvenimą su medžio gyvenimu. Kalbant su mokiniais, labai svarbu sudaryti jiems sąlygas kuo daugiau išsiaiškinti ir aptarti mūsų elgesyje, patirtyje ir žinojime vykstančius pokyčius. Prisimindami asmeninę patirtį, mokiniai lengviau supras vykstančius pokyčius ir to priežastingumą.

Atliekamos skaitmeninės užduotys „Kuo skiriasi aplinkos?“ ir „Aplinkos ir veiklos“.

Kuo skiriasi aplinkos?



Aplinkos ir veiklos



Su mokiniais aptariant jų įgytas patirtis, svarbu ne tik išsiaiškinti, kokias patirtis ir kuriuo metu jie įgijo, bet ypač svarbu priminti, kad bet kokiame amžiaus tarpsnyje šalia mūsų esančių suaugusių žmonių pagalba mums yra labai svarbi, leidžianti ne tik susipažinti su šeimos, bendruomenės tradicijomis, bet ir padedanti ruoštis savarankiškam gyvenimui. Taip pat mokiniais būtina akcentuoti, kuo mūsų įgyjama patirtis ateityje bus svarbi (tolesniam mokymuisi, darbui, savarankiškam gyvenimui ir pan.).

Vaikams primenant, kad įžengus į naują aplinką pirmiausia svarbu susipažinti, galima pažaisti žaidimą „**Atrask savo vardą**“. Šis žaidimas padeda prisijaukinti menkai žinomą aplinką ir užmegzti ryšį su naujais žmonėmis.

Atlikdami užduotį „**Akiniai nuo saulės**“ mokiniai, remdamiesi asmenine patirtimi, prisimins ir įvertins, koks svarbus yra kitų žmonių supratimas ir palaikymas adaptacijos metu (**4.1 priedas**).

- 2) Nagrinėjant klausimą, *kokių iššūkių gali kilti, keičiant mums įprastą aplinką į naują*, su mokiniais aptariami adaptacijos iššūkiai: eiga, trukmė ir kylantys sunkumai.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Iššūkiai**“. Atlikdami šią užduotį, mokiniai pasitikrina, kurie adaptacijos iššūkiai jiems yra lengvai įveikiami, o kuriems įveikti gali būti reikalinga mokytojų ar artimųjų pagalba. Atlikę šią užduotį, mokiniai turi suprasti, kad, esant skirtingiems iššūkiams ir skirtingam žmonių pasirengimui, vienus bauginantys dalykai kitiems gali atrodyti labai paprasti, ir atvirkščiai. Taip pat mokiniais būtina priminti, kad nesprendžiami sunkumai tik didėja, kad labai svarbu laiku kreiptis į paramą suteikti galinčius žmones.

Iššūkiai



Rekomenduojama atlikti užduotį „**Muzikinė audra**“, kurios tikslas – mokytis visiems kartu kurti ir tuo pačiu metu laikytis susitarimų. Atlikę užduotį, mokiniai išsiaiškins, kad nesilaikant sutarimų, tiek mokyklos, tiek namų aplinkoje gali kilti chaosas. Išgirdus vienam kitą, sudaromos sąlygos bendrai kūrybai ir harmonijai.

Pratimas „**Aš tarp kitų**“ mokiniais leidžia įsivertinti, kas jiems jau sekasi mokykloje, o kaip dar jie galėtų tobulėti. Su mokiniais svarbu aptarti, kad kiekvieno mūsų elgesio pokyčiai yra svarbūs mūsų aplinkiniams (**4.2 priedas**).

- 3) leškant atsakymų į klausimą, *kaip sėkmingai priprasti prie naujos aplinkos ir veikti joje*, su mokiniais aptariama, kad patys sėkmingiausi prisitaikymo prie naujos aplinkos žingsniai yra tikslingi mūsų veiksmai, t. y. tinkamai susidarytas planas, kaip išgyventi naujus pokyčius.

Kartu svarbu priminti ir kitas svarbias pagalbos sau priemones: veiklą, bendravimą, kūrybiškumą ir tyrinėjimą.

Atliekama skaitmeninė užduotis „**Tu gali**“.

Žaidimas „**Pojūčiai**“ leidžia aptarti naujų ar jau seniai kolektyve esančių mokinių pojūčius. Kas kartą atradami ką nors naujo savo aplinkoje, kartais pamirštame, kaip toje aplinkoje jaučiasi kitas žmogus, ypač jei jis – naujokas.

Tu gali



Žaisdami žaidimą „**Veidrodis**“, mokiniai turi puikią galimybę atspindėti vienas kito judesius. Žaidimo pabaigoje svarbu aptarti nuo skirtingų žmonių temperamentų priklausantį elgesį, išsiaiškinant, kad kiekvienoje aplinkoje visuomet atsiranda skirtingai besielgiančių žmonių. Svarbu išmokti vienam kitą gerbti ir toleruoti turimus skirtumus.

Žaidimas „**Angelas**“ leidžia mokiniams pajusti, kokių įvairių, įdomių ir subtilių gali būti bendravimo priemonių ir būdų.

Užsiėmimas „**Kaip susidoroti su gyvenimą keičiančiais įvykiais?**“ padės mokiniams suprasti, kad tinkamas veiksmų planas padeda žmonėms ne tik tinkamai atlikti savo pareigas, bet ir geriau sutarti su aplinkiniais ir valdyti įvairias stresines situacijas (**4.3 priedas**).

Pratimo „**Dėlionė**“ tikslas – sudaryti klasės mokiniams sąlygas susikurti klasės taisykles, kurios padės visiems geriau jaustis (**4.4 priedas**).

Užsiėmimo pabaigoje svarbu akcentuoti, kad pokyčius gyvenime išgyventi padeda draugiškas požiūris ir geri santykiai su aplinkiniais. Kad kylančias baimes visuomet įmanoma nugalėti pačiam arba su kitų pagalba.



Pritaikymas

Kartu su mokiniais galima organizuoti diskusiją, kaip sukurti mokyklą, kurioje kiekvienas mokinys augtų saugus, ramus ir sveikas.

Mokytojo padedamas, kiekvienas mokinys sukuria būsimos asmeninės ūgties dienoraštį – knygėlę „Aš augu“, kurioje ne tik kurs iliustracijas, parodančias, kokios dar naujos patirtys gyvenime jo laukia (progimnazija, gimnazija, mokslas universitete arba profesinio mokymo įstaigoje, gyvenimas kitame mieste, naujas darbo kolektyvas, kariuomenė, šeimos sukūrimas, ir pan.), bet ir apgalvos, kokių iššūkių tame etape galima tikėtis, kas šiame etape (jei prireiktų) jam galėtų suteikti pagalbą, ir apmąstys, kodėl tai žinoti yra svarbu.



Refleksija

Aptariant pamoką lentoje, gali atsirasti panašūs dviejų žmonių siluetai, sudaryti iš dėlionių.

Mokytojas kalba:

– *Per šią pamoką aptarėme labai daug svarbių dalykų, reikalingų tam, kad žmogus kuo sėkmingiau prisitaikytų ir veiktų naujoje aplinkoje. Vieno plakate esančio žmogaus siluete trūksta vienos dėlionės detalės.*

– *Pagalvokite, o kas kiekvienam iš jūsų yra svarbiausia įžengiant į naują gyvenimo aplinką ar į naują gyvenimo etapą? (mokiniai apgalvoja ir turi įvardyti po vieną svarbų dalyką (aplinka, santykiai ir pan.).*



Pamokos pabaigoje mokytojas mokiniams palinki, kad patį svarbiausią sau dalyką kiekvienas rastų visuomet ir visur, kad ir kur tik būtų.

Pamoką mokytojas gali užbaigti japonų patarle „Vienas geras žodis gali sušildyti tris žiemos mėnesius“ (tik svarbu su mokiniais aptarti patarlės reikšmę).



Metodai

Diskusija, skaitomos istorijos analizavimas ir perkūrimas, žaidimas, dienoraščio-knygelės kūrimas.



Užduotys / žaidimai

Žaidimas „Pojūčiai“

Jei turite galimybę, išeikite su vaikais penkioms minutėms pasivaikščioti mokyklos kieme. Kartu nusistatykite tikslą, kur eisite.

Kai pasieksite tikslą, pasiūlykite vaikams užmerkti akis ir 30 sekundžių susitelkti į savo pojūčius. Paprašykite jų pagalvoti, ką jie girdi. Ką užuodžia? Kaip jaučiasi? Vėliau pasiūlykite atsimerkti ir prisiminti tai, ką tuo metu galvojo. Tuomet paklauskite, ką naujo jie pajuto įprastoje mokyklos erdvėje.

Žaidimas „Veidrodis“

Tegul mokiniai susiskirsto poromis ir atsistoja vienas priešais kitą. Paaiškinkite, kad vienas jų yra asmuo, o kitas – jo veidrodinis atspindys. Kiekvieną kartą, kai asmuo juda ar keičia pozą, atspindys turi kuo tiksliau ir kuo greičiau viską atkartoti.

Žaidimas įdomesnis tampa tuomet, kai mokiniai nevaržomi judesius atlieka pagal savo temperamentą: vieni lėčiau, kiti greičiau.

Žaidimas „Muzikinė audra“

Kartu su vaikais sukurkite muzikinę audrą. Pradėkite švelniu stuksenimu į stalą, taip imituodami lengvą lašnoįmą. Tuomet šiek tiek suaktyvinkite liety pridėdami antrą pirštą. Taip po truputį stiprinkite lietaus garsą, pridėdami vis po papildomą pirštą, kol galiausiai stuksensite abiejų rankų pirštais. Vėliau galite pridėti keletą instrumentų, kurie padėtų išgauti griaustinio garsą. Tada pabandykite palaipsniui vėl pereiti prie ramaus lašnojimo ir taip keliaukite pirmyn atgal tiek kartų, kiek norėsis.

Žaidimas „Atrask savo vardą“

Žaidimo pradžioje visi žaidėjai laisvai juda erdvėje, siekdami užmegzti kontaktą su kuo daugiau žmonių. Žaidėjai susitinkdami pasisveikina, paduoda vienas kitam ranką ir pasako savo vardą. Tuo momentu žaidėjai pasikeičia vardais, pavyzdžiui, jei žaidėjas, kurio vardas Martynas, susitiko Aukse, vadinasi, Auksė įgijo naują vardą – dabar ji tapo Martynu, o Martynas tapo Aukse.

Vėliau šie žaidėjai susitinka su kitais žaidimo dalyviais, perima kitų žaidėjų vardus.

Žaidimas tęsiasi tol, kol kiekvienas žaidėjas vėl sutinka savo tikrąjį vardą.

Šiuo atveju Martynui žaidimas baigsis tuomet, kai jis sutiks žmogų, kuris, padavęs ranką, prisistatys Martyno vardu, o Aukse, kai sutiks kitą žaidėją, kuris jai prisistatys Auksės vardu. Tuomet šie žaidėjai palieka žaidimą.

Žaidimas baigiasi tada, kai paskutiniai žaidėjai atranda savo tikruosius vardus.

Žaidimas „Angelas“

Tai tylos ir ramybės reikalaujantis žaidimas. Žaidžia mažiausiai dvi poros. Vienas žaidėjas veda kitą, kuris yra užsimerkęs. Jie nesusikabinę rankomis, o tiesiog vieno delnas padėtas ant kito ištiesto delno. Vedžiojamas žmogus turi nesusidurti su kitos poros vedžiojamuoju. Žaidėjai sustoja poromis. Vienu metu gali žaisti 5–7 poros (priklauso nuo to, kiek turite vietos).

Poroje žaidėjai susitaria, kuris bus „žmogus“, kuris bus „angelas“. „Žmogus“ užsimerkia (galima užrišti akis). „Angelas“ ištiesia delną „žmogui“, šis padeda savo delną (ne įsikabina, o padeda). „Žmogus“ pradeda judėti erdvėje, bet jis nieko nemato, „angelas“ turi saugoti, kad „žmogus“ neišeitų iš žaidimo teritorijos, neatsitrenktų į erdvėje pasitaikiusius daiktus, nesusidurtų su kitu „žmogumi“, kuris taip pat nemato, o yra saugomas kito „angelo“. „Angelas“ negali šnekėti su „žmogumi“, jo stumdyti ar kitaip aktyviai vedžioti. „Angelas“, švelniai laikydamas „žmogaus“ ranką, subtiliai „perspėja“ apie gresiančius „pavojus“. „Angelas“ negali nurodyti, kur šiam eiti.

Šiame žaidime įdomiausia, kaip „angelas“, švelniai laikydamas ranką, sugebės perspėti ir apsaugoti „žmogų“. Kai „žmogus“ nori baigti žaidimą, jis irgi subtiliai turi duoti ženklą (nekalbėdamas) „angelui“, kad šis saugiai išvestų už žaidimo ribų. Kai visi „žmonės“ išvesti, tada žaidėjai keičiasi vaidmenimis: „žmogus“ tampa „angelu“, ir atvirkščiai. Patartina, kad poroje žaidžiantys žaidėjai pabūtų ir „žmogaus“, ir „angelo“ vaidmenyse.



Nepamokinės veiklos

Mokiniai gali nupiešti paveikslėlį, atspindintį jų pirmą dieną darželyje (ir mokykloje) ir papasakoti, kokie ir kodėl jų įspūdžiai yra ryškiausi.

Mokiniai gali paklausti savo artimųjų, kaip suaugusieji prisimena jų adaptaciją darželio (mokyklos) aplinkoje: kokie, jų manymu, buvo sunkesni, o kokie lengvai įveikiami iššūkiai.



Sėkmės kriterijai

- 3–5 sakiniai papasakos, kuo skiriasi darželio ir mokyklos aplinkos.
- 3–5 sakiniai įvardys pagrindinius žingsnius, kaip sėkmingai adaptuotis ir veikti klasėje.
- Prisimins ir klasės draugams papasakos, kaip jie patys asmeniškai jautėsi adaptacijos darželio (ar mokyklos) aplinkoje metu.



Hipersaitas

Kaip palengvinti vaiko adaptaciją mokykloje?

<https://www.youtube.com/watch?v=dRhQE0B73Cs>

Adaptacija mokykloje:

<https://www.youtube.com/watch?v=ssb6mDdqJQs>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Barkauskaitė M., Mišeikytė K. (2006). Mokinių adaptacijos ypatumai kritinių ugdymo(si) etapų metu. (2006) Vilniaus pedagoginis universitetas, Edukologijos katedra.

Blandė A. ir Gudalienė E. (2018). Vaikas pokyčių kelyje. Vilnius: Šviesa.

Brazdeikienė L., Pilipavičius R. J., Stasiuvienė D. (2004). Vyresniųjų klasių mokinių elgesio bei psichologiniai savijautos ypatumai. Visuomenės sveikata, Nr. 4.

Bronson P., Merryman A. (2015). Šalin mitus! Naujas požiūris į vaikų auklėjimą. Vilnius: Alma littera.

Čekatauskaitė J. (2009). Uršulė eis į mokyklą. Vilnius: Dominicus lituanus.

Griciūtė A. (1999). Mokyklinės dezadaptacijos ir emocijų tarpusavio įtakos klausimai jaunesniame mokykliniame amžiuje. Socialinė-psichologinė adaptacija ir švietimo sistema. Kaunas.

Kurienė A. (2016). Kaip užauginti žmogų. Vilnius: Audioteka.lt

Kvieskienė G. (2003). Socializacija ir vaiko gerovė. Vilnius.

Leonavičius, J. (1993). Sociologijos žodynas. Vilnius: Academia.

Poderienė G. (2002). Pradinių klasių mokinių adaptacija penktoje klasėje. Pedagogika, Nr. 62.

Poderienė G., Janonytė N. (2006). Mokytojo įtaka mokinių adaptacijos procesui. Pedagogika, Nr. 82.

Pivorienė R. V., Šabliauskienė J. (2011). Mano vaikas mokyns. Vilnius: Specialiosios pedagogikos ir psichologijos centras.

Stanaitienė, L., Zambacevičienė, P. (2001). Brandumas mokyklai ir adaptacija. Pradinis ugdymas žengiant į III tūkstantmetį: mokslinė metodinė konferencija. Sud. A. Gomuliuskienė. Šiauliai.

Strękowska-Zaremba M. (2006). Pirmokas. Vilnius: Naujoji Rosma.

Tsabary Sh. (2015). Sąmoninga tėvystė. Vilnius: Alma littera.

Žutautė L. (2021). Naujokas? Nejprasta diena mokdaržėje. Vilnius: Alma littera.

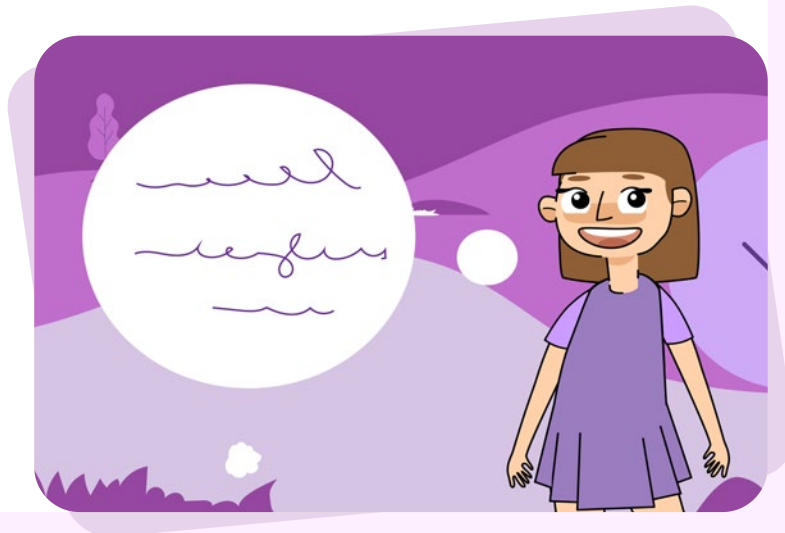
Karjeros įgyvendinimas

Karjeros kompetencijų sritis: D. Karjeros planavimas

Karjeros kompetencija: D3. . Efektivi darbo, praktikos paieška ar verslo kūrimas

TEMA

Kaip prisistatyti kitiems?



Tikslas

Ugdyti mokinių prisistatymo ir darbo rezultato pristatymo gebėjimus.



Mokinio pasiekimai

Prisistatys kasdienėse gyvenimo situacijose, atskleis savo stipriąsias puses.

Žinios ir supratimas → Nusakys gyvenimo situacijas, kuriose žmonėms tenka prisistatyti kitiems.

Gebėjimai

- Nurodys savo asmenybės teigiamas savybes prisistatant kitiems.
- Pateiks asmenybės prisistatymo kasdienėse gyvenimo situacijose pavyzdžių.

Nuostatos → Pripažins tinkamo prisistatymo kitiems žmonėms svarbą.



Temos teorinis pagrindimas

Aktualumas

Pradinių klasių mokinių gebėjimas prisistatyti yra svarbus dėl kelių priežasčių: stiprina jų pasitikėjimą savimi bendraujant naujoje aplinkoje, sukuria daugiau galimybių susirasti draugų, padeda lengviau adaptuotis naujoje klasėje, būrelyje ar sporto komandoje, ugdo jų tapatybės jausmą. Tolesniuose mokymosi ir karjeros etapuose gebėjimas pristatyti save, idėjų ar darbo procesą ir rezultatą yra esminė sėkmės sąlyga, todėl šį gebėjimą ugdome nuo mažų dienų.

Mokiniai, formuodami ir pildydami kompetencijų aplanką (portfolio), apgalvoja savo patirtį, suvokia ir įvardija, ko išmoko, ką pasiekė. Tyrimai (Buliulienė, Daukšaitė (2010), Theodosiadou, Konstantinidis (2015) rodo, kad mokinių, jau pradinėse klasėse įgijusių įsivertinimo įgūdžių, motyvacija aukštesnėse klasėse stiprėja. Savo pasiekimų įvardijimas ir jų įrodymų kaupimas bei pristatymas stiprina mokinio savivertę, formuoja įprotį planuoti mokymosi ir kitas veiklas, fiksuoti pasiektus rezultatus.

Su tema susijusios sąvokos, teorijos, tyrimų rezultatai

Ugdant karjerai 1–4 klasės mokinius, svarbūs du šios kompetencijos turinio elementai:

- 1) prisistatymas žodžiu,
- 2) kompetencijų aplankas.

Kiti ugdymo karjerai kontekste aktualūs komponentai (e. aplankas, darbo paieška, pokalbis dėl darbo, verslo kūrimas) bus aiškinami ir tyrinėjami pagrindinio ir vidurinio ugdymo lygmenyse.

Prisistatymui žodžiu svarbūs kalbinio ir visuomeninio ugdymo (kalbėjimo, klausymo, sąveikos, visuomenės pažinimo ir komunikavimo sričių) pasiekimai. Ugdant karjerai į prisistatymą žvelgiama visumiškai: akcentuojama prisistatymo struktūros, turinio ir kūno kalbos dėmė, siekiama praktinio žinių ir gebėjimų pritaikymo kasdienėse situacijose.

Mokiniams reikėtų paaiškinti kūno kalbos sąvoką, atkreipti jų dėmesį į kūno kalbos reikšmę komunikuojant. **Kūno kalba** – tai nežodinio bendravimo priemonė – judesiniai kūno ir jo dalių ženklai (pavyzdžiui, gestai, poza ir mimika), kuriais išreiškiami ketinimai, troškimai, emocijos ar net samprotavimai. Kiekviena emocijos raiška turi savitą braižą, kurį lengvai atpažįsta kiti tos pačios kultūros asmenys (Bagdonas, Bliumas, 2019).

Kompetencijų aplankas – dokumentų ir kitų įrodymų rinkinys, atskleidžiantis asmens turimas kompetencijas. Mokinio kompetencijų aplankas (portfolio) daugelyje mokyklų naudojamas kaip mokymosi proceso ir rezultato vertinimo priemonė. Ji leidžia stebėti mokymosi kelią, laiku atkreipti dėmesį į mokymosi spragas, perteikti mokinio tėvams ar globėjams objektyvų vaiko pasiekimų vaizdą, padėti mokiniams tapti savarankiškais besimokančiais (Sager, 2022). 1–4 klasės mokinių kompetencijų aplankus dažniausiai kaupia klasės mokytojas, tačiau ugdymo karjerai aspektu itin svarbu, kad mokinys pats imtųsi iniciatyvos fiksuoti savo pasiekimus, sekti ir reflektuoti savo pažangą, kaupti savo kompetencijų įrodymus.



Temos įvadas

Pamokos pradžioje mokiniai kviečiami prisiminti savo gyvenimo situacijas, kuriose jiems teko prisistatyti kitiems vaikams ar suaugusiesiems. Mokiniai prisimena, kaip jautėsi, ką sakė, kas sekė po jų prisistatymo.

Mokytojas gali pasidalinti savo prisistatymo įvairioms žmonių grupėms (mokytojų kolektyvui, studentų grupei) patirtimi. Mokiniai gali prisiminti, kaip mokytojas jiems prisistatė per pirmą jų pamoką. Ką jie tada pastebėjo? Kokį įspūdį padarė pirmą kartą matomas mokytojas? Ar pirmas įspūdis išliko?



Temos analizė

Temos nagrinėjimo nuoseklumas išreiškiamas klausimų eile:

- 1) *Kaip prisistatyti kasdienėse situacijose?*
- 2) *Kaip prisistatyti žodžiu?*
- 3) *Kaip pristatyti savo stipriąsias puses ir pasiekimus?*

- 1) Aptariant *prisistatymą kasdienėse situacijose*, akcentuojama tokių situacijų įvairovė ir prisistatymo priderinimas prie situacijos. Mokiniai svarsto, diskutuoja, kaip prisistatytų televizijos laidoje, pokalbyje dėl darbo, tarptautinėje pradinukų olimpiadoje, tolimų giminaičių šventėje ir pan.

Galima pažaisti vaidmenų žaidimą „**Susipažinkime**“.

- 2) Į klausimą, *kaip prisistatyti žodžiu* atsakoma kartu su mokiniais aptariant mokinio knygoje pateiktus patarimus. Atkreipiamas dėmesys į prisistatymo struktūrą (pasisveikinimas, vardas, svarbiausi faktai apie save, pomėgiai, svajonės, klausimas). Akcentuojama, kad žodinis prisistatymas turi būti nuoširdus, autentiškas.

Ypač daug dėmesio skiriama kūno kalbai: laikysenai, gestams, veido išraiškai, balsu charakteristikoms.

Mokiniai kviečiami atsistoti ir patirti, kaip tiesi laikysena, šiek tiek pakeltas smakras, akių kontaktas suteikia pasitikėjimo savimi, o balsas įgauna tvirtumo.

Balso charakteristikoms pažinti siūloma pažaisti žaidimą „**Jeigu būčiau nykštukas...**“.

Atliekamos skaitmeninės užduotys „**Prisistatymas**“ ir „**Kūno kalba**“.

Prisistatymas



Kūno kalba



- 3) Aptariant, kaip pristatyti savo stipriausias puses ir pasiekimus, mokiniai supažindinami su kompetencijų aplankų pavyzdžiais (galima demonstruoti tikrą aplanką arba jo nuotrauką, svarbu, kad mokiniai suprastų, kas ir kaip jame kaupiama ir saugoma).

Galima šiai pamokai pasirengti iš anksto. Likus dienai ar daugiau iki prisistatymo temai skirtos pamokos, mokiniai kviečiami pagalvoti ir užrašyti po 3 savo gyvenimo pasiekimus (pavyzdžiui, laimėtas pramoginių šokių konkursas, sukonstruotas lėktuvo modelis, be klaidų parašytas diktantas, suorganizuota kalėdinė mugė). Skiriama užduotis: kitą pamoką atsinešti šių savo pasiekimų įrodymus (pavyzdžiui, medalį, taurę, rašto darbą su įvertinimu, nuotrauką, padėkos raštą ir kt.). Susipažinus su kompetencijų aplanko paskirtimi ir struktūra, galima surengti mokinių pasiekimų parodą: mokiniai eksponuoja savo pasiekimų įrodymus, pasakoja apie pasiekimus. Būtina skirti vienodai dėmesio visiems mokiniams.

Atliekama skaitmeninė užduotis „Kompetencijų aplankas“.

Kompetencijų
aplanke



Pritaikymas

Mokiniai pritaiko įgytas žinias ir gebėjimus ne klasės aplinkoje: parengę trumpą prisistatymą draugams ar šeimos nariams, sulaukia jų grįžtamojo atsako ir atsižvelgia į patarimus.

Mokiniai gali sukurti vaizdo įrašą apie savo klasę. Kiekvienas mokinys parengia 30 sekundžių prisistatymą, kurį nufilmuoja pats arba klasės žurnalistai. Įrašai sujungiami į vientisą filmą, kuriam peržiūrėti ir aptarti skiriama pamokos dalis.

Mokiniai patys kaupia savo kompetencijų įrodymus, rūšiuoja ir saugo juos kompetencijų aplanke.



Refleksija

Mokiniai reflektuoja, kaip jautėsi atlikdami pamokos užduotis, ką naujo sužinojo ir išmoko. Svarsto, kaip turėtų atrodyti kiekvieno iš jų kompetencijų aplankas, susiejant jį su kiekvieno skirtingomis ateities svajonėmis.



Metodai

Diskusija, darbas individualiai, grupėse, refleksija.

Tema „Kaip prisistatyti kitiems“ tinka integruotų pamokų dienai (ugdymas karjerai integruojamas į etikos, dailės, pasaulio pažinimo pamokas).



Užduotys / žaidimai

Vaidmenų žaidimas „Susipažinkime“

Tikslas: ugdyti mokinių kūrybiško mąstymo, improvizavimo ir prisistatymo gebėjimus.

Trukmė: 15–20 min.

Priemonės: kortelės, kuriose – pasakų personažų ar žinomų žmonių nuotraukos (Šrekas, Raudonkepuraitė, Batuotas katinas, futbolininkas Lionelis Messi, klasės mokytoja ir t. t.).

Žaidimo eiga

Visi mokiniai išsitraukia korteles, bet niekam nerodo, kas jose pavaizduota. Mokytojas skelbia užduotį:

„Įsivaizduokite, kad trumpam tapote kortelėje pavaizduotu herojumi. Kaip prisistatysite čia esantiems žmonėms? Kaip save apibūdinsite? Suvaidinkite savo herojų.“

Skiriamos 3–5 min. pasiruošti, o paskui mokiniai iš eilės prisistato savo herojaus vardu.

Aptariama, kaip pavyko perteikti herojų charakterį. Galima paklausti, su kuriuo herojumi mokiniai iš tikrųjų norėtų susipažinti.

Žaidimas „Jeigu būčiau nykštukas...“

Tikslas: ugdyti mokinių kūrybiškumą, improvizavimo gebėjimus.

Trukmė: 5–10 min.

Žaidimo eiga

Mokiniai susėda ratu. Vienas mokinytis pradeda: „Jeigu būčiau nykštukas, mano vardas būtų...“ (pasako savo vardą plonu, spygiu nykštuko balseliu). Kitas mokinytis sako: „Jeigu būčiau milžinas, mano vardas būtų...“ (pasako savo vardą žemu, griausmingu milžino balsu). Mokiniai patys sugalvoja, „kuo būti“ (smaugliu, tigrui, kiškiu, TV diktoriumi, lapiuku Mukiu ir t. t.). Jei mokiniui sunku sugalvoti, jam gali padėti mokytojas ar kiti mokiniai.

Aptariama, kaip kaitaliojant balsą perteikiama skirtinga žinutė.



Nepamokinės veiklos

Prisistatymo gebėjimams lavinti tinka visos popamokinės veiklos, kuriose susitinkama su nepažįstamais žmonėmis. Jei mokiniai retai patenka į naują socialinę aplinką, prisistatymo situacijas galima kurti ir savo klasėje. Pavyzdžiui, mokiniui pristatant savo kūrybinį darbą, galima paprašyti prisistatyti kaip tikroje parodoje („įsivaizduok, kad tavo kūrinys eksponuojamas didžiuliame meno centre, turi prisistatyti ir papasakoti apie kūrinį būriui nepažįstamų žmonių...“).



Sėkmės kriterijai

- 3–5 sakiniais nusako gyvenimo situacijas, kuriose žmonėms tenka prisistatyti kitiems.
- Nurodo 3 savo pasiekimus ar teigiamas savybes.
- 8–12 sakinių prisistato, laikydamasis prisistatymo nuoseklumo.
- Paaiškina, kam reikalingas ir kaip sudaromas kompetencijų aplankas.
- Pristato savo kompetencijų aplanką, kuriame bent 5 kompetencijų įrodymai.



Hipersaitas

Mokinių prisistatymas (anglų kalba):

<https://ishiksha.net/self-introduction-for-students/>

Mokinio kompetencijų aplankas (anglų kalba):

<https://www.teachstarter.com/us/blog/tips-and-tricks-for-creating-a-student-portfolio-and-for-making-student-handover-easy-us/>



Naudota ir rekomenduojama literatūra

Arumugham, K. S. (2019). Teacher's understanding towards portfolio: am case study among Malaysian primary school. *Problems of Education in the 21st Century*, 77(6), 695–704.

Bagdonas, A., Bliumas, R. (2019). Aiškinamasis psichologijos terminų žodynas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.

Buliulienė, L., & Daukšaitė, L. (2010). Mokytis padedančio vertinimo ir fiksavimo bei mokymo (si) aplinkos įtaka mokinių kompetencijoms ugdyti. *Žvirblių takas*, (5), 2–4.

Eddie, A. A., & Aziz, A. A. (2020). Developing Primary Students' Spoken Interaction Skill through Communicative Language Teaching. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(2), 303–315.

López, C. V., & Aguado, F. C. (2020). Cinema as a didactic resource for working on Body Language in Primary School. *Education, Sport, Health and Physical Activity (ESHPA): International Journal*, 4(1), 1–30.

Papaurėlytė-Klovienė, S. (2008). Terminas „portfolio“ švietimo srityje. *Gimtas žodis*, (8), 2–8.

Sager, J. (2022). The Student Portfolio: How to Use This Powerful Tool in Your Classroom. Prieiga internetu: <https://www.teachstarter.com/us/blog/tips-and-tricks-for-creating-a-student-portfolio-and-for-making-student-handover-easy-us/>

Theodosiadou, D., & Konstantinidis, A. (2015). Introducing e-portfolio use to primary school pupils: Response, benefits and challenges. *Journal of Information Technology Education. Innovations in Practice*, 14, 17.

Skaitmeninis Karjeros vadovas

TEMA: **Kas ir koks aš esu?**



Užduotys:

Apie mane 24 psl.

Koks aš esu? 24 psl.

Ką mėgstu daryti? 24 psl.

TEMA: **Aš ir kiti**



Užduotys:

Mano socialiniai vaidmenys 30 psl.

Teisės ir pareigos bendruomenėje 30 psl.

Bendruomeninės veiklos 30 psl.

TEMA: Kaip sužinoti apie karjerą

Užduotys:

Kaip saugiai naršyti 37 psl.

Informacijos patikimumas 37 psl.

Informacija apie profesijas 38 psl.

Pabėgimas iš Melo olos 39 psl.

TEMA: Kaip aš mokausi?

Užduotys:

Nuolatinis mokymasis 44 psl.

Mokymosi būdai 44 psl.

Mano mokymosi planas 44 psl.

TEMA: Ką ir kodėl žmonės dirba?

Užduotys:

Mėgstama veikla ar darbas 50 psl.

Mėgstama veikla ir profesija 51 psl.

**Įvairių profesijų žmonės
ir jų atliekami darbai** 51 psl.

TEMA: **Aš svajoju**

Užduotys:

Mano svajonės 58 psl.**Svajoti ir veikti** 59 psl.**Svajonės ir tikslai** 59 psl.TEMA: **Kaip teisingai nuspręsti?**

Užduotys:

Teisingas sprendimas 65 psl.**Teisingas ar neteisingas sprendimas** 65 psl.**Sprendimų pasekmės** 65 psl.TEMA: **Kaip planuoti veiklas?**

Užduotys:

Dienos planas 71 psl.**Dienos veiklų įvairovė** 71 psl.**Laiko stebėjimas** 72 psl.

TEMA: **Karjeros sėkmės paslaptys**

Užduotys:

Gebėjimas bendrauti 79 psl.**Gebėjimas bendradarbiauti** 79 psl.**Problemų sprendimas** 79 psl.**Karjeros sėkmės paslaptys** 79 psl.TEMA: **Kaip sutarti naujoje aplinkoje**

Užduotys:

Kuo skiriasi aplinkos? 85 psl.**Aplinkos ir veiklos** 85 psl.**Iššūkiai** 86 psl.**Tu gali** 86 psl.TEMA: **Kaip prisistatyti kitiems**

Užduotys:

Prisistatymas 94 psl.**Kūno kalba** 94 psl.**Kompetencijų aplankas** 95 psl.