

Aktyvieji ugdymo metodai

tai mokymo metodai, kurie įtraukia mokinius į aktyvų, interaktyvų mokymosi procesą. Jie skatina mąstymą, kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir praktinį žinių taikymą.

Diskusijos ir
debatai

Grupinis darbas

Savarankiškas
darbas

Projektinis
mokymas

Probleminis
mokymas
(Problem-Based Learning)

Žaidybiniai
metodai.
(Gamification)

Vaidmenu
žaidimai
(Role-Playing)

Mokymasis per
patirtį
(Experiential Learning)

Kūrybinės
užduotys

Eksperimentai ir
tyrimai

Technologijomis
grįstas
mokymasis

Refleksijos
metodai

NUORODOS

Diskusijos ir debatai



Tikslas: ugdyti kritinį mąstymą, argumentavimo bei viešojo kalbėjimo įgūdžius.

- Klasikinė diskusija (*mokiniai išreiškia savo nuomonę ir ją argumentuoja*)
- „Už ir prieš“ diskusija
- „Apskritojo stalo“ metodas
- Debatai aktualiomis temomis (*dvi grupės gina skirtingas pozicijas*).
- Minčių lietus (*greitas idėjų generavimas*).
- Smegenų šturmas (brainstorming)
- Probleminės diskusijos
- Minčių žemėlapis
- Atvejo analizė
- „Sniego gniūžtės“ metodas
- Klausimų kūrimas grupėse (*mokiniai kuria klausimus vieni kitiems*)
- Akvariumas (Fishbowl) (*viena grupė diskutuoja centre, kiti stebi*)

Grupinis darbas



Tikslas: mokytis bendradarbiaujant, spręsti problemas ir keisti idėjomis.

- Darbas porose (*du mokiniai kartu sprendžia užduotis*)
- Komandinės užduotys
- Problemų sprendimo veiklos grupėse
- Darbas mažose grupėse (*mažos grupės atlieka skirtingas užduotis*)
- Mokymasis vieniems iš kitų (peer learning)
- Dėlionės metodas (Jigsaw method) (*kiekvienas grupės narys tampa tam tikros temos ekspertu ir dalijasi žiniomis su kitais*)
- Ekspertų grupės (*mokiniai tampa temos specialistais*)
- „Karuselė“ (Rotating stations) (*grupės keliauja per užduočių stoteles*)

Savarankiškas darbas



Tikslas: ugdyti atsakomybę ir mokėjimą mokytis.

- Referatų rašymas
- Tyrimų atlikimas
- Mokymasis naudojant internetinius šaltinius

Pvz.: rašyti dienoraštį mokantis užsienio kalbos

Projektinis mokymas



Tikslas: ugdyti savarankiškumą, tyrimų įgūdžius ir kūrybiškumą.

- Ilgalaikiai projektai
- Tyrinėjimo projektai (*analizuojama tam tikra tema*)
- Kūrybiniai darbai (plakatai, maketai)
- Grupiniai projektai

Pvz.: parengti verslo planą ar sukurti interaktyvų mokslinį plakatą.

Probleminis mokymas (Problem-Based Learning)



Tikslas: skatinti savarankišką mokymąsi ir gebėjimą spręsti realias problemas.

- Atvejų analizė (case study)
- Sprendimų paieška grupėse
- Tyrinėjimu grįstas mokymasis

Pvz.: analizuoti ekologiškos energijos naudojimą mieste ir pateikti sprendimus, analizuoti klimato kaitos poveikį savo miestui ir ieškoti sprendimų.

Žaidybiniai metodai (Gamification)



Tikslas: padaryti mokymosi procesą patrauklesnį ir interaktyvesnį.

- „Kahoot!“ viktorina
- Interaktyvus pabėgimo kambarys
- Edukaciniai žaidimai
- Quizizz testai
- Kūrybiniai konkursai
- Simuliacijos



Vaidmenų žaidimai (Role-Playing)

Tikslas: ugdyti emocinį intelektą, socialinius įgūdžius ir įsijausti į skirtingas situacijas.

- Teatriniai vaidinimai
- Situacijų modeliavimas
- Verslo ar socialinių situacijų simuliacijos

Pvz.: teismo inscenizacija per istorijos pamoką,
istorijos pamokoje mokiniai suvaidina istorinį įvykį,
literatūros pamokoje mokiniai atlieka kūrinio veikėjų vaidmenis.



Mokymasis per patirtį (Experiential Learning)

Tikslas: per asmeninę patirtį įtvirtinti žinias.

- Ekskursijos, išvykos
- Eksperimentai
- Praktinės užduotys
- Simuliacijos (*ekonomikos modeliavimas*)

Pvz.: vizitas į muziejų ir analizė, kaip istorija atsispindi artefaktuose.

Kūrybinės užduotys



Tikslas: skatinti saviraišką ir padėti įsisavinti žinias per praktinę veiklą

- Kūrybinės dirbtuvės
- Plakatų metodas (*grupė kuria plakatą ir pristato*)

Pvz.: maketai, pristatymai, vaizdo įrašai, piešimas, rašymas, muzikos kūrimas ar vaidinimai, siekiant geriau suprasti mokymosi medžiagą.

Technologijomis grįstas mokymasis



- Virtualios mokymosi aplinkos
- Interaktyvios užduotys (pvz., Google Forms, Mentimeter)
- Programavimas ir robotika

Eksperimentai ir tyrimai



Tikslas: Praktinis žinių taikymas ir tyrimų atlikimas.

Pvz.: vandens kokybės tyrimas vietiniame upelyje.

Refleksijos metodai



Tikslas: Padėti mokiniams suprasti ką ir kaip išmoko.

- Įsivertinimas
- Refleksinis dienoraštis
- „3-2-1“ metodas
(3 sužinojau – 2 įdomu – 1 klausimas)
- Refleksijos grupėje metodas (*aptariama, kas išmokta*)

Nuorodos



<http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/pagrindinis/kompetenciju-ugdymo-praktika/aktyvaus-mokymo-ir-mokymosi-metodai-ir-ju-taikymo-pavyzdziai/aktyvaus-mokymosi-metodu-aprasymas/>

<http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/pagrindinis/kompetenciju-ugdymo-praktika/aktyvaus-mokymo-ir-mokymosi-metodai-ir-ju-taikymo-pavyzdziai/aktyvaus-mokymosi-metodai/>

https://scholar.google.lt/scholar?q=aktyvaus+ugdymo+metodai&hl=lt&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar