

Menu pagrįsti mokymai apie problemų sprendimą

Grupinių mokymų vadovas suaugusiųjų švietėjams

Tikslai ir rezultatai

TIKSLAI	REZULTATAI
Išmokyti suaugusiųjų švietėjus, kaip kūrybiškai panaudoti meno kūrinius problemų sprendimo tema.	Išmoks kūrybiškų problemų sprendimo būdų.
Pristatyti problemų sprendimo etapus: identifikuoti problemą, išanalizuoti ją, įvertinti sprendimų būdus ir veikti.	Gebės praktiškai pritaikyti išmoktas strategijas sprendžiant problemas.
Išmokyti, kaip reikia keisti savo elgesį, kad būtų lengviau išspręsti problemą.	Gebės pažvelgti į problemų sprendimą iš įvairių pusių.

Mokymų metu naudojami metodai:

⋮



**Įvadas į temą ir meno
kūrinius;**



Stebėjimas;



Savirefleksija;



Diskusija.

Grupinių mokymų planas:

Trukmė: 5 valandos

Reikalinga įranga ir priemonės:

- Nešiojamas kompiuteris ir projektorius
- Užduotys, susijusios su kūrinium
- Popieriaus lapai, rašikliai ir spalvoti pieštukai
- Kitos priemonės, skirtos papildomai veiklai

SKAITMENINĖ PAGALBA (neprivaloma)

- Minčių lietaus diskusijai: **Miro**
- Dalyvių įtraukimui: **Mentimeter**

Grupinių mokymų struktūra ir medžiaga

*Pasirinkta tema:
Problemų sprendimas*

STRUKTŪRA

1. Ledlaužis
2. Įvadas į temą
3. Meno kūrinio pristatymas
4. Diskusija:
 1. Meno kūrinio interpretacija
 2. Meno kūrinio elementų analizė
5. Problemų sprendimo proceso analizė
6. Problemų sprendimas remiantis meno kūrinium
7. Išvados
8. Temos apibendrinimas

PAPILDOMA MEDŽIAGA

1. Grupinių mokymų vadovas
2. Meno ir literatūros kūrinių duomenų bazė
3. Metodologija, kaip pritaikyti meną ir literatūrą ugdyme, skatinant kūrybiškumą ir novatoriškumą
4. Nuorodos į šaltinius, kur galima rasti daugiau informacijos apie meno kūrinį (neprivaloma)

Siūlomas tvarkaraštis

Nr.	Veiklos	Skirtas laikas
1	Ledlaužis	90 minučių
2	Įvadas į temą	30 minučių
3	Meno kūrinio pristatymas	45 minutės
4	Diskusija: <ol style="list-style-type: none"> 1. Meno kūrinio interpretacija 2. Meno kūrinio elementų analizė 3. Tema remiantis meno kūrinio 	1 valanda 45 minutės
5	Išvados	30 minučių
6	Temos apibendrinimas	30 minučių
	VISAS MOKYMŲ PLANAS	5 valandos

1. Ledlaužis

Dalyviai atsako į klausimus, kurie parodys, jų požiūrį šia tema ir ką apie ją žino:

- a. Kaip elgiatės, kai susiduriate su problema ar iššūkiu?
- b. Ką žinote apie problemų sprendimo gebėjimą?
- c. Kaip dažnai tenka spręsti įvairias problemas?

Ledlaužio metu yra žaidžiami žaidimai, kad dalyviai laisvai dalintųsi savo mintimis ir pasisemtų minčių. Dixit kortų žaidimas puikiai tinka šiai veiklai, tačiau švietėjai gali sugalvoti kažką kito.

Dixit žaidimas

Ant stalo paskleiskite korteles taip, kad paveikslėlis būtų viršuje.

Tegul visi grupės nariai išsirenka vieną kortelę, kuri atspindėtų tai, kaip jie šiuo metu jaučiasi, ir kokie yra jų lūkesčiai mokymams.

Dalyviams išsirinkus po kortelę, jie susėda prie stalo arba ratu. Dalyviai pristato ir paaiškina, kodėl jie išsirinko šią kortelę, kokius jausmus ar emocijas tas paveikslėlis sukėlė.

Tai lengvas būdas paskatinti žmones kalbėti.

Žaidimas sukuria jaukią atmosferą, kur žmonės saugioje aplinkoje klausosi vieni kitų ir dalijasi asmeniniais jausmais.

2. Įvadas į temą

PROBLEMŲ SPRENDIMAS

Spręsdamas problemą, asmuo susiduria su situacija, kurios nežino kaip išspręsti. Norint rasti sprendimą, būtina pakeisti savo požiūrį ir elgesį, nes tai padeda pasiekti tikslą.

*„Visi yra genijai. Bet jei vertinsite žuvį pagal jos sugebėjimą įlipti į medį, ji visą gyvenimą galvos, kad yra kvaila.“
Albertas Einšteinas*

Problemų sprendimo žingsniai:

1. Apibūdinti problemą
3. Išanalizuoti problemą
4. Suformuluoti problemos sprendimų būdus
5. Įvertinti sprendimus
6. Pasirinkti tinkamiausią sprendimą
7. Veikti

3.1 Pasirinkto meno kūrinio pristatymas

MENO KŪRINYS 1: Architektūra

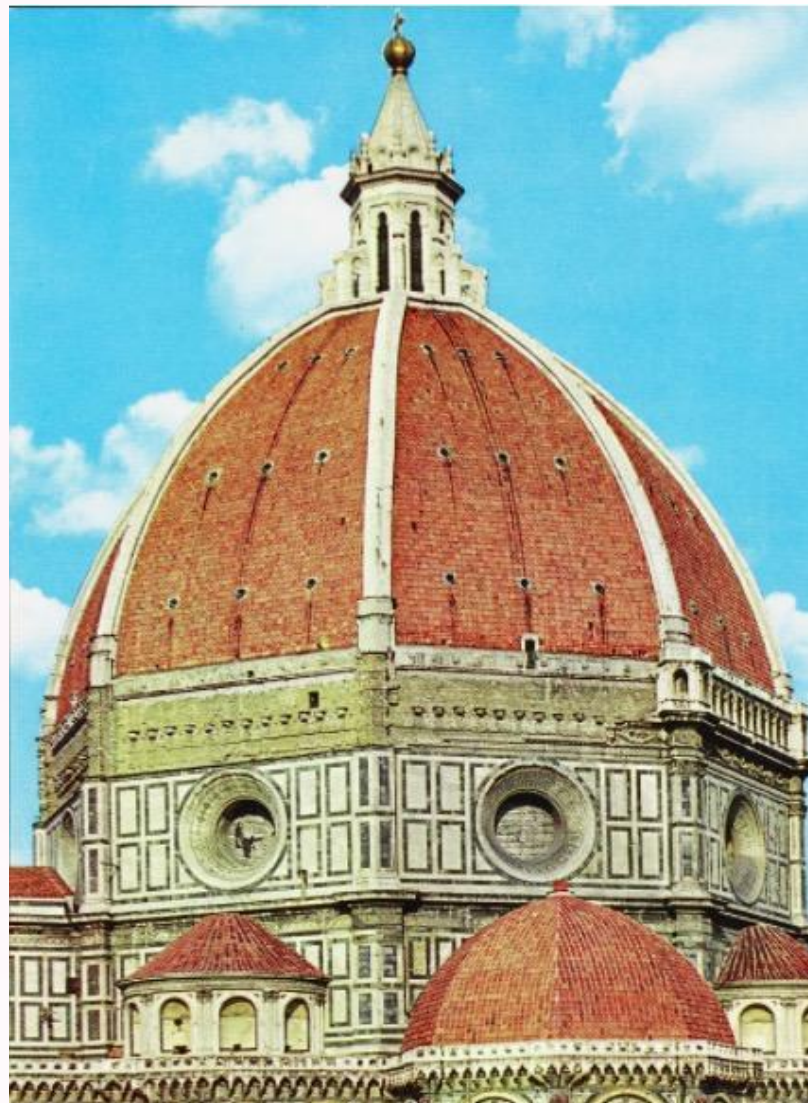
PAVADINIMAS: Santa Maria del Fiore kupolas

MENININKAS: Filippo Brunelleschi (1420-1436)

APRAŠYMAS:

Santa Maria del Fiore kupolas yra didžiausias mūro kupolas pasaulyje. Jis yra unikalus.

Aukštos lubos ir aštuonkampė forma privertė Filippo Brunelleschi pasirinkti smailios, o ne pusrutulio formos arką. Jis taip pat pasirinko dvigubą kupolą, kad apkrova būtų mažesnė.



3.1 Pasirinkto meno kūrinio pristatymas

MENO KŪRINYS 2: Paveikslas

PAVADINIMAS: Edipas ir Sfinksas

MENININKAS: Giorgio de Chirico (1864)

APRAŠYMAS:

Paveikslas atspindi mitologinę Edipo ir Sfinkso susidūrimo istoriją.

Edipui pavyksta išspręsti Sfinkso mįslę.

-„Koks gyvūnas vaikšto keturiomis kojomis ryte, vidurdienį su dviem ir vakare su trimis?“

-„Tai vyras, kuris vaikystėje vaikšto keturiomis; subrendęs eina stačiomis ant dviejų kojų, o pasenęs naudojasi lazda“.



4.1 Diskusija: Interpretacija

Kaip interpretuoti meno kūrinį

Dalyviai apibūdina tai, ką jie mato / jaučia / supranta meno kūrinėje. Diskusijos metu daugiausia dėmesio skiriama asmeninėms dalyvių nuomonėms, jausmams ir mintims apie meno kūrinį. Tikslas yra skatinti dalyvius pasidalinti savo nuomone pabrėžiant, kad visi atsakymai yra teisingi.

Galimi klausimai:

- a. Kokius jausmus ir mintis jums sukėlė šis meno kūrinys?
- b. Kokia pagrindinė kūrinio mintis?
- c. Su kokiais iššūkiiais autorius susidūrė realizuodamas meno kūrinį?

4.2 Diskusija: analizė

Kaip analizuoti meno kūrinius

Kūrinio analizė pradedama nuo elementų, pavaizduotų paveiksle.

Galimi klausimai diskusijai apie stebėtus / pristatytus kūrinius:

1. Kokie paveikslo elementai priverčia susimąstyti apie problemas?
2. Kokie paveiksle nutapyti elementai parodo, kaip spręsti problemas?
3. Aprašykite problemų sprendimo procesą, remdamiesi šiuo kūriniu.

Papildoma medžiaga

Švietėjas pasirinktinai gali pasiūlyti dalyviams papildomas medžiagas, susijusias su meno kūriniais.

Pirma

- Spalvų ir formų simbolika, susijusi su kontekstu

Antra

- Meno kūrinio istorinis ir aplinkos kontekstas
- Menininko biografija

4.3 Diskusija: Problemų sprendimas remiantis kūriniais

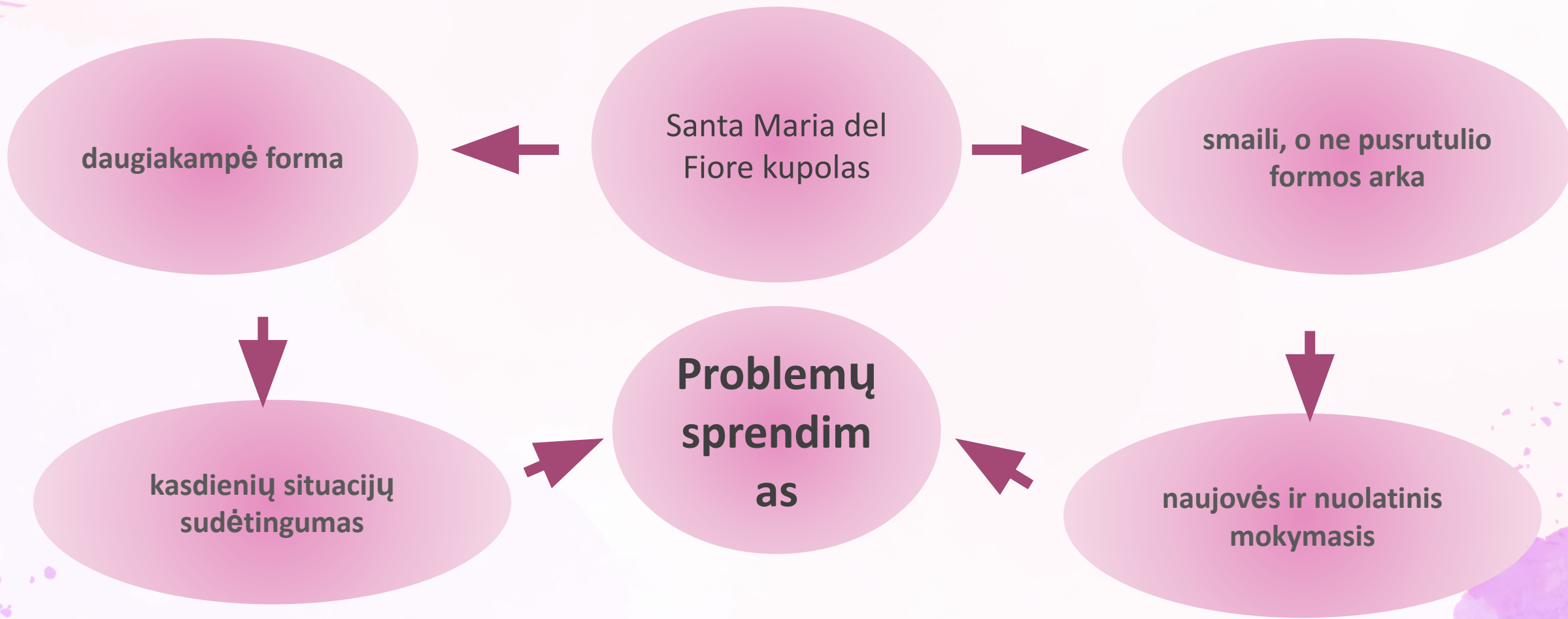
Klausimas: Kur šiame meno kūrinyje galime rasti problemų sprendimo elementų?

Analizuojant meno kūrinio ir problemų sprendimo temą gali būti naudojami šie metodai:

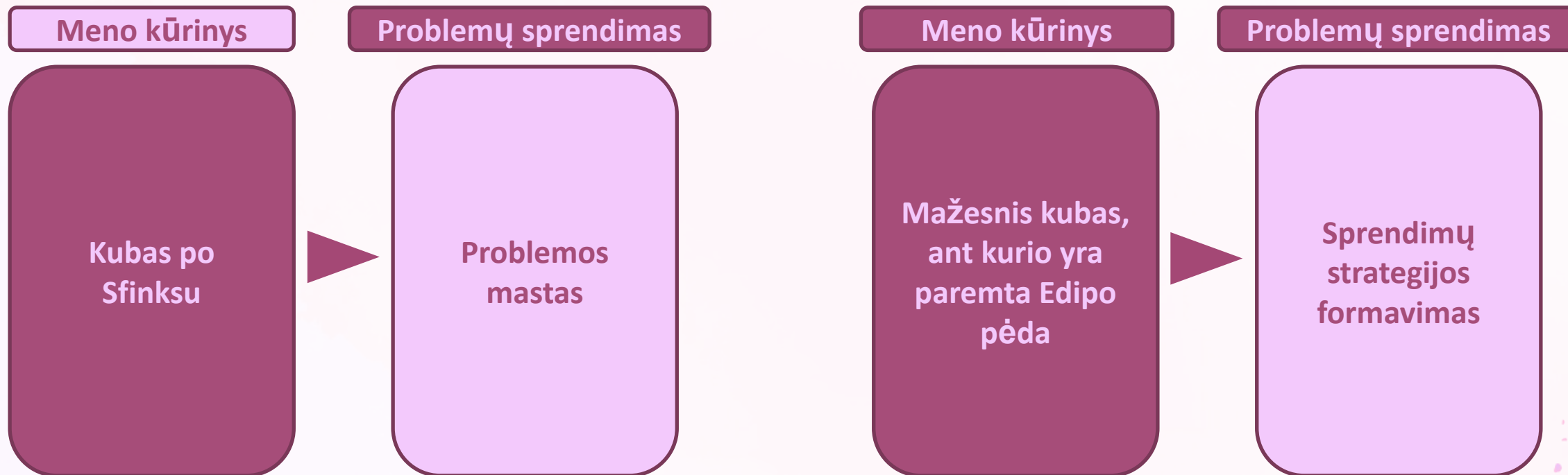
1. Klausimai ir atsakymai
2. Minčių žemėlapiai
3. Klausimų kortelės
4. Viktorinos
5. Praktinis užsiėmimas, nupiešti arba aprašyti kaip dalyviai supranta meno ar literatūros kūrinį, remdamiesi tema.

Minčių žemėlapis pavyzdys

(Meno kūrinys 1)



Kortelių viktorinai pavyzdys (Meno kūrinys 2)



5. 1 Išvados (Meno kūrinys 1)

Kodėl pasirinkome šį meno kūrinį? (Šio klausimo galima nenaudoti).

Aukštos lubos ir aštuonkampė forma privertė Filippo Brunelleschi pasirinkti smailios, o ne pusrutulio formos arką. Jis taip pat pasirinko dvigubą kupolą, kad apkrova būtų mažesnė. Problemų sprendimo elementų galime rasti pačiame kupole:

1. Naujovės ir nuolatinis mokymasis yra raktas į problemų sprendimą.
2. Daugiakampę kupolo formą galima vertinti kaip kasdienių situacijų sudėtingumą. Kad ir kaip atrodytų sunku rasti kelią iš tam tikros situacijos, galite išnaudoti sunkumus, remtis jais ir iš to išgauti kažką naujo ir unikalaus.

Problemų sprendimo gebėjimą sudaro tinkamiausių būdų, loginių ir kūrybinių išteklių integravimas. Kūrybiškumas ir intuicija yra problemų sprendimo esmė. Pasinaudojus savo žiniomis ir įgūdžiais lengviau galime nustatyti problemą, ją išanalizuoti ir pasirinkti tinkamiausią sprendimo būdą. Tačiau žinias ir įgūdžius reikalinga pritaikyti lanksčiai.

5. 2 Išvados (Meno kūrinys 2)

Kodėl pasirinkome šį meno kūrinį? (Šio klausimo galima nenaudoti).

Pagrindinis elementas, į kurį reikia atkreipti dėmesį yra kubai. Ant vieno kubo sėdi Sfinksas, o ant kito atremta viena iš Edipo kojų.

Kubas po Sfinksu atspindi problemos mastą ir jos formavimo procesą; mažesnis kubas, ant kurio yra paremta Edipo pėda, atspindi sprendimų strategijos formavimą.

Taip pat reikėtų atkreipti dėmesį į Edipo padėtį. Jo kūnas „lenkiasi į problemą“. Tai gali būti aiški nuoroda į savistabą ir požiūrį, reikalingą ieškant sprendimo.

Problemų sprendimo gebėjimą sudaro tinkamiausių būdų, loginių ir kūrybinių išteklių integravimas. Kūrybiškumas ir intuicija yra problemų sprendimo esmė. Pasinaudojus savo žiniomis ir įgūdžiais lengviau galime nustatyti problemą, ją išanalizuoti ir pasirinkti tinkamiausią sprendimo būdą. Tačiau žinias ir įgūdžius reikalinga pritaikyti lanksčiai.

6. Temos apibendrinimas

Problemų sprendimo gebėjimą sudaro tinkamiausių būdų, loginių ir kūrybinių išteklių integravimas.

Kūrybiškumas ir intuicija yra problemų sprendimo esmė. Pasinaudojus savo žiniomis ir įgūdžiais lengviau galime nustatyti problemą, ją išanalizuoti ir pasirinkti tinkamiausią sprendimo būdą. Tačiau žinias ir įgūdžius reikalinga pritaikyti lanksčiai.