



VAIZDUOTĖ

1

SIŪLOMA TECHNINĖ/TEORINĖ STRUKTŪRA

2

BENDRIEJI KOMPONENTAI: ŽINIOS, NUOSTATOS, ĮGŪDŽIAI, VERTYBĖS KT.

3

GALIMI PAGRINDINIAI/KINTAMIEJI VEIKSNIAI MOKANT NUOTOLINIŲ BŪDU, KURIE SUSIJĘ SU SKAITMENINIO MOKYTOJO ĮGŪDŽIAIS PROFESINIAME MOKYME



Gebėjimas būti kūrybingu ar išradingu

Manoma, kad vaizduotė yra unikalus žmogaus gebėjimas. Iš esmės tai leidžia mums tyrinėti idėjas apie dalykus, kurių nėra mūsų dabartinėje aplinkoje arba galbūt net nėra realūs.

Pavyzdžiui, galima įsivaizduoti prieš dieną matytą kavos puodelį arba įsivaizduoti ateivių erdvėlaivį, atvykusį į žemės orbitą.

(Davies, 2012)

Skiriami 8 vaizduotės tipai:

1. Efektyvi vaizduotė sujungia informaciją, kad išgrynintų naujas koncepcijas ir idėjas.

2. Intelektinė (arba konstruktyvi) vaizduotė naudojama svarstant ir plėtojant hipotezes iš skirtingos informacijos arba apmąstant įvairius prasmės klausimus, pavyzdžiui, filosofijos, vadybos, politikos ir kt.

3. Fantazijos vaizduotė kuria ir plėtoja istorijas, paveikslėlius, eilėraščius, vaidinimus, ezoteriką ir kt.

4. Empatijos vaizduotė padeda žmogui emociškai suvokti, ką patiria kiti žmonės pagal jų reakcijas.

5. Strateginė vaizduotė nerimauja dėl vizijos, „kas galėtų būti“, gebėjimo atpažinti ir įvertinti galimybes, paverčiant jas mintimis...

6. Emocinė vaizduotė susijusi su emocinių nuostatų demonstravimu ir jų išplėtimu į emocinius scenarijus.

7. Sapnai yra nesąmoninga vaizduotės forma, sudaryta iš vaizdų, idėjų, emocijų ir pojūčių, atsirandančių tam tikrais miego etapais.

8. Atminties atkūrimas yra žmonių, objektų ir įvykių atminties atkūrimo procesas.

Besimokančių vaizduotės panaudojimas nuotoliniame mokyme:

1. Mokymosi veiklos, skatinančios besimokančiuosius reflektuoti, kūrimas.

Integruokite mokymosi veiklas, skatinančias mokinius apmąstyti, kaip jie galėtų panaudoti savo naują rastą informaciją realiame gyvenime.

2. Provokuojančių klausimų uždavimas.

Priverskite juos pagalvoti apie idėjas ar nuomones, apie kurias jie galbūt nebūtų pagalvoję kitaip, kad jie galėtų įsivaizduoti galimybes.

3. Leisti mokiniams patiems padaryti išvadas. Taip yra todėl, kad norint priimti sprendimą ar sprendimą su minimalia pagalba, reikia daug kritinio mąstymo, analizės, apmąstymų ir vaizduotės.

4. Skatinimas kurti savo mokymosi medžiagą. Paprašydami besimokančiųjų sukurti savo mokymosi medžiagą, pvz., tinklaraščius, skaidrių demonstracijas ir modulius, jie gali panaudoti savo vaizduotę ir kitus turimus įgūdžius, kad tyrinėtų dalyką savo sąlygomis.



VAIZDUOTĖ

1

SIŪLOMA
TECHNINĖ/TEORINĖ
STRUKTŪRA

8 VAIZDUOTĖS TIPAI

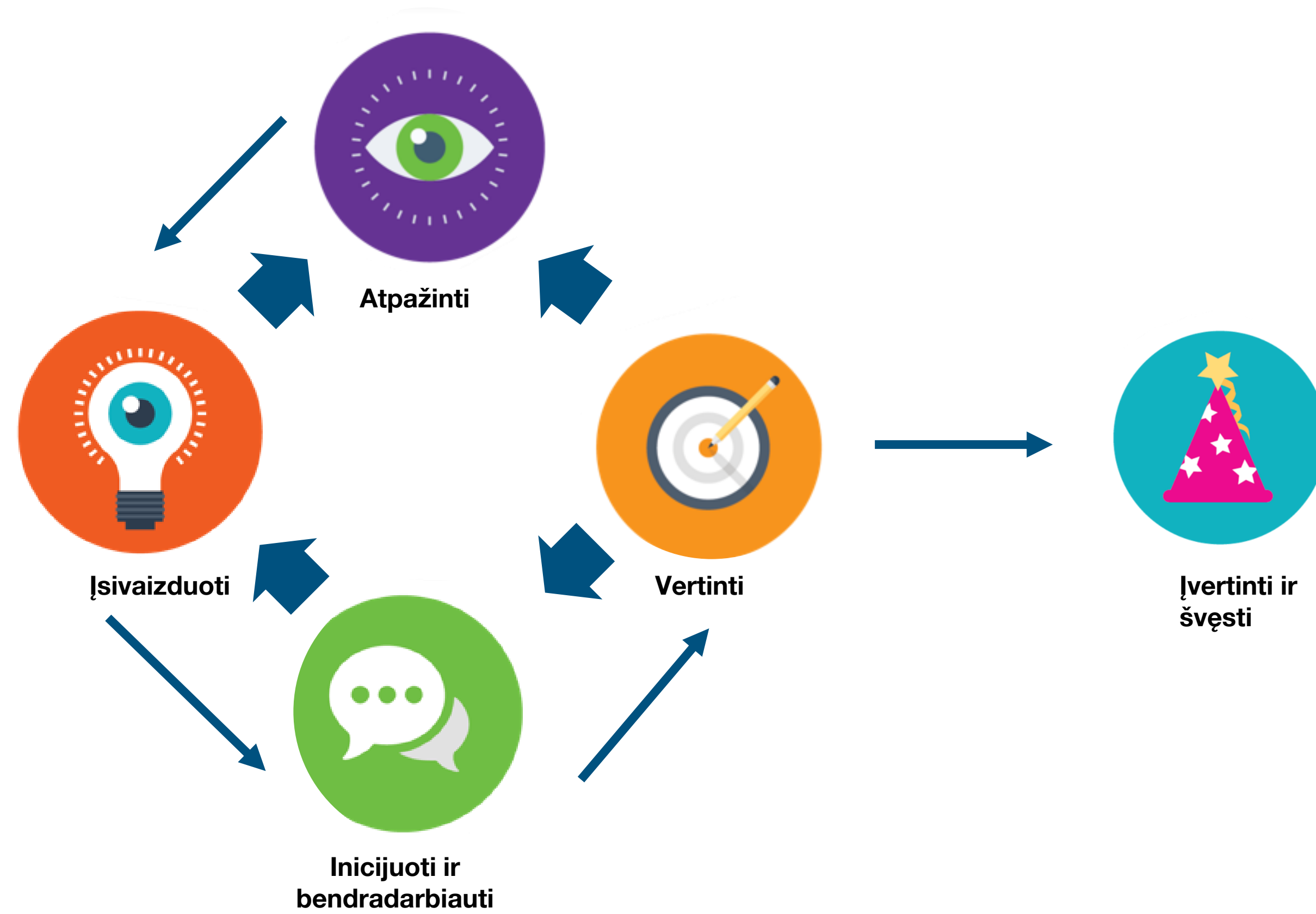




VAIZDUOTĖ

1

SIŪLOMA TEORINĖ/TECHNINĖ STRUKTŪRA





VAIZDUOTĖ

1

SIŪLOMA TEORINĖ/TECHNINĖ STRUKTŪRA

Skaitmeninės kūrybinės pedagogikos komponentai.

Kūrybinės pedagogikos aspektai	Komponentai
Mokymosi aplinka	Lankstus erdvės ir laiko panaudojimas
	Edukacinių lauko erdvių naudojimas
	Erdvė tyrinėjimams ir atradimams
	Saugi ir tolerantiška aplinka
	Susieti žinias su mokinių gyvenimu ir pomėgiais
	Pritaikykite žinias platesniame kontekste
Mokymo strategijos	Tyriamasis/projektinis/probleminis mokymasis
	Bendradarbiavimas ir improvizacija
	Žaidimais paremti mokymosi metodai
	Multimodalaus ugdymo metodai
Sąveika tarp mokytojo ir mokinio	Mokymas nereikalaujantis planavimo
	Pedagogų, kaip besimokančiųjų, dalyvavimas
	Abipusė pagarba, dialogas ir diskusija
	Mokymosi procesų, kurie viršija rezultatus vertinimas
	Pakantumas įvairioms nuomonėms
	Rizikos prisiėmimo ir nesėkmės panaudojimo kaip teigiamo mokymosi veiksnio skatinimas
Skaitmeniniai įrankiai	Sąveika tarp skirtingų kultūrų
	Manipuliacinės technologijos
	Robotika
	Žaidimų projektavimas ir kodavimas

(Barajas et al. 2018)



VAIZDUOTĖ

NUORODOS

1. Davies, J. (2012) What imagination is creativity or mental images? Retrieved on 19 November 2021 from: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-science-imagination/201207/what-imagination-is-0>
2. Pappas, C. (2014) Tips To Use Learners' Imagination in eLearning (2014) Retrieved on 20 November 2021 from: <https://elearningindustry.com/learners-imagination-in-elearning>
3. Barajas, M., Frossard, F., Trifonova, A. (2018) Strategies for Digital Creative Pedagogies in Today's Education, Active Learning - Beyond the Future, Sílvio Manuel Brito, IntechOpen, DOI: 10.5772/intechopen.80695. Available from: <https://www.intechopen.com/chapters/63436>
4. Creative process. Retrieved on 21 November 2021 from: <https://destinationimagination.ca/creative-process/>