



**Kultūrinės  
edukacijos  
intervencijos:  
patirtys ir patarimai**



---

## **Kultūrinės edukacijos intervencijos: patirtys ir patarimai**

Parengė Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka

Kultūrinės edukacijos intervencijos: patirtys ir patarimai parengti Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo bibliotekai 2021-2022 m. vykdant paslaugų teikimo sutartis su asociacijomis: AGATA, „Kūrybinės ateities idėjos“, „Kūrybinės jungtys“ ir VšĮ: „Edukraftas“ bei „Meno avilys“ ir vadovaujantis jų pateiktomis Kultūrinių intervencijų metodinėmis gairėmis.

Parengimą koordinavo: Gabija Čepulionytė, Ugnė Rinkevičiūtė

Kalbos redaktorė: Daiva Karpavičiūtė

Maketą rengė: Vytautas Morkvėnas

# Turinys

<b>Įvadas</b> .....	4
<b>I. Asociacijos AGATA projektai „Garsovaizdžiai“</b> .....	7
<b>II. Asociacijos „Kūrybinės ateities idėjos“ projektas „Mokinių kūrybinių kompetencijų ugdymas per leidybinę veiklą“</b> .....	8
<b>III. Asociacijos „Kūrybinės jungtys“ projektai „Tyrinėjimo menas: mokomės bendruomenėje“</b> .....	9
<b>IV. VšĮ „Meno avilys“ projektai „Istorijos. Vaizdais ir garsais“</b> .....	10
<b>V. VšĮ „Trys kubai“ („Edukraftas“) projektai „Kultūrinės intervencijos „Minecraft Education Edition“ platformoje“</b> .....	11

## Pilotiniai kultūrinės edukacijos projektai

[Pilotiniai kultūrinės edukacijos intervencijų projektai](#) - Lietuvos nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos, bendradarbiaujant su Kultūros bei Švietimo, mokslo ir sporto ministerijomis, 2020 - 2022 metais įgyvendinamo nacionalinio projekto „Kultūrinės edukacijos sistemos modernizavimas“ sudėtinė dalis.

2021-2022 mokslo metais 40-tyje bendrojo ugdymo mokyklų 10-tyje Lietuvos apskričių vykdant pilotinius kultūrinės edukacijos intervencijos projektus (toliau - KI) į formalųjį švietimą buvo integruoti kūrybiški ugdymo metodai ir formos, o baigiantis projektams - aprašytos įgytos patirtys ir pateiktos rekomendacijos švietimo ir kultūros sektorių atstovams, kurias publikuojame šiame leidinyje.

KI projektais buvo siekiama lavinti mokinių kūrybingumą ir kritinį mąstymą, padėti jiems gilinti bendrojo ugdymo programos dalykų žinias, ugdyti XXI a. kompetencijas ir įgūdžius, kurie stiprina jų motyvaciją siekti išsikeltų tikslų, yra svarbūs jų gerovei, mokymuisi, bendrumo jausmui, aktyviam pilietiškumui, socialinei įtraukčiai ir būsimoms įsidarbinimo galimybėms arba gebėjimui pradėti verslą.

KI projektai apjungė bendrojo ugdymo mokyklas bei įvairių sričių kultūros, kūrybos ir mokslo profesionalus, švietimo ekspertus ir tyrėjus.

Įgyvendinant KI projektus buvo tobulinamos pedagogų kultūrinės ir kūrybiško mokymo kompetencijos; išbandomi ir taikomi kūrybiški, eksperimentiniai ugdymo metodai; gerinama bendrojo ugdymo mokyklų veikla ir stiprinamas bendruomeniškumas; plečiami ugdymo įstaigų ryšiai su išoriniais partneriais (kultūros, kūrybos ir mokslo sričių profesionalais, kultūros ir švietimo įstaigomis ir organizacijomis); plečiamas ugdymo įstaigų bendradarbiavimo tinklas ir vystoma keitimosi gerosiomis ugdymo patirtimis praktika; kultūros, kūrybos ir mokslo sričių profesionalai buvo konsultuojami ekspertų, siekiant pagilinti jų kompetencijas darbui bendrojo ugdymo mokyklose ir paskatinti ateityje dirbti švietimo srityje.

KI projektų vykdytojai buvo atrenkami viešųjų pirkimų būdu. Konkurso sąlygose buvo nurodyti šie pagrindiniai reikalavimai: KI projektai turėjo būti įtraukti į mokyklų bendrojo ugdymo planus; projektų veiklų trukmė 2021 m. birželio mėn. - 2022 m. birželio mėn., įskaitant parengiamuosius darbus; ne mažiau kaip 60 akademinų valandų kontaktinių užsiėmimų su mokiniais fiziniu ar nuotoliniu būdu, jų intensyvumą nustatant bendru vykdytojų ir mokyklų susitarimu. Projektuose galėjo dalyvauti 1-12 klasių moksleiviai; vienas projektas galėjo apimti 12 klases arba mišrią moksleivių grupę, kur bendras dalyvių skaičius 15 - 40 moksleivių.

## Tikslai

KI projektų tikslai galėjo būti nustatyti vykdytojų ir mokyklų susitarimu, pasirenkant iš šio sąrašo:

1. **Pasirinkto (-ų) bendrosios ugdymo programos dalyko (-ų) mokymas**, grindžiamas kūrybiškais metodais;
2. **Mokinių kompetencijų ugdymas** (pažinimo, komunikavimo, kultūrinė, kūrybiškumo, pilietiškumo, socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos);
3. **Globalių temų nagrinėjimas** (pvz., klimato kaita, žaliasis kursas, tvarus gyvenimo būdas, pasaulinės krizės, informacinių technologijų naudojimo iššūkiai ir galimybės);
4. **Kiti su mokykla suderinti tikslai.**

KI projektų įgyvendinimui galėjo būti pasitelkiamos įvairiausios kūrybiškumą ugdančios formos ar sritys: scenos ir atlikimo menai, vizualieji menai, tarpdisciplininis menas, audiovizualieji menai, kitos kultūros ir kūrybinės industrijos, STEAM, atminties įprasminimas ir kultūros paveldas bei kitos motyvuotai pasiūlytos formos ir sritys.

KI projektuose taikoma ugdymo metodika turėjo atitikti bendruosius KESM projekto tikslus, būti kūrybiška, inovatyvi, orientuota siekti kartu su ugdymo įstaiga išsikeltų KI projekto tikslų ir pamatuojamo poveikio.

KI projekto veiklos turėjo būti interaktyvios, įtraukiančios visus KI projekte dalyvaujančius moksleivius ir klases/dalyko pedagogus ar kitus ugdymo specialistus. Vykdamas KI projektus, turėjo būti pasitelkiamos klases/dalyko pedagogo ar kito ugdymo specialisto kompetencijos ir specifinės žinios bei ugdomos jų kompetencijos, siekiant įgalinti perimti ir taikyti kūrybišką ugdymo metodą pasibaigus KI projektui.

Šalia šių reikalavimų buvo keliamas uždavinys KI projektais telkti ugdymo įstaigos bendruomenę, skatinti partnerystes su vietos kultūros ir švietimo įstaigomis ar individualiais įvairių sričių kūrybos profesionalais bei kitomis bendrojo ugdymo mokyklomis.

KI projektų vykdytojai privalėjo turėti profesinę kvalifikaciją ar aukštąjį išsilavinimą arba meno kūrėjo statusą.

## Projektų tiekėjai

Viešojo konkurso būdu buvo atrinkti 5 KI projektų tiekėjai: asociacija AGATA su projektu „Garsovaizdžiai“, asociacija „Kūrybinės ateities idėjos“ su projektu „Mokinių kūrybinių kompetencijų ugdymas per leidybinę veiklą“, asociacija „Kūrybinės jungtys“ su projektu „Tyrinėjimo menas: mokomės bendruomenėje“, VšĮ „Meno avilys“ su projektu „Istorijos. Vaizdais ir garsais“ ir VšĮ „Trys kubai“ („Edukraftas“) su projektu „Kultūrinės intervencijos „Minecraft Education Edition“ platformoje“. Projekto vienoje mokykloje įgyvendinimui buvo skirta iki 13 000 Eur, įskaitant PVM.

Šiame leidinyje pateikiami trumpi 5 KI projektų pristatymai ir 40 mokyklų vykdytų projektų metu sukautos patirtys bei rekomendacijos.

# I. Asociacijos AGATA projektai „Garsovaizdžiai“

## Tikslinė grupė:

6-12 klasių mokiniai, humanitarinių, gamtos ir tikslųjų mokslų dalykų mokytojai, mokyklos bendruomenė.

## Projekto turinys:

*Trumpai.* Mokiniai supažindinami su garso reiškiniu iš meno ir mokslo perspektyvos, įtraukiant fizikos, muzikos, biologijos, kalbų, istorijos mokytojus. Analizuodami garsus, jie mokėsi ir patys juos išgirsti, įsiklausyti, įrašyti, kurti garso kūrinius. Dėmesys taip pat buvo skiriamas autorių teisių klausimams.

*Plačiau.* Pagrindinis projekto tikslas - lavinti mokinių ir pedagogų gebėjimą žvelgti į reiškinius iš meno ir mokslo perspektyvos, taip ugdant jų kūrybiškumo ir kritinio mąstymo kompetencijas. Garso reiškinio tyrinėjimas buvo atliekamas pasitelkiant integruoto, patyriminio ugdymo modelį, kartu plėtojant bendruomeninius santykius mokyklose ir už jos ribų. Projekto veiklas vedė garso menininkai, antropologai, muzikai, garso režisieriai. Į jas buvo siekiama įtraukti muzikos, biologijos, fizikos, istorijos ir kalbų mokytojus. Mokiniai susipažino su garsu kaip fizikiniu reiškiniu, aptarė garsovaizdžio sąvoką, praktikavo klausymosi meną. Lydimi kūrybos profesionalų, ekspedicijų metu klausėsi ir įrašinėjo gyvenamosios vietos garsus, bendravo su apylinkės gyventojais. Surinkę garsų kolekciją, mo-

kiniai kūrė garso instaliacijas, garso žaidimus, pasakojimus, dainas ir trumpus audiovizualinius kūrinius. Projekto metu buvo gilinamasi į autorių teisių klausimus, ugdoma pagarba autorystei, sąžiningam ir teisėtam kūrinių naudojimui bei platinimui. Taip pat projekto dalyviai turėjo galimybę susitikti su muzikos kūrėjais, atlikėjais bei autorių teisių ekspertais, lankėsi vietas ir nacionalinėse kultūros įstaigose. Projekto veiklose buvo pasitelkta STEAM prieiga.

## Nuorodos:

Žr aktyvias nuorodas su įgyvendintų projektų metodinėmis gairėmis:

- [1. Miestelio pagrindinė mokykla](#)
- [2. Miestelio progimnazija](#)
- [3. Miestelio gimnazija](#)
- [4. Miesto progimnazija \(I\)](#)
- [5. Miesto progimnazija \(II\)](#)
- [6. Miesto gimnazija](#)
- [7. Didmiesčio gimnazija](#)

## II. Asociacijos „Kūrybinės ateities idėjos“ projektas „Mokinių kūrybinių kompetencijų ugdymas per leidybinę veiklą“.

### Tikslinė grupė:

6 kl. mokiniai, lietuvių k., dailės, informacinių technologijų mokytojai.

### Projekto turinys:

*Trumpai.* Mokiniai užsiėmė laikraščio leidybine veikla nuo žurnalistikos iki spaudos darbų. Buvo ugdomas kūrybingumas, kritinis mąstymas, pilietiškumas, gilinamos lietuvių kalbos, dailės, IT technologijų žinios, apimant socialinio komunikavimo, kultūrinės raiškos bei socialinės, emocinės ir sveikos gyvensenos kontekstus.

*Plačiau.* Mokiniai ir lietuvių kalbos, dailės, informacinių technologijų mokytojai kartu su kūrybos profesionalais (fotografu, tekstų maketuotoju, žurnalistu, mokslininku tyrėju) mokysis leisti mokyklos laikraštį.

Mokiniai susipažino su žurnalistikos, fotoreporterių darbu, visais laikraščio leidybos etapais. Mokyklai aktualių temų parengimui atliko tyrimus, ruošė klausimynus, ėmė interviu, pagal tyrimų duomenis rašė straipsnius. Laikraščio iliustracijoms mokiniai mokėsi fotografavimo technikos ir meno, darė nuotraukas. Vėliau kūrė laikraščio struktūrą, redagavo straipsnius, maketavo. Projekto rezultatas - spaustu- vėje atspausdintas mokyklos laikraštis „Obuolys“. Projekte dalyvavo profesio- nalus menininkas, žurnalistas, make-

tuotojas, tyrėjas, atsakingi už meninę, techninę mokinių veiklą bei kūrybiško mokymosi fasilitatorius. Projektu siekiama lavinti kūrybingumą ir kritinį mąstymą, gilinti bendrojo ugdymo programos dalykų - lietuvių kalbos, dailės, IT technologijų - žinias, ugdyti aktyvų pilietiškumą, apimant sociali- nio komunikavimo, kultūrinės raiškos bei socialinės, emocinės ir sveikos gy- vensenos kontekstus. Projekto eigoje mokykloje įsikūrė žurnalistikos ir foto- grafijos būreliai.

### Nuorodos:

Žr aktyvias nuorodas su įgyvendintų projektų metodinėmis gairėmis:

[1. Miesto progimnazija](#)



# III. Asociacijos „Kūrybinės jungtys“ projektai „Tyrinėjimo menas: mokomės bendruomenėje“.

## Tikslinė grupė:

5-12 kl. mokiniai, įvairių dalykų mokytojai, mokyklos bendruomenė.

## Projekto turinys:

*Trumpai.* Projekto pradžioje metu įvardijamas konkretus klausimas ar ugdymo iššūkis, kurį kartu su kūrybos profesionalu (teatro režisieriais, aktoriais, šokėjais, dizaineriais ir kt.) išsikelia mokiniai ir mokytojai. Vėliau kuriami ir išbandomi dalykų integravimu, kūryba, tyrinėjimu ir problemų sprendimu pagrįsti ugdymo metodai, auginama dialogu, pasitikėjimu, bendradarbiavimu pagrįsta mokymosi kultūra.

*Plačiau.* Projektas remiasi mokinių, mokytojų ir įvairių sričių kūrybos profesionalų partnerysčių modeliu ir orientuotas į mokyklos ugdymo kultūros pokyčius. Intervencijų metu kartu sprendžiami konkretūs, mokymosi iššūkiai, kuriami ir išbandomi dalykų integravimu, kūryba, tyrinėjimu ir problemų sprendimu pagrįsti ugdymo metodai, auginama dialogu, pasitikėjimu, bendradarbiavimu pagrįsta mokymosi kultūra. Įtraukiami meniniai, kultūriniai kontekstai, naudojamos įvairiomis medijomis, pasitelkiamos ne tik mokyklos, bet ir kultūrinės erdvės, esant poreikiui įtraukiami įvairių sričių specialistai. Mokinių tyrinėjimo projekte dalyvauja viena mokinių klasė (20-30 mokiniai) bei su šia klase dirbantys 2-4 dalykų mokytojai, kurie kartu su kuriančiu praktiku planuoja

ir pamokų metu įgyvendina projekto sesijas. Projekto atspirties taškas – konkretus klausimas ir ugdymo iššūkis, kurį pradžioje, planavimo etapo metu, kartu su kūrybos profesionalu išsikelia mokiniai ir mokytojai. Kuriant ugdymo procesą vyksta eksperimentavimas, stiprinami tarpasmeniniai ryšiai, įtvirtinamas praktinis žinių ir įgūdžių taikymas, atskleidžiami ir ugdomi gebėjimai, įtvirtinama nuolatinės proceso refleksijos praktika. Projekte didelis dėmesys skiriamas mokytojų profesiniam tobulėjimui, kultūrinių kompetencijų tobulinimui, su juo siejamas programos ilgalaikis poveikis. Tam tikslui inicijuojamas mokyklos „Mokytojų klubas“, kuriame mokytojai su kūrybos profesionalo pagalba tyrinėja jiems aktualius ugdymo klausimus, ieško sprendimų, mokosi patys kurti kūrybiško, tyrinėjancio ugdymo procesą ir metodus.

## Nuorodos:

Žr aktyvias nuorodas su įgyvendintų projektų metodinėmis gairėmis:

- [1. Miestelio gimnazija](#)
- [2. Miesto progimnazija](#)
- [3. Miesto gimnazija \(I\)](#)
- [4. Miesto gimnazija \(II\)](#)
- [5. Miesto gimnazija \(III\)](#)
- [6. Miesto gimnazija \(IV\)](#)
- [7. Miesto gimnazija \(V\)](#)
- [8. Miesto gimnazija \(VI\)](#)
- [9. Didmiesčio progimnazija](#)
- [10. Didmiesčio gimnazija \(I\)](#)
- [11. Didmiesčio gimnazija \(II\)](#)
- [12. Didmiesčio gimnazija \(III\)](#)

## IV. Vėjų „Meno avilys“ projektai „Istorijos. Vaizdais ir garsais“.

### Tikslinė grupė:

5-11 kl. mokiniai, įvairių dalykų mokytojai, mokyklos bendruomenė.

### Projekto turinys:

*Trumpai.* Mokiniai buvo kviečiami susipažinti su audiovizualinio, vizualiojo ir garso meno kūriniais ir atlikti analitines, praktines-kūrybines užduotis. Planuojama integruoti skirtingus ugdymo dalykus (pvz. matematika ir dailę, biologiją ir kalbas). Atveriant erdvę ne tik į autorinį meną, bet ir į populiarios kultūros reiškinius, buvo kuriamas dialogas tarp laisvalaikio ir aukštosios kultūros, ugdomas gebėjimas kritiškai reflektuoti į kūrinius ir kurti autorinius darbus.

*Plačiau.* Mokiniai ir mokytojai buvo kviečiami ieškoti ir atrasti kūrybos idėjų ir istorijų kasdienybėje, artimoje aplinkoje, mezgant santykį su vietos bendruomene, bei pažvelgti į meną kaip į daugialypį kultūros reiškinį, analizuojamą iš įvairių ugdymo dalykų perspektyvų. Projektas fokusavosi ties audiovizualinio, vizualiojo ir garso meno kūriniais, buvo atliekamos analitinės ir praktinės-kūrybinės užduotys. Pamokų metu mokiniai susipažino su audiovizualinio, vizualiojo ir garso meno bei kūrybinių industrijų lauku, mokėsi kritiškai reflektuoti meno kūrinius ir taip rengėsi savo darbų kūrimui. Kūrybinių sesijų metu (tyrinėjant kasdienybę, ieškant temų, kuriant istorijas, filmuojant, įrašinėjant garsus, reflektuojant, montuojant, pristatant kūrinius) mokinius lydėjo kūrėjų (doku-

mentinio kino ir teatro bei vaizdo režisierių) ir mokytojų tandemas. Mokiniai pradėjo savo kūrybą nuo individualių užduočių, vėliau perėjo prie grupinių užduočių, o iš jų rezultatų buvo kuriamas bendras kūrinys. Projektas atvėrė erdvę įvairių raiškos būdų ir formų paieškai bei leido integruoti skirtingus ugdymo dalykus (pvz., matematiką ir dailę, biologiją ir kalbas). Projekte buvo vystomos mokytojų ir mokinių kritinio mąstymo, kūrybiškumo, kultūrinės bei komunikavimo kompetencijos, skatinama ugdyti etinę bei estetinę atsakomybę už savo kuriamus audiovizualinius, vizualius, garso darbus bei pagrįstai vertinti kitų kūrybą. Buvo gilinamasi ne tik į autorinį meną, bet ir populiariosios kultūros reiškinius, kuriant dialogą tarp mokinių laisvalaikio ir aukštosios kultūros.

### Nuorodos:

Žr aktyvias nuorodas su įgyvendintų projektų metodinėmis gairėmis:

- [1. Miestelio gimnazija \(I\)](#)
- [2. Miestelio gimnazija \(II\)](#)
- [3. Miestelio pagrindinė mokykla](#)
- [4. Miesto pagrindinė mokykla \(I\)](#)
- [5. Miesto pagrindinė mokykla \(II\)](#)
- [6. Miesto pagrindinė mokykla \(III\)](#)
- [7. Miesto progimnazija \(I\)](#)
- [8. Miesto progimnazija \(II\)](#)
- [9. Miesto progimnazija \(III\)](#)
- [10. Miesto gimnazija](#)
- [11. Didmiesčio gimnazija \(I\)](#)
- [12. Didmiesčio gimnazija \(II\)](#)

# V. Vėšl „Trys kubai“ („Edukraftas“) projektai „Kultūrinės intervencijos „Minecraft Education Edition“ platformoje“.

## Tikslinė grupė:

pradinės mokyklos 3-4 kl. mokiniai, mokyklos pedagogai, mokyklos IT sistemų administratoriai.

## Projekto turinys:

*Trumpai.* Naudojant Minecraft technologiją vyks pasaulio pažinimo pamokos, pasitelkus mokyklos ir vietos bendruomenę, bus kuriamas kiekvienai mokyklai unikalus edukacinis pamokų turinys, aktualizuojantis vietos istoriją, kultūrinius objektus, pasakojimus, paliečiantis ekologijos ir kt. problemas, didelis dėmesys skiriamas lietuvių kalbos ugdymui. Ugdomos mokinių kūrybiškumo, kritinio mąstymo, pilietiškumo, komunikavimo, socialinės, kompiuterinio raštingumo kompetencijos.

*Plačiau.* Naudodamiesi „Minecraft Education Edition“ platforma komandomis pasiskirstę mokiniai mokysėsi pasaulio pažinimo dalyko įgydami žinių ir jas panaudodami praktiškai, priimdami sprendimus ir patirdami jų poveikį simuliuose realaus gyvenimo situacijose. Iekvienai mokyklai edukacinis pamokų turinys, apjungiant skirtingas disciplinas, bus sukurtas ir įdiegtas bendradarbiaujant su mokyklos bendruomene. Pirmaisiais projekto vykdymo etapais tiekėjai sukūrė idėjų žemėlapius, žaidimo planus ir galimus scenarijus, skyrė užduotis, vedė pamokas ir konsultavo mokytojus ir IT

administratorius, o galutiniame etape siekė veikti kaip mokytojų asistentai. Buvo ugdomos mokinių kūrybiškumo, kritinio mąstymo, pilietiškumo, komunikavimo, socialinės, kompiuterinio raštingumo kompetencijos. Patraukli kompiuterinio žaidimo mokymosi aplinka padidino motyvaciją mokytis. Projekto metu sukurta virtuali aplinka ir metodinės gairės įgalina pedagogus taikyti inovatyvius ugdymo metodus projektui pasibaigus.

## Nuorodos:

Žr aktyvias nuorodas su įgyvendintų projektų metodinėmis gairėmis:

- [1. Kaimo gimnazija](#)
- [2. Miestelio mokykla](#)
- [3. Miestelio gimnazija \(I\)](#)
- [4. Miestelio gimnazija \(II\)](#)
- [5. Miesto pradinė mokykla](#)
- [6. Miesto progimnazija](#)
- [7. Miesto gimnazija](#)
- [8. Didmiesčio progimnazija](#)