# VISŲ BESIMOKANČIŲJŲ ĮGALINIMAS: ĮTRAUKŪS EDUKACINIAI PABĖGIMO KAMBARIAI SKAITMENINIAM VERSLUMUI

Kaip minėta ankstesniuose mūsų straipsniuose, edukaciniai pabėgimo kambariai sparčiai tampa viena įdomiausių ir veiksmingiausių priemonių mokant XXI amžiaus įgūdžių. Apgalvotai suprojektuoti, jie suteikia mokiniams dinamišką, praktinę mokymosi patirtį, kuri lavina problemų sprendimą, kritinį mąstymą ir komandinį darbą. Tačiau už linksmybių ir jaudulio slypi gilesnis potencialas: galia skatinti įtrauktį ir prieinamumą ugdant skaitmeninį verslumą.

## Kodėl įtrauktis yra svarbi skaitmeninio verslumo ugdyme

Verslumas, ypač skaitmeniniame amžiuje, klesti dėl idėjų, požiūrių ir patirčių įvairovės. Todėl labai svarbu, kad verslumo kompetencijoms ugdyti skirti ugdymo metodai būtų prieinami visiems besimokantiesiems, įskaitant tuos, kurie turi specifinių mokymosi sutrikimų (SML), negalią ar kalbos barjerų.

Pabėgimo kambariai, pasižymintys įtraukiu ir lanksčiu pobūdžiu, gali būti pritaikyti įvairiems mokymosi poreikiams. Įtvirtindami universalaus mokymosi dizaino (UDL) principus, pavyzdžiui, siūlydami įvairias įsitraukimo ir išraiškos priemones, pedagogai gali užtikrinti, kad kiekvienas besimokantysis dalyvautų prasmingai ir užtikrintai.

## Praktiniai įtraukiojo pabėgimo kambario dizaino metodai

Siekiant kuo labiau padidinti prieinamumą, edukaciniai pabėgimo kambariai turėtų būti kuriami atsižvelgiant į šiuos principus:

- **Multisensoriniai užuominos ir užduotys**Įtraukus regos, klausos ir lytėjimo elementus galima palaikyti įvairius mokymosi stilius. Pavyzdžiui, skaitmeninių sąsajų derinimas su fiziniais galvosūkiais ar balso nurodymais gali padėti mokiniams, turintiems disleksiją ar regos sutrikimų.
- **Aiškios instrukcijos ir supaprastinta kalba**Užtikrinus, kad visos rašytinės ar žodinės užduotys būtų glaustos ir be sudėtingo žargono, padedama besimokantiesiems, turintiems skaitymo sunkumų, arba tiems, kurie mokosi kalbos.
- **Lankstus laikas ir tempas**Skiriant daugiau laiko arba siūlant skirtingus sudėtingumo lygius, galima padėti besimokantiesiems, kuriems gali prireikti papildomo laiko informacijai apdoroti.
- **Bendradarbiavimo komandos vaidmenys**Užduočių pasidalijimas komandose leidžia mokiniams prisidėti savo stipriąsias puses atitinkančiais būdais – techniniais įgūdžiais, kūrybiškumu ar žodiniu samprotavimu – ir sėkmę paversti bendra patirtimi.

- **Pagalbinės technologijos**Kai taikoma, ekrano skaitytuvų, subtitrų ar alternatyvių įvesties metodų integravimas gali pagerinti mokinių su negalia dalyvavimą.

**Įtraukimo patikrinimas**

Siekiant užtikrinti, kad pabėgimo žaidimas būtų įtraukus ir prieinamas dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų ar negalią, atsižvelkite į šiuos pagrindinius elementus:

- Fizinis prieinamumas: užtikrinkite, kad vieta būtų pritaikyta neįgaliesiems vežimėliuose ir kad visi reikalingi daiktai būtų lengvai pasiekiami (ne per aukštai ar per toli).

- Vizualinė ir garsinė parama: užtikrinkite, kad medžiaga būtų pateikta dideliu šriftu, didelio kontrasto arba skaitmeniniu formatu, suderinamu su ekrano skaitytuvais. Jei yra vaizdo įrašų, pateikite subtitrus arba vertimą žodžiu.

- Paprastos ir aiškios instrukcijos: naudokite aiškią, glaustą kalbą ir vaizdinę medžiagą. Venkite sudėtingų formuluočių, kad padėtumėte dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų.

- Lankstus dalyvavimas: siūlykite įvairius vaidmenis, pritaikytus skirtingiems dalyvių stipriesiems bruožams, leisdami jiems pasirinkti užduotis, atitinkančias jų gebėjimus, ir skatindami atsakomybę, nepersistengdami su savo jėgomis.

- Sensoriniai aspektai: venkite sensorinių dirgiklių, tokių kaip garsus triukšmas ar mirksinčios šviesos. Dalyviams, kuriems reikia pertraukų, kad jie galėtų susikaupti, suteikite ramią erdvę.

- Palaikymas ir pritaikymai: būkite pasiruošę pasiūlyti papildomą pagalbą, konkrečius patarimus ir nurodymus arba individualiai pritaikytą paramą, atsižvelgiant į individualius poreikius.

- Grįžtamojo ryšio ciklas: rinkite dalyvių atsiliepimus, kad nuolat gerintumėte prisitaikomumą, prieinamumą ir įtraukumą.

**Lygybės skatinimas per žaidimą**

Kurdami įtraukius pabėgimo kambarius, pedagogai ne tik siūlo lygias mokymosi galimybes, bet ir demonstruoja tokias verslumo vertybes kaip prisitaikymas, inovacijos ir empatija. Kai mokiniai mato, kad jų mokymosi aplinka yra sukurta atsižvelgiant į juos, neatsižvelgiant į jų gebėjimus ar išsilavinimą, jie labiau linkę prisiimti kūrybinę riziką, ugdyti pasitikėjimą savimi ir matyti save kaip būsimus skaitmeninius lyderius.

Atsižvelgiant į tai, kad edukaciniai pabėgimo kambariai populiarėja, labai svarbu, kad įtraukumas išliktų jų dizaino pagrindas. Tik tada galime užtikrinti, kad skaitmeninis verslumas būtų erdvė, kurioje kiekvienas besimokantysis galėtų klestėti.

Visi ištekliai, sukurti pagal ER4DE projektai yra pritaikyti žmonėms su mokymosi sutrikimais ir negalia ir gali būti lengvai pritaikomi konkretiems poreikiams.

**Nuorodos**

CAST. (2018). Universalaus mokymosi dizaino gairės, 2.2 versija. Gauta iš https://udlguidelines.cast.org

Europos Komisija. (2021). Skaitmeninio švietimo veiksmų planas 2021–2027 m. Gauta išhttps://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital/digital-education-action-plan

Rose, DH ir Meyer, A. (2002). Kiekvieno mokinio mokymas skaitmeniniame amžiuje: universalus mokymosi dizainas. ASCD.

Šis straipsnis buvo parengtas kaip „Erasmus+“ jaunimo iniciatyvos projekto „Pabėgimo kambariai skaitmeniniam verslumui“, Nr. 2023-2LT02-KA220-YOU-000183156, finansuojamo Europos Sąjungos, dalis. Turinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Nacionalinė agentūra bei Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga