



LIETUVOS RESPUBLIKOS ŠVIETIMO IR MOKSLO MINISTRAS

ĮSAKYMAS DĖL NOVATORIŠKO VERSLUMO UGDYMO SAMPRATOS TVIRTINIMO

2016 m. liepos 19 d. Nr. V-655
Vilnius

Vadovaudamasi Mokyklų, vykdančių formaliojo švietimo programas, tinklo kūrimo taisyklių, patvirtintų Lietuvos Respublikos Vyriausybės 2011 m. birželio 29 d. nutarimu Nr. 768 „Dėl Mokyklų, vykdančių formaliojo švietimo programas, tinklo kūrimo taisyklių patvirtinimo“, 17 punktu, 23.1.4, 23.2.2, 23.3.3, 23.4.2, 23.5.3.4 papunkčiais ir Netradicinio ugdymo koncepcijos, patvirtintos Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2010 m. kovo 5 d. įsakymu Nr. V-299 „Dėl Netradicinio ugdymo koncepcijos patvirtinimo“, 7 punktu,

t v i r t i n u Novatoriško verslumo ugdymo sampratą (pridedama).

Švietimo ir mokslo ministrė

Audronė Pitrėnienė

PATVIRTINTA
Lietuvos Respublikos
švietimo ir mokslo ministro
2016 m. liepos 19 d.
įsakymu Nr. V-655

NOVATORIŠKO VERSLUMO UGDYMO SAMPRATA

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Novatoriško verslumo ugdymo sampratos (toliau – samprata) paskirtis – apibrėžti savitą mokinių novatoriško verslumo ugdymo mokykloje sistemą. Šią sistemą ar pasirinktus šios sistemos elementus gali taikyti valstybinė, savivaldybės ar nevalstybinė bendrojo ugdymo mokykla (toliau – mokykla) teisės aktų nustatyta tvarka. Samprata apibrėžia mokinių novatoriško verslumo ugdymo pagrindines nuostatas, tikslą, uždavinius, principus, ugdymo turinį, ugdymo organizavimo ypatumus, reikalavimus mokytojams.

2. Mokinių novatoriško verslumo ugdymas grindžiamas Lietuvos Respublikos švietimo įstatymu, Netradicinio ugdymo koncepcija, patvirtinta Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2010 m. kovo 5 d. įsakymu Nr. V-299 „Dėl Netradicinio ugdymo koncepcijos patvirtinimo“, Pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo programų aprašu, patvirtintu Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2015 m. gruodžio 21 d. įsakymu Nr. V-1309 „Dėl Pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo programų aprašo patvirtinimo“ (toliau – Pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo programų aprašas), Valstybės pažangos strategija „Lietuvos pažangos strategija „Lietuva 2030“, patvirtinta Lietuvos Respublikos Seimo 2012 m. gegužės 15 d. nutarimu Nr. XI-2015 „Dėl Valstybės pažangos strategijos „Lietuvos pažangos strategija „Lietuva 2030“ patvirtinimo“.

3. Sampratoje vartojamos sąvokos atitinka Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme vartojamas sąvokas.

II SKYRIUS NOVATORIŠKO VERSLUMO UGDYMO SAMPRATOS PAGRINDINĖS NUOSTATOS, TIKSLAS, UŽDAVINIAI IR PRINCIPAI

4. Novatoriško verslumo ugdymo pagrindinės nuostatos:

4.1. novatoriškas verslumas suvokiamas kaip savita asmens mąstysena, gebėjimas aktyviai ir drąsiai veikti, sukurti tai, kas anksčiau nebuvo atrasta, sukurta, surasti idėją ir kūrybiškai ją realizuoti kasdieniniame gyvenime ir rinkoje;

4.2. ugdymo kokybės, mokinių pažangos ir aukštesnių mokymosi pasiekimų mokykla siekia įgyvendindama mokymosi paradigmą;

4.3. mokiniai skatinami geriau pažinti save, pasitikėti savo jėgomis; savitai, kūrybiškai ir pozityviai mąstyti; veikti individualiai ir kartu; nusistatyti tikslus, išsiugdyti atsakomybę už savo asmeninį tobulėjimą; spręsti problemas, įsivertinant sprendimų įgyvendinimui reikalingas sąnaudas ir potencialią inovacijų naudą – kurti socialinę, ekonominę ir kitas vertes;

4.4. ugdymo procesas derinamas prie mokinių ugdymosi poreikių ir ugdymo sričių, taip mokiniams padedama išsiugdyti įvairius gebėjimus. Teorinis mokymas nuolat siejamas su praktinėmis užduotimis/praktine veikla mokykloje, vyrauja patirtinis mokymasis: mokiniai mokosi per asmeninį atradimą ir įgyja įvairios patirties;

4.5. mokinių iniciatyvumą, kūrybiškumą, verslumą, lyderystę skatina glaudūs ryšiai su verslo atstovais: jie padeda mokant ir mokantis verslumo kaip ekspertai, rėmėjai, mentoriai ar įtakingi draugai;

4.6. mokykloje vyrauja bendruomeniški, šilti santykiai, palankūs naujų idėjų plėtotei, tobulėjimui ir kūrybiniam džiaugsmui;

4.7. mokykla, jos aplinka, gyvenamoji vietovė, visos kitos mokymosi vietos ir virtuali aplinka naudojamos mokymosi tikslams įgyvendinti. Dažnai mokomasi neįprastoje aplinkoje (teatre, meno dirbtuvėse, mokslo, studijų institucijose, nevyriausybinėse, verslo organizacijose ir pan.). Mokiniai mokosi suvokti asmens ir aplinkos darną;

4.8. mokymuisi naudojamos naujausios skaitmeninės technologijos, pasitelkiami įvairūs socialiniai tinklai, įtraukiama mokyklos ir vietos bendruomenė;

4.9. mokiniai patys kuria skaitmeninius išteklius (kompiuterinę animaciją, filmus, mobilias aplikacijas, žaidimus, interaktyvias knygas ir kt.), kurie naudojami ir kaip mokymosi priemonės;

4.10. mokinių keliamos idėjos kaupiamos idėjų banke, jos realizuojamos praktiniuose užsiėmimuose, praktikos vietose, pvz., mokomosiose mokinių bendrovėse, veikiančiose pagal Mokomosios mokinių bendrovės registravimo nuostatus, patvirtintus viešosios įstaigos „Lietuvos Junior Achievement“ (<http://www.lja.lt/index.php/mmb-medziaga-etapai/mmb-steigimas>) (toliau – praktikos vietos);

4.11. pirmenybė teikiama integruotam ugdymo turiniui ir projektiniam mokymo(si) metodui. Per projektus mokomasi spręsti socialines, kultūrinės ir ekonomines problemas, praktinio mokymo medžiaga naudojama dažniau nei vadovėliais, mokiniai skatinami kurti ir įgyvendinti idėjas;

4.12. pripažįstami skirtingi atsakymai į klausimus, problemų sprendimo būdai ir nuomonės. Skatinama mokinių refleksija, kurios metu apmąstomas, aptariamas mokymasis ir mokymosi pasiekimai bei padaryta pažanga;

4.13. mokiniai įtraukiami į įvairius socialinius, ekonominius ir kitus, verslumą ugdančius projektus.

5. Pagrindinis novatoriško verslumo ugdymo tikslas – išugdyti novatoriškai mąstančią asmenybę, gebančią savarankiškai ir aktyviai veikti, kurti naujas idėjas ir jas realizuoti.

6. Mokinių novatoriško verslumo ugdymo sistemos uždaviniai:

6.1. derinti bendrąjį ugdymą ir novatoriško verslumo ugdymą;

6.2. sudaryti sąlygas mokiniams ugdytis vertybines nuostatas, reikalingas socialiai atsakingai ir ekonomiškai pagrįstai veiklai vykdyti ir inovacijoms kurti;

6.3. sukurti dinamišką, atvirą, mokinių iniciatyvumą, kūrybiškumą skatinančią ir novatorišką verslumą ugdančią, inovatyviomis technologijomis aprūpintą mokymosi aplinką.

7. Mokinių novatoriško verslumo ugdymas grindžiamas Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme įtvirtintais švietimo sistemos lygių galimybių, kontekstualumo, veiksmingumo, tęstinumo principais, Pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo programų apraše įtvirtintais ugdymo visybiškumo, ugdymo sistemiškumo, ugdymo tikslų ir pedagoginės veiklos adekvatumo, visaverčio mokyklos bendruomenės narių bendradarbiavimo, ugdymo turinio ir konteksto dinamiškumo principais ir šiais principais:

7.1. nuoseklumo ir tęstinumo – atsižvelgiant į mokinio asmenybės ūgties etapus, mokinių poreikius ir interesus, formuojamas novatoriško verslumo ugdymo veiklų turinys įgyvendinamas pagal mokyklos parengtą integruojamąją Novatoriško verslumo ugdymo programą ir bendrąjį ugdymą papildančias novatoriško verslumo ugdymo dalykų programas;

7.2. inovatyvumo – mokyklos bendruomenės gyvenime priimamos, įgyvendinamos ir kuriamos naujos idėjos, skatinamas mokinių kūrybiškumas, novatoriškumas;

7.3. sąmoningo aktyvumo – per patyrimą, veiklą formuojamas giluminis supratimas, kad jungiant žinomas ir kuriant naujas idėjas kuriamos inovacijos, kurios gali būti panaudojamos visuomenės gerovei kurti;

7.4. integralumo – novatoriško verslumo ugdymas apima visas mokyklos veiklos sritis: formalųjį ir neformalųjį švietimą, projektinę veiklą.

III SKYRIUS

NOVATORIŠKO VERSLUMO UGDYMO TURINYS

8. Mokykloje ugdymo turinys kuriamas atsižvelgiant į mokinių ugdymo(si) poreikius, mokyklos specifiką, grindžiamas Pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo programų aprašu, bendraisiais ugdymo planais, bendrosiomis programomis ir novatoriško verslumo ugdymo turiniu.

9. Novatoriško verslumo ugdymo turinys, papildydamas pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo turinį, apima:

9.1. naujų socialinio gyvenimo idėjų, geriau tenkinančių žmonių poreikius, nagrinėjimą ir socialinių problemų sprendimą;

9.2. naujų technologijų kūrimą ir taikymą;

9.3. asmeninių pajamų valdymo, finansinio raštingumo, verslo organizavimo, ekonomikos pradmenis.

10. Novatoriško verslumo ugdymo turinį sudaro integruojamoji mokytojų parengta Novatoriško verslumo ugdymo programa, novatoriško verslumo ugdymo turinį papildančių dalykų programos, neformaliojo švietimo programos ir mokinių pasirenkamos projektinės, praktinės veiklos, atitinkančios mokinių amžiaus tarpsnius, ugdymo(si) poreikius ir interesus.

11. Ugdydamiesi pagal šią sampratą, 1–4 klasių mokiniai:

11.1. mokosi konstruoti, tyrinėti, pažinti, lyginti, imtis atsakomybės už savo mokymąsi ar kitą veiklą, pozityviai elgtis savo ugdymosi ir gyvenimo aplinkoje, kurti žaidimus, elementariąsias socialines technologines inovacijas, patirti tikslingos kūrybos džiaugsmą;

11.2. baigę pradinio ugdymo programą įgyja supratimą, kad aktyviai ir tikslingai veikiant kartu, mokantis to, kas svarbu, įdomu, prasminga, galima patirti mokymosi ir tikslingos veiklos sėkmę; geba atpažinti ir sukurti socialinę ar elementariąją technologinę inovaciją, pristatyti ją aplinkiniams, įsitikinti jos naudingumu ir ją pritaikyti savo artimoje aplinkoje; geba analizuoti, lyginti, tyrinėti ir pristatyti kūrybinės veiklos rezultatus, dalintis idėjomis, atradimais, paaiškinti ir vertinti savo veiklos rezultatus; geba įgyvendinti projektą ir jį pristatyti klasės ir mokyklos 1–4 klasių bendruomenei.

12. Ugdydamiesi pagal šią sampratą, 5–8 klasių mokiniai:

12.1. mokosi kurti socialines ir technologines inovacijas, animaciją, kompiuterinius žaidimus, filmus, atlikti tiriamuosius–praktinius darbus, veikti mokymosi aplinkoje veikiančioje praktikos vietose, kaupti idėjas;

12.2. baigę pagrindinio ugdymo programos pirmąją dalį, mokiniai pasitiki savo jėgomis, turi norą aktyviai, kūrybiškai veikti; geba įgytas žinias struktūruoti ir jas taikyti kuriant socialines ir technologines inovacijas; geba kurti kompiuterinę animaciją, kompiuterinius žaidimus, edukacinius filmus, valdyti robotus–konstruktorius; geba kurti idėjas, jas įgyvendinti praktikos vietose; geba įgyvendinti projektą, jį pristatyti savo klasės ir mokyklos 1–8 klasių bendruomenei.

13. Ugdydamiesi pagal šią sampratą, 9–10 klasių mokiniai:

13.1. mokosi patikrinti savo veiklos naudingumą, kurti skaitmeninius išteklius kaip mokymosi priemones, kaupti idėjas virtualioje aplinkoje, veikti praktikos vietose, mokosi suvokti socialines ir technologines inovacijas kaip intelektinę nuosavybę;

13.2. baigę pagrindinio ugdymo programos antrąją dalį, mokiniai geba atsakingai mokytis, aktyviai ir savarankiškai veikti, atsakyti už asmeninį elgesį jį supančioje aplinkoje, rodyti iniciatyvą plėtojant novatoriškas idėjas; spręsti problemas, argumentuoti pasirinktus sprendimus kuriant socialines ir technologines inovacijas, verslo idėjas; diskutuoti komandose apie socialinių ir technologinių inovacijų ekonominę vertę; kurti ir valdyti praktikos vietas; kurti ir praktiškai pritaikyti skaitmeninius išteklius, socialines ir technologines inovacijas; geba įgyvendinti projektą, jį pristatyti klasės ir mokyklos 5–10 klasių bendruomenei.

14. Ugdydamiesi pagal šią sampratą, 11–12 klasių mokiniai:

14.1. susipažįsta su verslo organizavimo ypatumais, inovacijų ir intelektinės nuosavybės valdymu, pagrindžia idėjos naujumą, atranda tikslingą vartotojų grupę, geba ją sudominti idėja, jos

reikalingumu, geba šią idėją „įdarbinti“, numato jos pagaminimo, įdiegimo galimybes bei šios idėjos pardavimo būdus;

14.2. baigę vidurinio ugdymo programą, mokiniai veikia bendradarbiaudami, atsako už asmeninį elgesį juos supančioje ir virtualioje aplinkoje, rodo iniciatyvą plėtojant novatoriškas idėjas, tikslingai mokosi ir planuoja savo karjerą; geba sukurti novatoriško verslo idėją, ją pristatyti ir parduoti, kurti skaitmenines mokymosi priemones, tikslingai bendradarbiauti, įgyvendinti projektus, juos pristatyti mokyklos bendruomenei ir mokyklos socialiniams partneriams.

15. Ugdymo kokybės užtikrinimas:

15.1. mokymosi pasiekimų patikrinimai (brandos egzaminai, kiti egzaminai, įskaitos ir kiti mokymosi pasiekimų patikrinimo būdai)) organizuojami pagal švietimo ir mokslo ministro patvirtintas mokymosi pasiekimų patikrinimų programas ir mokymosi pasiekimų patikrinimų organizavimo ir vykdymo tvarkos aprašus, mokinių pasiekimų tyrimus bei mokyklos nustatytą tvarką, nepažeidžiant lygių galimybių principo;

15.2. mokiniai savo individualią pažangą įsivertina, jų pasiekimai ir pažanga vertinama naudojant Vertinimo aplanką, į kurį sistemingai renkamas mokinio pasiekimus iliustruojančių darbų rinkinys, padedantis susidaryti vaizdą, ką mokinyss moka ir geba, kaip auga ir tobulėja;

15.3. projektai vertinami pagal iš anksto mokinių ir mokytojų susitartus vertinimo kriterijus;

15.4. apibendrinus visą vertinimo informaciją, mokinio pasiekimus ir individualią pažangą, priimami sprendimai dėl mokymosi pasiekimų ir ugdymo kokybės gerinimo pagal mokiniui, mokytojui, administracijai ir mokinių tėvams (globėjams, rūpintojams) aiškią strategiją;

15.5. baigę vidurinio ugdymo programą, mokiniai demonstruoja brandą patvirtinančias kompetencijas sukauptu Vertinimo aplanku ir baigiamuoju projektu.

IV SKYRIUS

NOVATORIŠKO VERSLUMO UGDYMO ORGANIZAVIMO YPATUMAI

16. Novatoriško verslumo ugdymo programos temos ir kūrybinės užduotys integruojamos į bendrąsias programas ir sudaro iki 20 procentų ugdymo turinio dalies.

17. Mokiniai pagal savo poreikius ir interesus pasirenka bent vieną novatoriško verslumo ugdymo turinį papildantį dalyką, pvz.: 1–4 klasėse – ankstyvąjį programavimą ar (ir) kūrybinį konstravimą; 5–8 klasėse – linksmąjį programavimą, verslo simuliacijas, ekonomikos ir verslo inovacijas ar socialinę etiką; 9–10 klasėse – socialiai atsakingą verslą, intelektinių produktų kūrimą, e-verslo sprendimus, tikslinį programavimą ar intelektinės nuosavybės teisę; 11–12 klasėse – inovacijų ir intelektinės nuosavybės valdymą, e-sprendimų kūrimo ir aptarnavimo paslaugas, programavimą ar verslo organizavimą.

18. Mokiniai, siekiantys stiprinti saviraiškų dalyvavimą mokyklos gyvenime ir įgyti novatoriško verslumo kompetenciją, renkasi neformaliojo švietimo programas, pvz.: 1–4 klasėse – smagiąją robotiką ar žaidimų akademiją, 5–8 klasėse – robotiką, kompiuterinę animaciją, improvizacijos ir pojūčių teatrą ar debatus; 9–10 klasėse – taikomąją robotiką, medijas, 3D sprendimus ar retoriką; 11–12 klasėse – mobiliąs aplikacijas, derybas, inovatyvias prekes ir paslaugas ar kūrybinio mąstymo lavinimą.

19. Kiekvienais mokslo metais mokiniai renkasi projektus ir juos įgyvendina. Projektų temas mokiniai pasirenka iš šių veiklų, pvz.: 1–4 klasėse – žaidimų bendraamžiams ir socialinių inovacijų kūrimo; 5–8 klasėse – animacinių filmų, skaitmeninių žaidimų, iliustruotų pasakų ir socialinių inovacijų kūrimo; 9–10 klasėse – tiriamųjų darbų ir skaitmeninių išteklių kūrimo; 11–12 klasėse – perkamų inovacijų ir skaitmeninių išteklių kūrimo.

20. 5–12 klasių mokiniai gali rinktis veiklas mokymosi aplinkoje veikiančiose praktikos vietose.

21. Samprata mokykloje įgyvendinama taikant pažangius, mokymąsi skatinančius metodus ir būdus: darbą grupėje, improvizacijos elementus, tyrimus, simuliacijas (realaus verslo imitavimą), debatus, dalijimąsi patirtimi, verslo kūrimą, mokomuosius vizitus, žaidimus, konkursus, praktinius mokymus, temines, kūrybines, verslumo, inovacines dienas, savaites, stovyklas ir kt.

22. Mokymas(sis) vyksta kūrybinėse laboratorijose, aprūpintose interaktyviomis lentomis, stacionariais, nešiojamais ir planšetiniais kompiuteriais, skaitmeniniais fotoaparatais, videokameromis, 3D spausdintuvais ir 3D akiniais, robotais–konstruktoriais ir kitomis novatoriško verslumo ugdymui reikalingomis priemonėmis.

23. Mokymui(si) naudojamos informacinės komunikacinės technologijos: virtuali mokymosi aplinka, individualūs mokytojų tinklaraščiai, viešieji skaitmeniniai ištekliai, skaitmeniniai vadovėliai, socialiniai tinklai, mokinių sukurti skaitmeniniai ištekliai ir kt.

24. Mokykla aktyviai dalyvauja šalies ir užsienio mokyklų tinkluose, veikiančiuose inovatyvių technologijų taikymo, novatoriško verslumo ugdymo ir kitose srityse, kuria naujus mokymosi tinklus.

V SKYRIUS REIKALAVIMAI MOKYTOJAMS

25. Mokytojas:

25.1. atitinka reikalavimus, nustatytus Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme ir kituose teisės aktuose;

25.2. nuolat tobulina savo kvalifikaciją verslumo ugdymo srityje;

25.3. geba įsivertinti būtinas kompetencijas verslumui ugdyti ir numato būdus profesiniam tobulėjimui;

25.4. geba palankiai vertinti asmeninę iniciatyvą, atsakomybę ir riziką, atidžiai išklausti ir įkvėpti kitus, dirbti komandoje, asmeniniu pavyzdžiu formuoti mokinių tikslingos, socialiai atsakingos veiklos vertybines nuostatas;

25.5. geba rengti novatoriško verslumo ugdymui reikalingas programas, mokomąją medžiagą, parinkti mokymo priemones ir įgyvendinti novatoriško verslumo ugdymo tikslus;

25.6. geba organizuoti mokinių praktinę veiklą, kurti projektus ir juos įgyvendinti.

VI SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

26. Novatoriško verslumo ugdymo turinys atnaujinamas atsižvelgiant į kintančius mokinių ugdymosi poreikius, lūkesčius bei didėjančią ugdymosi galimybių įvairovę, valstybės ir savivaldybių sociokultūrinės, ekonominės plėtros strategines kryptis, tarptautines švietimo tendencijas, mokslo ir technologijų inovacijas.

27. Skatinamas ir palaikomas mokyklos bendruomenės aktyvumas, jos narių lyderystė siekiant gerinti ugdymo(si) kokybę, mokinių pasiekimus ir jų asmeninę pažangą, atsižvelgiant į sampratos nuostatas, įgyvendinant jos tikslus, uždavinius ir laikantis pagrindinių principų.