



KARJEROS PAMOKOS

METODINĖ PRIEMONĖ UGDYMO KARJERAI
VEIKLOMS 9–12 KLASĖSE

Leidinio turinį parengė projekto „Euroguidance“ ambasadorius
karjeros konsultantas **Laurynas Puidokas**.

Leidinio leidėjas

Švietimo mainų paramos fondas

Rožių al. 2, Vilnius

www.smpf.lt

euroguidance@smpf.lt

Leidinyje yra bendrai finansuojamas Europos Komisijos pagal programą „Erasmus+“. Europos Komisijos parama šiam leidiniui parengti nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autoriaus nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją, panaudotą šiame leidinyje.

Leidinyje platinamas nemokamai.

Šio leidinio turinį cituoti ar kitaip naudoti galima tik gavus autoriaus sutikimą ir nurodant šaltinį.



Erasmus+



Mieli kolegos,

dalinuosi mano paties praktiškai išbandytų ir puikiai veikiančių karjeros ugdy-
mo pamokų planais. Parengtose pamokose naudoju įvairias papildomas
metodines priemones (karjeros testai, „Grįžtamojo ryšio“ žaidimas ir kt.), kurios
leidžia pamoką padaryti įdomesnę. Tikiuosi, kad šios idėjos leis pajvairinti jūsų
planuojamas veiklas.



Laurynas Puidokas

Laurynas Puidokas – karjeros konsultantas, lektorius, sertifikuotas prigimčių ir inte-
lektų praktikas, „Euroguidance“ ambasadorius Lietuvoje. Laurynas veda mokymus
ir seminarus apie karjeros pasirinkimą bei pokyčius moksleiviams ir suaugusiems,
konsultuoja karjeros klausimais, nuolat tobulina kvalifikaciją Lietuvoje ir užsienyje,
skaito pranešimus įvairiose konferencijose.

1. ASMENYBĖS SSGG

Moksleivio stiprybių ir silpnybių pažinimo pamoka tinkama visiems 9–12 kl. mokiniams arba mišrioms jų grupėms. Užduočiai įgyvendinti naudojama įvairiose organizacijose gerai žinoma strateginio planavimo priemonė – SSGG analizė.

Pamokos tikslas. Pritaikant turimas metodines priemones ugdyti mokinių savęs pažinimo, savęs vertinimo ir kritinio mąstymo kompetencijas.

PASIRUOŠIMAS

- Pamokoje gali dalyvauti nuo 4 iki 30 mokinių.
- Užsiėmimui rekomenduojama skirti 90 min.
- Klasėje mokiniai turi sėdėti grupėmis po 4–6 mokinius. Kad atlikti užduotį būtų patogiau, rekomenduojama sustumti du dviviečius suolus.
- Rekomenduojama, kad grupėse būtų gerai vienas kitą pažįstantys mokiniai, tačiau draugų kompanijas galima išskirstyti į keletą grupių.

REIKALINGOS PRIEMONĖS:

- Kiekvienam mokiniui po vieną A4 formato lapą ir rašiklį,
- „Grįžtamojo ryšio“ žaidimo kortelės. Kiekvienai 4–6 mokinių grupei reikia vieno kortelių rinkinio. Jas rasite [čia](#).

STIPRYBĖS IR SILPNYBĖS

Mokiniams sėdint grupelėmis mokytojas pamokos pradžioje išdalina po vieną „Grįžtamojo ryšio“ kortelių rinkinį kiekvienai grupei ir paaiškina užduotį.

Mokiniai savo popieriaus lapus rašikliu turi padalinti į 4 dalis ir kiekvienoje dalyje užrašyti žodžius: STIPRYBĖS, SILPNYBĖS, GALIMYBĖS, GRĖSMĖS, o kitoje lapo pusėje turi užrašyti savo vardą arba inicialus.

Pirmoji užduotis – stiprybių pažinimas. Jai atlikti reikia 70 stiprybių kortelių iš rinkinio. Mokiniai pirmiausia išsidalina po 5 korteles, o likusias padeda stalo viduryje. Jauniausias komandos narys

traukia kortelę iš kaladės su galimos stiprybės pavadinimu. Jei ši stiprybė ją ištraukusiam mokiniui tinka labiau nei viena iš jau turimų 5 kortelių, jis kortelę pasiima, tačiau išmeta vieną kortą, kuri tinka mažiausiai. Jei kortelėje minima stiprybė mokiniui netinka, jis ją turi perleisti kitam grupėje esančiam mokiniui pateikdamas motyvą (pvz.: *perduodu tau kortelę PADEDANTIS, nes prisimenu, jog padėjai man suorganizuoti renginį mokykloje arba perduodu tau kortelę KRUOPŠTUS, nes mačiau, kiek daug laiko tu praleidai rengdamasis dailės atsiskaitymui*). Mokinys, kuriam perduodama kortelė, gali ją priimti ir išmesti vieną jau turimą kortelę, jei mato, kad ji jam tinka labiau nei bet kuri, turima rankoje, arba atsisakyti ją priimti ir padėti į panaudotųjų krūvelę. Jei ištraukta savybė netinka nei vienam mokiniui, kortelė tiesiog išmetama ir žaidimas tęsiasi.

STIPRYBĖS IR SILPNYBĖS

Priklausomai nuo užduočių atlikti suplanuoto laiko, šį etapą galima tęsti, kol baigiasi visos 70 kortelių arba kol baigiasi mokytojo numatytas laikas.

Užduoties metu reikia priminti vaikams, kad tai yra greita užduotis ir ilgai galvoti apie kiekvieną kortelę tikrai nereikia. Tačiau svarbu stebėti, kad vienu metu kortelių netrauktų keli vaikai. Pirmam mokiniui ištraukus kortelę, kitas ją traukti gali tik tada, kuomet pirmasis mokinys atliko visus veiksmus.

Užduoties pabaigoje kiekvienas mokinys savo rankoje turi turėti po 5 geriausiai jam tinkančių stiprybių korteles ir šias stiprybes aiškiai užrašyti ant savo lapo, stiprybių skiltyje.

Antroji dalis. Silpnybių žaidimas. Užduoties eiga tokia pati, tačiau prieš pradedant svarbu mokiniams pabrėžti, kad silpnybės nėra nei gerai, nei blogai – visi žmonės jų turi ir nuo to pabėgti neįmanoma, tačiau tik gerai žinodami savo silpnybes galime puikiai su jomis gyventi. Taip pat svarbu užkirsti kelią neigiamoms emocijoms perduodant korteles ir priminti mokiniams, kad perduodant kortelę yra itin svarbus motyvas bei jo pateikimo forma (pvz.: *perduodu tau kortelę PAVYDUS, nes prisimenu, jog man laimėjus klasės seniūno rinkimus supykai ir nesikalbėjai su manimi visą savaitę*). Atlikus šią užduotį, 5 silpnybės užrašomos ant lapo, tam skirtoje lapo dalyje.

GALIMYBĖS IR GRĖSMĖS

Kiekviena žmogaus stiprybė susiklosčius įvairioms aplinkybėms karjeroje gali tapti rimta grėsme, o silpnybė – galimybe. Antroje užduoties dalyje gilinamės į stiprybių ir silpnybių bei galimybių ir grėsmių sąveiką.

Kad atliktume antrą pamokos užduotį, reikės susikeisti savo lapais. Pirmoji komanda savo lapus siunčia antrajai komandai, antroji – trečiajai ir t. t.

Gavę naujus lapus mokiniai išsidalina juos po vieną ir nežiūrėdami, kieno tai lapas, perskaito tik 5 išvardintas stiprybes. Šiame etape mokinys turės sugalvoti, kokios potencialios grėsmės karjeroje

kyla iš savybių, kurias mato pateiktas sąrašas (pvz.: iš stiprybės *LINKĖS RIZIKUOTI* kylanti grėsmė yra tokia, kad žmogus savo profesiniame gyvenime gali priimti rizikingų sprendimų, kurie galėtų neigiamai paveikti jį bei kitus kolegas, arba žmogus, turintis stiprybę *AMBICINGAS*, gali sugriauti santykius su kolegomis dėl stipraus noro siekti karjeros aukštumų bet kokia kaina, arba žmogumi, kuris yra *PADEDANTIS*, ilgainiui gali pradėti naudotis aplinkiniais). Turint daugiau laiko galima prašyti, kad mokiniai sugalvotų po grėsmę karjeroje, susijusią su kiekviena stiprybe, tačiau galima apsiriboti ir mažesniu skaičiumi arba išplečiant užduotį ir grėsmes karjeroje pakeičiant į bendresnio pobūdžio grėsmes. Kiekvieną sugalvotą grėsmę tam skirtoje dalyje mokinys aprašo išsamiai motyvuodamas, kodėl taip mano.

GALIMYBĖS IR GRĖSMĖS

Atlikus grėsmių dalį einama prie paskutinės – galimybių – dalies. Siekiant nuomonių ir požiūrių įvairovės atliekant šią užduotį, dar kartą susikeičiama lapais. Šįkart lapai nėra siunčiami kitai komandai, o tiesiog perduodami pagal laikrodžio rodyklę kitam mokiniui iš tos pačios komandos.

Šis žingsnis sunkiausias iš visų. Užduotis išlieka panaši: mokinys, gavęs naują lapą, perskaito 5 silpnybes ir pradeda galvoti, kokios potencialios galimybės karjeroje kyla iš jų (pvz.: žmogus, turintis savybę *NELANKSTUS*, gali savo karjerą puikiai realizuoti teisėsaugos srityje, arba žmogus, kuris pasižymi *ĮTARUMU*, gali savo karjeroje planuoti veiklas, kurios yra susijusios su patikrinimais, klaidų radimu ar pan. *NUOLANKUS* žmogus gali puikiai šią savybę realizuoti aptarnavimo srityje, *TINGUS* žmogus gali patobulinti įvairiausių procesus, kad jie būtų kuo lengvesni ir užimtų kuo mažiau laiko). Pabaigus šią užduotį lapai grįžta pas ankstesnius jų turėtojus. Mokytojas paaiškina, kad ši SSGG analizė yra puikus įrankis „pasimatuoti profesiją“ ir įvertinti, ar ji tikrai yra tam žmogui tinkama.

Pamokos pabaigoje užduodamas namų darbas – kiekvienas mokinys naudodamasis elektroninėmis „Grįžtamojo ryšio“ žaidimo kortelėmis turi nurodyti po 5 stiprybes ir silpnybes, kurios tinka bent 3 savo pasirinktų, labiausiai dominančių profesijų atstovams.



2. LYDERYSTĖ

9–12 kl. mokiniams skirta praktinė pamoka apie lyderystės įgūdžius, savybes bei jų ugdymą. Vis dažniau pereinant nuo standartinio vadovavimo prie lyderystės, šios kompetencijos ugdymas jaunam žmogui tampa itin svarbus.

Pamokos tikslas. Naudojantis simuliaciniais žaidimais bei diskusijomis supažindinti mokinius su lyderystės reikšme kasdienėms užduotims atlikti bei susipažinti su gero lyderio savybėmis.

PASIRUOŠIMAS

- Pamokoje gali dalyvauti nuo 12 iki 30 mokinių.
- Pamoką organizuoti rekomenduojama didesnėje erdvėje (pvz. aktų salėje) arba lauke, išsinešus kėdes, šiltuoju metų laiku.
- Esant daugiau nei 12 dalyvių, praktinėms užduotims atlikti mokinius gali tekti skaidyti į dvi grupes.

REIKALINGOS PRIEMONĖS:

- Rašikliai ir balti popieriaus lapai,
- Kėdė kiekvienam mokiniui,
- Lenta arba stovas su dideliais konferenciniais lapais ir žymikliais.
- Jei pamoka organizuojama lauke, mokytojas visą informaciją gali žymėtis savo užrašuose ir juos įgarsinti.

APŠILIMO UŽDUOTYS

Pamokos pradžioje mokytojas pristato pamokos temą, tikslą ir užsiėmimą pradeda nuo praktinių apšilimo užduočių, kurias tiesiog paaiškina, tačiau nekommentuoja jų prasmės ir ryšio su pamokos tema.

1 užduotis. Susipynusi grandinė.

Mokiniai itin glaudžiai sustoja vienas šalia kito stipriai spausdamiesi pečiais ir tiesia rankas į rato vidurį. Kiekvienas mokinytis turi pagauti dviejų skirtingų mokinių rankas (rekomenduojama iš kuo

skirtingesnių rato vietų) ir laikyti susikibus. Atlikus tai patikrinama, ar tikrai visi susikibę bent su dviem mokiniais ir pradedama užduotis: mokiniai griežtai **NEPALEISDAMI** rankų turi išpinti šią grandinę taip, kad visi stovėtų rate (dalis mokinių gali būti veidu į rato vidurį, o dalis į išorę). Išpinti grandinę galima įvairiais būdais, tačiau nepaleidžiant rankų.

Užduočiai atlikti reikia nuo 5 iki 15 min. Jei grupėje daugiau nei 15 mokinių, reikės dviejų ratų.



2 užduotis. Kalbėjimas tylint.

Ratu viena šalia kitos sustatomos kėdės ir kiekvienas mokinytis atsistoja ant savo kėdės. Paaiškinama, kad užduoties metu mokiniai negali skleisti jokių garsų iš savo burnos, t. y. kalbėtis, rėkti, šaukti ir pan. Užduotį jie turi atlikti tik neverbalinės komunikacijos būdu. Stovėdami ant kėdžių mokiniai turi nesikalbėdami vieni su kitu, keisdamiesi vietomis su rato draugais iš eilės sustoti pagal savo gimimo dieną. Rate nuolatos gali judėti tik vienas žmogus, o užduoties pabaigoje visi mokiniai ant kėdžių turi stovėti ratu iš eilės nuo 1 iki 31 mėnesio dienos. Kryptis, kuria mokiniai sustos ratu (prieš ar pagal laikrodžio rodyklę) neturi jokios įtakos užduoties rezultatui. Jei komanda labai darni, galima užduotį sunkinti jiems liepiant sustoti pagal vardo pirmąją raidę ar pan.

Užduočiai atlikti reikia apie 10 minučių, tačiau priklausomai nuo komandos dydžio laikas gali keistis. Rekomenduojama rate turėti 12–16 mokinių, esant didesniai skaičiui, galima formuoti du ratus.



APTARIMAS IR DISKUSIJA

Atlikę abi užduotis, susėdę ratu aptarkite jas. Kas buvo sunkiausia? Kas lengviausia? Kurioje vietoje labiausiai užtruko? Kada viskas pradėjo darytis lengviau? Abi šias užduotis atlikti yra daug lengviau, kai komandoje atsiranda lyderis, kuris kartu atlikdamas užduotį veda komandą link bendro tikslo. Antros užduoties metu tai yra labai lengvai pastebima, nes viskas pradeda vykti daug greičiau, kai vienas mokinys pradeda pirštu rodyti į kiekvieną mokinį rodydamas, kur jam stovėti, tačiau pirmojoje užduotyje lyderis išryškėja tik vėliau, tačiau stipriai paspartina užduoties atlikimą.

Šios užduotys baigiamos diskusija mažose grupelėse apie gero lyderio savybes. Suskirstome mokinius į grupes po 3–5 asmenis ir duodame užduotį išgryninti savybes, kurių reikia geram lyderiui.

Iš pradžių kiekvienas mokinys turi sugalvoti žmogų (nesvarbu, gyvą ar jau istorinę asmenybę), kuris, jo manymu, yra arba buvo geras lyderis, išgryninti to žmogaus savybes ir užrašyti jas ant savo lapo. Reikia surašyti ne mažiau kaip 10 savybių.

Jas surašę, mokiniai savo grupėse turi vienas kitam pristatyti savo lyderį ir jo savybes, o paskui susitarti dėl visiems priimtino 10 gero lyderio savybių rinkinio ir šias 10 savybių užrašyti ant naujo popieriaus lapo.

LYDERIO SAVYBĖS

Kai visos komandos atlieka užduotį, visos savybės rašomos ant lentos ir žiūrima, kokių savybių mokiniai įvardino daugiausia, galbūt kurios nors savybės sutampa visų grupelių pateiktame sąrašė ir pan.

Turint visų grupių rezultatus keliaujama prie Pozityviosios psichologijos instituto savybių sąrašo. Pristatomos jo savybės.

Komunikavimas

Lyderiai turi išlavinti gebėjimą aiškiai, glaustai paaiškinti komandos nariams viską – nuo kompanijos tikslų iki smulkiausių detalių apie kasdienes užduotis. Daugybė komponentų yra svarbūs efektyviai komunikacijai – aktyvus klausymas, kūno kalbos supratimas bei rašytinė komunikacija (Doyle, 2019).

Motyvavimas

Lyderiai turi įkvėpti savo komandos narius. Tai galima atlikti pakeliant komandos nario savivertę, pastebint jo pastangas, pasiekimus arba suteikiant komandos nariui naujų atsakomybių, kurios gali prisidėti prie organizacijos sėkmės (Doyle, 2019).

Delegavimas

Lyderiai gali nesunkiai išmokti efektyviai deleguoti užduotis komandos nariams pažindami ir iden-

tifikuodami komandos narių stiprybes ir skirdami užduotis, kurios tas stiprybes realizuoja (Doyle, 2019).

Pozityvumas

Buvimas pozityviam padeda sukurti laimingą darbo aplinką, net kai komandos nariai yra užsiėmę ar apimti streso (Doyle, 2019).

Patikimumas

Demonstruodami sąžiningumą, darbuotojai jausis laisvai kreipdamiesi į savo vadovą su klausimais ar rūpesčiais (Doyle, 2019).

Kūrybiškumas

Gerai lyderiai nori išbandyti naujus sprendimus arba spręsti problemas netradiciškai (Doyle, 2019).

Grįžtamasis ryšys

Lyderiai turi nuolatos ieškoti galimybių suteikti komandos nariams grįžtamąjį ryšį apie jų darbą (Doyle, 2019).

Atsakomybė

Geras lyderis priima klaidas ar nesėkmes ir verčia ieškoti sprendimų, kaip pagerinti situaciją. Šis įgūdis taip pat apima ir atvirumą grįžtamam ryšiui iš darbuotojų (Doyle, 2019).

Įsipareigojimas

Lyderis turi stengtis vykdyti viską, ką susitarė su komandos nariais (Doyle, 2019). Taip pat lyderis turi laikytis pažadų (Doyle, 2019).

Lankstumas

Lyderiai turi mokėti priimti pokyčius ir kūrybiškai spręsti problemas, taip pat būti atviri pasiūlymams ir atsiliepimams (Doyle, 2019).

KIEK AŠ ESU LYDERIS?

Kiekvienas mokinys įsivertina, kiek lyderio savybių jis turi, ir sužino, kokios veiklos leidžia ugdyti lyderystę.

Kiekvienas mokinys iš 10 pristatytų lyderio savybių išsirenka 5, kurios, jo manymu, yra pačios svarbiausios iš visų ir jas pasižymi ant lapo. Per 5–7 minutes pabando paruošti atsakymus į klausimus, kuriais bus diskutuojama klasėje:

- Ar turiu visas šias savybes? Kodėl? Kodėl ne?
- Kokiu balu vertintų save kaip lyderį atsižvelgdamas į savo įvardintas savybes (nuo 1 iki 10)?
- Kuri iš savybių labiausiai tinka arba netinka man asmeniškai?
- Kokį vieną dalyką galiu patobulinti šioje srityje?

Kai mokiniai pasiruošia atsakymus, vyksta diskusija klasėje, į kurią svarbu įtraukti visus mokinius, pvz. skaičiuojant klasės savęs įsivertinimo balo vidurkį.

Pristatomos Pozityviosios psichologijos instituto siūlomos veiklos lyderio savybėms ugdyti.

Sportas

Sportas suteikia galimybę būti komandos nariu ir lavinti lyderystės įgūdžius (*Flavin, 2018*).

Tarpkultūrinė patirtis

Ši patirtis suteikia naujų, potencialiai nepatogių situacijų ir padeda ugdyti bendravimo įgūdžius, kurių galbūt neišmoksi kitur. Bendravimas su kitos kultūros atstovais suteikia progą išmokti naujų įgūdžių arba kliūčių, kurias reikia įveikti – visa tai moko lyderystės (*Flavin, 2018*).



LYDERYSTĖS UGDYMAS

Socialinė veikla

Dalyvavimas socialinėje veikloje potencialiems lyderiams padeda išsiugdyti visapusišką, pasitikinčią savimi asmenybę ir padidina jų gebėjimą vadovauti komandai (*Flavin, 2018*).

Profesinis veiklinimas

Profesinis veiklinimas rodo iniciatyvą ieškant galimybių mokytis ir ieškant praktinio darbo – vertinimų vadovavimo įgūdžių (*Flavin, 2018*).

Savanorystė

Savanorystė ne tik rodo ambicijas, bet ir tai, kad esate pasiryžęs įsipareigoti tam, kas jums įdomu (*Flavin, 2018*).

Mokinių savivalda ar kitos organizacijos

Dalyvavimas savivaldos veikloje padeda žmonėms ugdyti lyderystę (*Flavin, 2018*). Tai gali suteikti galimybių parodyti lyderystę ir turėti įtakos aplinkiniams (*Flavin, 2018*).

Uždegantys projektai

Polinkis įsipareigoti jus uždegantiems projektams (pvz. mentorystei) rodo, kad greičiausiai sutelksite dėmesį į didesnę komandos gerbūvį (*Flavin, 2018*).

Komandinis darbas

Tai gali būti bet kas, pvz. pagalba planuojant renginį. Tai leis pademonstruoti ir lavins lyderystės įgūdžius (*Flavin, 2018*).

Pabaigoje reikia pasikalbėti apie mokinių emocijas bei išsiaiškinti, ką kiekvienas mokinys išsineša galvoje.



3. UGDYMOSI PLANAS

10 kl. (II g. kl.) mokiniams skirta pamoka, kurios metu lavinamos savęs pažinimo bei karjeros planavimo kompetencijos. Pamokos metu naudojamas internetinis karjeros testas bei Lietuvos aukštųjų mokyklų asociacijos bendrajam priėmimui organizuoti (LAMA BPO) informacija.

Pamokos tikslas. Atlikus karjeros testą pažinti tinkamiausias profesijų grupes bei parengti individualų ugdymosi planą.

PASIRUOŠIMAS

- Pamokoje gali dalyvauti nuo 1 iki 30 mokinių.
- Rekomenduojama pamokos trukmė – 45 min.
- Pamokoje naudojamas „Dream Foundation“ virtualus karjeros testas, kuris padeda pažinti save bei atrasti tinkamiausias profesines sritis. Testą rasite [čia](#).
- Pamokoje naudojama LAMA BPO pateikiama informacija apie konkursinio balo sudarymo principus. Kaip indikacija tų metų stojimams naudojama konkursinio balo sudarymo tvarka. Jas rasite LAMA BPO [internetinėje svetainėje](#).
- Pamokai reikalinga Jūsų mokyklos individualaus ugdymosi plano pasirinkimų forma bei taisyklės. Jas gali suteikti pavaduotojas ugdymui.

TESTO APTARIMAS

Galimi du pamokos formatai – ilgesnis ir trumpesnis, atitinkamai 90 arba 45 minutės. Ilgesnio formato pamoka turėtų vykti mokyklos kompiuterių klasėje ir pirmoji pamokos dalis būtų skirta internetiniam karjeros testui atlikti. Per pamoką testą turėtų spėti atlikti visi klasės mokiniai (vidutinė atlikimo trukmė 20–25 min.) arba pirmąją pamokos dalį galime skirti vaikams atlikti savarankiškai ir į pamoką atsinešti jau atlikto testo rezultatus.

Antroji pamokos dalis turi prasidėti grupiniu testo rezultatų aptarimu. Pristatoma, kad šis karjeros testas kiekvienam moksleiviui turėtų parodyti 2–4 profesijos tinkamumo tipus, pateikė jų aprašymus bei nurodė būdingas darbo sritis. Svarbu pabrėžti, kad nei šis, nei kuris nors kitas karjeros testas niekada nepateikia teisingo atsakymo, kuo būti, ką veikti ar ką studijuoti – visi karjeros testai yra gairės ir nuorodos, kurios leidžia šiek tiek susisteminti mokinio norus, galimybes, interesus ir būdo savybes, pasiūlant jam stereotipiškai tinkamus karjeros kelius. Mokinių pasiteiraujama, ar

jie pritaria testo rezultatams, galbūt sužinojo ką nors naujo apie save, galbūt yra dalykų, kuriems nepitaria iš esmės. Skirkite keletą minučių diskusijai klasėje, o po jos paprašykite kiekvieno vaiko ant lapo susirašyti jiems įdomiausias profesijas. Jų skaičius neturi būti tiksliai nurodomas, tačiau svarbu neišsiplėsti iki ilgo variantų sąrašo. Mokiniai gali pridėti ir savo variantų.

PLANO RENGIMAS

Kai kiekvienas mokinys jau turi išsigręsinęs jam tinkamiausių ar įdomiausių profesijų sąrašą, pradedamas individualaus ugdymo plano rengimas.

Tikslingiausia planą pildyti kartu su mokiniais grupėje, einant per visas plano dalis ir pakomentuojant jas.

Optimizuojant pamokos laiką protinga būtų pirmiausia pradėti nuo pamokų, kurios yra privalomos, vienodos visiems mokiniams arba neturinčios įtakos tolimesniems stojimams (dorinis ugdymas, lietuvių k., I-oji užsienio k., fizinis ugdymas, menai ir technologijos).

Mokiniai gali laisvai pasirinkti tikybos arba etikos programą, bet kurią fizinio ugdymo programą (jei mokykla sudaro pasirinkimą), bet kokią menų arba technologijų programą (nebent mokinys planuoja studijuoti su menais ar technologijomis susijusią specialybę). Šioje dalyje jūsų pagalbos jiems nereikia, užtenka paaiškinti, kad šių dalykų pasirinkimas neturi įtakos tolimesniems stojimams. Toliau keliaujama prie lietuvių k. programos, kurią visiems rekomenduojama mokytis A lygiu, dėl privalomo mokyklinio arba valstybinio brandos egzamino ir pasiruošimo jam bei I-osios užsienio kalbos, kuri yra skirstoma pagal Bendruosius Europos kalbų metmenis, o ne pagal A ir B lygio programas. I-osios užsienio kalbos pasirinkimas yra vienintelis ir privalomas, jo atsisakyti negalima.

Realūs pasirinkimai, kurie turi įtakos stojimams, atsiranda tik matematikos, socialinių bei gamtos mokslų grupėse.

Matematikos dalykas yra privalomas, jį rinktis galima A arba B lygiu. Šiandien, kai matematikos egzaminas *de facto* yra privalomas stojant į visas programas, išskyrus menus, rekomenduojama rinktis A lygio programą, nes egzamino užduotys, vertinimas bei leistinas klaidų skaičius nekinta nuo pasirinkto lygio, o didesnis pamokų skaičius leis geriau pasiruošti egzaminui.

Socialinių mokslų grupėje mokiniai privalo pasirinkti istoriją arba geografiją A arba B lygiu, taip pat mokiniai gali rinktis abu šiuos dalykus. Priklausomai nuo mokinių svarstomų variantų gali būti reikalingas vieno arba kito dalyko egzaminas (pvz. teisės, politikos, socialinio darbo, antropologijos, visuomenės saugumo, sociologijos, viešojo administravimo, turizmo, istorijos, kultūros, paveldosaugos, filosofijos ir kt. studijoms privalomas istorijos egzaminas, o geografijos egzaminas reikalingas tik tiesiogiai su geografija susijusioms studijų programoms). Dalis socialinių mokslų sričių, kurių pagrindas nėra istorija arba geografija, leidžia rinktis vieną arba kitą egzaminą, todėl svarbu pamokos metu turėti atsispausdintą konkursinio balo sudarymo metodiką, kuri leistų greitai išnagrinėti kiekvieno mokinio individualų atvejį, jei kiltų sunkumų pasirenkant dalyką ir jo lygį.

Gamtos mokslų grupėje mokiniai renkasi tarp biologijos, fizikos arba chemijos A arba B lygio programų, vienas iš šių dalykų yra privalomas, tačiau mokinys turi teisę pasiimti ir visus tris dalykus. Dažniausiai reikalaujamas dalykas iš šių yra biologija, tačiau priklausomai nuo studijų krypties (pvz. inžinerija), būtini egzaminai gali būti ir kiti (pvz. fizika). Svarbi tipinė klaida – mokiniai, norintys studijuoti psichologiją, neturi biologijos, todėl verta tai paminėti klasėje.

Aptarę šias dalis, baigėme su privalomais dalykais ir keliaujame prie pasirenkamųjų.

Informacinės technologijos yra vienas populiariausių pasirinkimų, tipškai skaidomas į IT B lygį bei el. leidybos arba programavimo A lygius. Atkreiptinas dėmesys, kad IT egzamino programoje didelę dalį užima programavimo žinios, todėl mokiniams, kurių stojimui reikalinga IT, būtų tikslinga rinktis būtent programavimo A lygio kursą.

II-oji užsienio kalba taip pat yra vienas iš populiariausių pasirinkimų. Mokiniai gali tęsti jau pradėtą mokytis kalbą arba mokytis naujos kalbos pagrindų. Lygio pasirinkimas šioms užsienio kalboms neegzistuoja. Svarbu pažymėti, kad stojimų lentelėse būna nurodyta užsienio kalba, kuri nebūtinai yra anglų k., todėl mokiniai, kuriems gerai sekasi II-oji kalba, gali laikyti šios kalbos egzaminą ir naudoti jo rezultatą, tačiau netinka rusų k. rezultatas, nes tai nėra ES darbo kalba.

Visi kiti pasirenkamieji dalykai (teisės pagrindai, ekonomika, psichologija, lotynų k. pagrindai, filosofija, braižyba ar kiti) neturi jiems paruošto egzamino, todėl neturi jokios įtakos stojimo rezultatams ir gali būti pasirenkami pagal mokinio interesus. Prasminga būtų pasiimti dalyką, kuris tiesiogiai susijęs su planuojama studijuoti programa dėl bazinių žinių, kurias mokinys galės įgyti mokykloje (pvz. braižyba inžinerijos studijoms).

Dalyko modulius rekomenduojama pasirinkti visus, kurių egzaminai bus reikalingi stojant į aukštąsias mokyklas.

Užpildžius lentelę reikia perskaičiuoti pamokų skaičių per savaitę. Minimaliai jis turėtų būti 28 pamokos, o maksimaliai 35*. Jei mokykloje yra rengiami projektiniai darbai arba mokinys planuoja rinktis brandos darbą, reikia atkreipti dėmesį į mokyklos tvarkos aprašus dėl šių darbų įskaitymo į pamokų laiką ir įvertinti jų krūvį skaičiuojant pamokų skaičių per savaitę.

Prieš priduoiant parengtus individualius ugdymosi planus galima mokiniams duoti namų darbą patikrinti, ar tikrai pasirinko visų dalykų A lygius, kurie bus reikalingi sudarant konkursinį balą į jiems tinkamas studijų programas.

* Minimalus pamokų skaičius yra įtvirtintas LR ŠMSM ministro patvirtintuose bendruosiuose ugdymo planuose, o nutrūkus Vidurinio ugdymo programos aprašo galiojimui, maksimalų pamokų skaičių apibrėžia tik Lietuvos higienos norma HN 21:2011 „Mokykla, vykdanči bendrojo ugdymo programas. Bendrieji sveikatos saugos reikalavimai“, kurioje įtvirtinta nuostata dėl maksimalaus 7 pamokų per dieną skaičiaus. Ši nuostata leidžia turėti 35 pamokas per savaitę.

NUORODOS IR ŠALTINIAI

„Grijtamojo ryšio žaidimas“: www.euroguidance.lt/karjeros-planavimas/renkuosi-karjeros-kelia/zaidimai/griztamojo-rysio-zaidimas

„Dream Foundation“ karjeros testas: <http://tests.dreamfoundation.eu/career-test/page1?locale=lt>

Konkursinio balo sudarymo principai: <https://bakalauras.lamabpo.lt/konkursinio-balo-sudarymo-principai-ir-kiti-kriterijai/>

Pozityviosios psichologijos institutas: <https://positivepsychology.com/leadership-activities/>

