

Çfarë është mjedisi “STEAM” i të nxënësve

Mjedisi “STEAM” i të nxënësve nënkupton njëherazi integrimin e motivimit dhe të kuriozitetit për të nxënësve në mënyra të frytshme dhe praktike brenda një hapësirë të nxënësve që mund të jetë dhe një klasë. Ajo që dikur mendohej si “loja e mendjes” p.sh: dëshira e një fëmije apo nxënësi e student për ndërtimin e blloqeve, për projektimin me shkumësa të kështjellës së princës, për ndërtimin e rampave të makinave, apo për përgatitjen e ilaçeve, etj., tani shihen si mënyra dhe forma të domosdoshme për të përgatitur fëmijët, nxënësit, studentët dhe të rriturit për të ardhmen e tyre. Ky është mjedisi “STEAM” ku konceptet dhe praktikatat e mira për të nxënësve, në mënyrë të përmbledhur, nënkuptojnë:

1.Eksplorimin. Fëmijëve, nxënësve, studentëve dhe të rriturve u jepet koha e duhur që ata me secilën nga shqisat e tyre të shqyrtojnë, të manipulojnë objekte, koncepte, modele, etj, si dhe të zgjidhin probleme në mënyrë të pavarur.

2.Bashkëpunimin. Fëmijëve, nxënësve, studentëve dhe të rriturve u edukohet dhe u kërkohet të ndërveprojnë natyrshëm me njëri-tjetrin. Mbetet e vështirë ende për të rriturit të pranojnë nga dikush tjetër se mund të ketë një ide më të mirë ose një mënyrë më origjinale për të zgjidhur një problem. Mësuesit, pedagogët dhe trajnerët nxiten t’u mësojnë atyre, madje që në moshat e vogla se bashkëpunimi, të menduarit kritik dhe zgjidhja e problemeve janë aftësi thelbësore që edukohen dhe fitohen që kur je fëmijë, ndaj u duhen dhënë mundësi pafund për t’i zotëruar ato.

3.Përmirësimin. Përmirësimi konsiderohet si procesi më i rëndësishëm që realizohet në një klimë të përqendruar në mjedisin e “STEAM”. Fëmijët, nxënësit, studentët dhe të rriturit e dëshirojnë kënaqësinë e menjëhershme të të nxënësve praktik dhe lirshëm ata pyesin: "A e kuptova mirë?". Në një mjedis të nxënësve të “STEAM” arritja e një qëllimi është vetëm hapi i parë. Fëmijët, nxënësit, studentët dhe të rriturit edukohen që të kuptojnë se dështimi ndodh, madje nganjëherë është i rëndësishëm, por më shumë ata prekin suksesin dhe kultivojnë të vetvetja idenë se përmirësimi është rruga e duhur për t’u bërë sa më i mirë profesionalisht dhe i përgatitur. Në mjedisin “STEAM” askush nuk mund të thotë se "Unë jam aftësuar/jam bërë tani", përkundrazi edukimi nëpërmjet “STEAM” do të thotë "Çfarë ka tjetër për t’u aftësuar/ për t’u bërë?".

4.Kulturën e klasës. Kultura e një klase “STEAM” nënkupton një një klasë ku të gjithë nxënësve. Mësimi i vërtetë mund të bëhet vetëm në kushte kur fëmijët të ndjehen të sigurt. Ka shumë hulumtime që demonstrojnë nevojën që fëmijët të ndjehen të sigurt fizikisht në një klasë. Por “STEAM” e bën këtë një hap më tej duke kultivuar një klasë ku nxënësit inkurajohen të ndjehen të sigurt intelektualisht dhe emocionalisht. Nëse ata kanë shumë frikë se mos gabojnë, ata nuk do fitojnë aftësi për të përballuar rreziqet që dalin për të mësuar gjatë gjithë jetës. Te “STEAM” çdokush merr përgjegjësi dhe nxënësit përjetojnë ndjenjë dhe emocione pozitive

5.Raportin mësimdhënies dhe të nxënësve. Ky raport nënkupton një mjedis të nxënësve me në qendër nxënësit, studentin apo të rriturin, i cili detyron mësuesit, pedagogët dhe trajnerët që të marrin

role të ndryshme ndërveprimi. Kjo, nga ana tjetër, nënkupton atë që nxënësit dhe studentëve t'u jepet më shumë kohë dhe kontroll në procesin mësimor, ndonëse kjo është sfiduese për delegimin e përgjegjësisë nga mësuesi te nxënësi.