

Designing higher Education
Curricula for Agility, Resilience
& Transformation

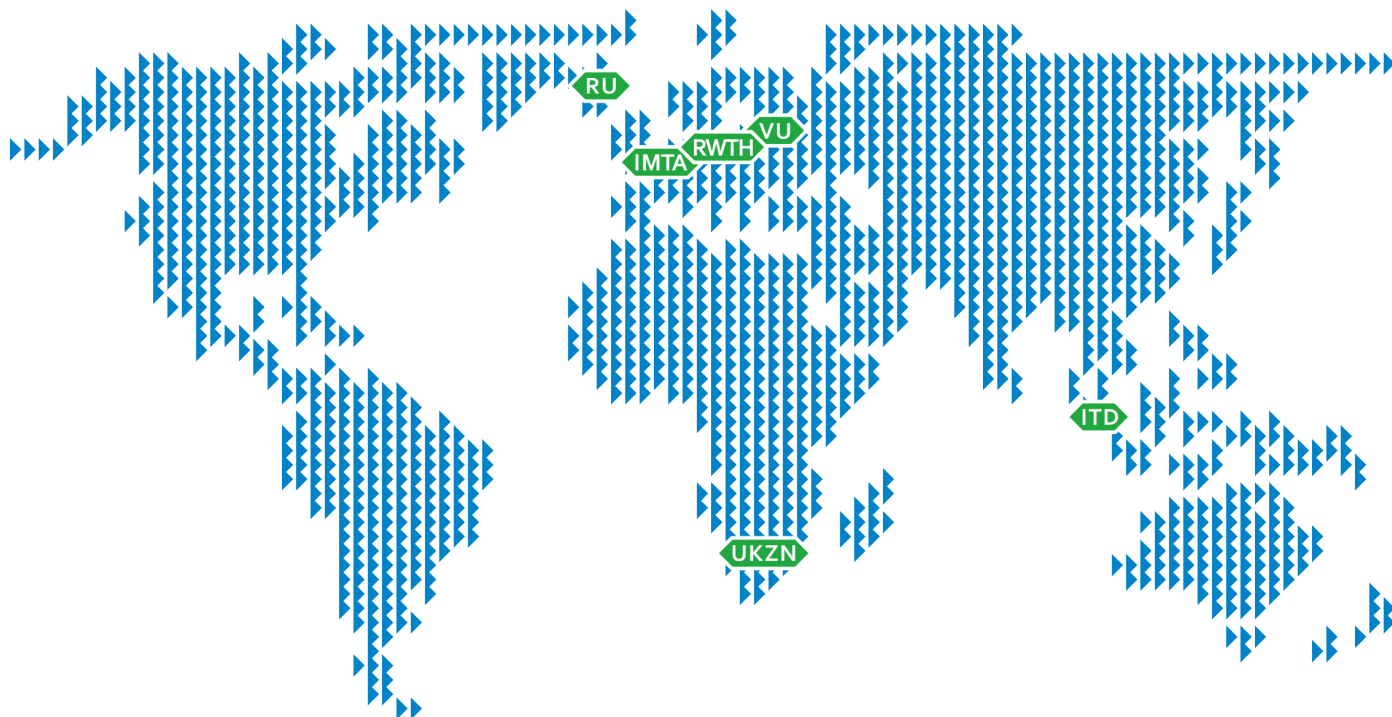
www.decartproject.eu



DECART



European
Commission



Turinys

- #6 projekto susitikimas Vilniaus universitete
- WP1 – Programos kūrimas
- WP2 – Programos atsparumas
- WP3 – Programos pertvarkymas
- IPHE3 Vilniaus universitete
- Dirbtuvės Šiauliuose: žaidimo „SUCRE“ pristatymas
- DECART puodelio pristatymas
- DECART švenčia #ErasmusDienas 2025 Pasaulyje
- Dr. Ir. Inggriani Liem atminimui
- Publikacijos

Apie DECART projektą

Mokslinių tyrimų ir inovacijų projektas DECART yra tarptautinio bendradarbiavimo partnerystės iniciatyva, finansuojama pagal Europos Komisijos programą ERASMUS+ (2022-1-FR01-KA220-HED-000087657). Projektas vienija Prancūzijos, Islandijos, Indonezijos, Pietų Afrikos Respublikos ir Lietuvos aukštojo mokslo institucijas. Pagrindinis projekto tikslas - pateikti gaires, kaip kurti inovatyvias mokymo programas, kurios leistų sutelkti XXI a. inžinerijos ir verslo švietimo sistemų pajėgumu transformuotis. Projekto metu taip pat bus nustatyti lyderystės modeliai, padėsiantys švietimo suinteresuotosioms šalims sėkmingai dirbuoti šiandienos pasaulio neramiame socialiniame ir ekonominiame kontekste.

#6 projekto susitikimas Vilniaus universitete



DECART komanda Vilniaus universitete. Foto: Valentina Dagienė, CC BY-NC-SA licencija

2025 m. liepos 7–8 d. DECART konsorciumas susirinko į paskutinį projekto susitikimą Vilniaus universitete. Šiame hibridiniame renginyje partneriai galutinai suderino rezultatus, patvirtino pagrindinius veiklos rodiklius ir apibendrino įgytą patirtį. Dėmesys buvo skiriamas trijuose darbo paketuose sukurtų įrankių, žaidimų ir metodų tvarumui bei jų pritaikomumui užtikrinti. Dalyviai taip pat kartu rengė galutinę brošiūrą, kuri bus naudojama kaip gairės institucijoms, diegiančioms DECART **lanksčias ir transformacines** mokymo programas. Susitikimas tapo ne tik projekto užbaigimu, bet ir atspirties tašku jo būsimam poveikiui.



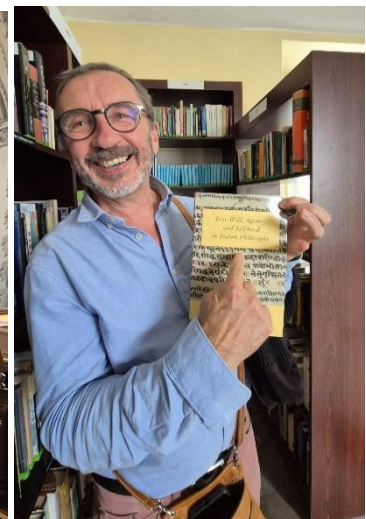
Projekto susitikimas #6 VU. Foto: Arlinta Barus ir Eglė Jasutė, CC BY-NC-SA licencija

Paskutinis **DECART susitikimas** taip pat padėjo apibendrinti WP1–WP3 įžvalgas į nuoseklią „įrankių grandinę“ kurso atnaujinimui. Skatindamas mainus tarp partnerių iš įvairių švietimo sistemų, PM6 pagilino konsorciumo bendrą supratimą apie tai, kaip **lankstumą, atsparumą ir transformaciją** galima įtraukti į aukštąjį mokslą. Tai buvo ne tik išvada, bet ir atspirties taškas tolesniam DECART rezultatų taikymui ir sklaidai.

Dalyviai taip pat prisijungė prie ekskursijos po Vilniaus universiteto istorinį pastatą – vieną seniausių Rytų Europoje, įkurtą 1579 m. Apsilankymas bibliotekoje, Didžiajame kieme ir Astronomijos observatorijoje suteikė kultūrinį kontekstą, kuris praturtino susitikimą ir susiejo DECART ateities tikslus su ilgalaikiu Europos akademinio paveldu.

WP1 – Programos kūrimas

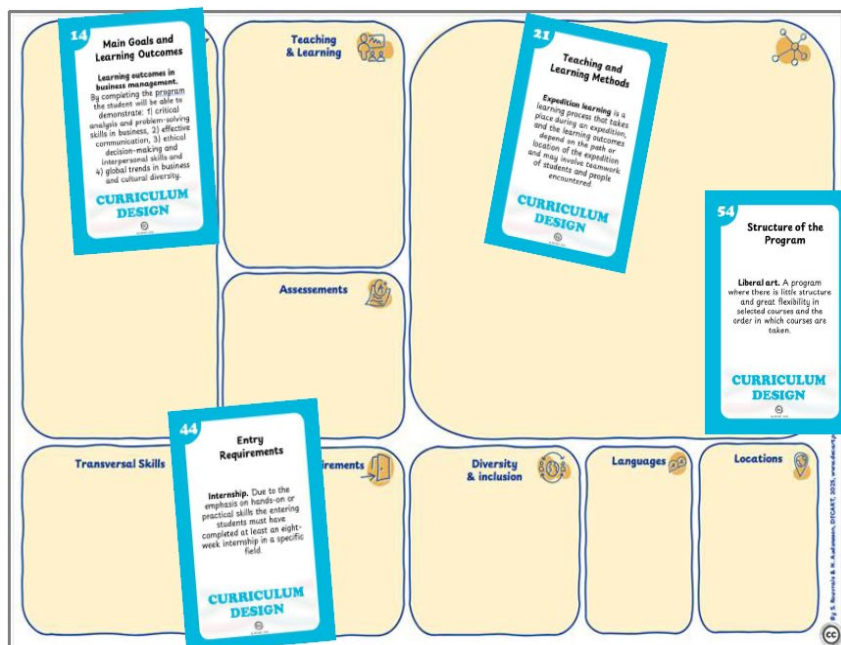
WP1, koordinuojamas **Reikjaviko universiteto**, buvo skirtas **lanksčių, novatoriškų ir VUCA** principus atspindinčių mokymo programų kūrimui. Darbo paketas prasidėjo nuo įvairių partnerių institucijų mokymo programų pavyzdžių analizės, kurioje buvo pabrėžti bendri iššūkiai ir novatoriškos projektavimo strategijos. Šios įžvalgos tapo DECART vieningos mokymo programos pagrindu.



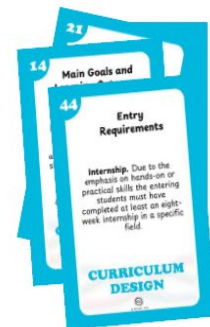
DECART komanda lanko Vilniaus universiteto biblioteką. Foto: Valentina Dagienė, CC BY-NC-SA licencija

Programos kūrimo maketas (Canvas) yra vizualinė priemonė, kuri padeda suskirstyti mokymo programos planavimą į devynis pagrindinius komponentus: tikslus, mokymo metodus, vertinimą, programos struktūrą, tarpdisciplininius įgūdžius, priėmimo reikalavimus, įvairovę ir įtrauktį, mokymosi kalbas ir vietas. Ji padeda bendradarbiaujant kurti ar pertvarkyti švietimo programas.

Curriculum design game



Stack of 54 cards:
6 examples for each of
9 components.



Objective is to support and stimulate the design of a holistic curriculum, including its structure, components and content, and to realize that curricula may be very diverse depending on the context.

Programos kūrimo žaidimas. Foto: Haraldur Audunsson, CC BY-NC-SA licencija

Papildydamos šį modelį, WP1 sukūrė du rimtus kortų žaidimus:

- **VUCA įvykių žaidimas**, kuriame pristatomi kriziniai scenarijai, tokie kaip skaitmeninės pertvarkos ar politinis nestabilumas, skatinantys apmąstyti programos pažeidžiamumą;
- **Programos kūrimo žaidimas**, padedantis pedagogams ir studentams bendradarbiaujant kurti programos modelius, naudojant pavyzdines korteles, suderintas su modelio komponentais.

Šios priemonės pasirodė esą labai veiksmingos skatinant diskusijas apie mokymo programas ir buvo plačiai naudojamos IPHE sesijų metu. Taigi WP1 padėjo koncepcinį ir metodologinį pagrindą priemonėms ir procesams, kurie vėliau buvo sukurti WP2 ir WP3.

WP2 – Programos atsaparumas

WP2, kuriam vadovavo **IMT Atlantique**, nagrinėjo klausimą, kaip padidinti aukštojo mokslo įstaigų mokymo programų atsparumą. Pagrindinis rezultatas yra **SUCRE** (angl. Serious Game for University Curriculum Resilience) – simuliacinis žaidimas, padedantis institucijų komandoms priimti pagrįstus sprendimus krizinėse situacijose.

SUCRE žaidimas vyksta trimis progresiniais lygiais:

1. **Situacinis supratimas** – išorinių grėsmių ir vidinių silpnųjų vietų identifikavimas;
2. **Pagrindinių pažeidžiamų vietų žemėlapis** – institucijų profilių naudojimas siekiant nustatyti didelės rizikos sritis;
3. **Prisitaikymo gebėjimų stiprinimas** – tikslingų veiksmų, skirtų atsparumui stiprinti, kūrimas.

Siekiant padidinti realizmą, žaidime yra iš anksto nustatytos institucijų identifikacinės kortelės ir įvairūs krizės scenarijai. Be to, WP2 sukūrė diagnostinę priemonę, pagrįstą patvirtintu klausimynu, kuri padeda įvertinti mokymo programų atsparumą naudojant kiekybinius rodiklius ir savirefleksiją. Svarbu paminėti, kad WP2 tiesiogiai remiasi WP1 priemonėmis, naudodamas jo mokymo programos planą ir VUCA scenarijus kaip įvesties duomenis simuliacijai. **SUCRE** žaidimas buvo išbandytas penkiuose bandomuosiuose renginiuose ir dabar yra paruoštas platesniam naudojimui strateginiame planavime, vidaus vertinimuose ir personalo mokymo iniciatyvose.

WP3 – Programos pertvarkymas

WP3, kuriam vadovauja **KwaZulu-Natal universitetas** (UKZN), nagrinėja vadovavimo ir institucines strategijas, reikalingas reikšmingai kurso pertvarkai sudėtingoje aplinkoje įgyvendinti. Daugiausia dėmesio skiriama švietimo lyderių įgalinimui skatinti pokyčius lanksčiai, bendradarbiaujant ir įtraukiant.

Pagrindiniai rezultatai:

- R31 ataskaita, kurioje nurodyti pagrindiniai veiksniai, trikdžiai ir kliūtys aukštojo mokslo pertvarkai;
- R32 ataskaita (bus paskelbta artimiausiu metu), kurioje analizuojami lyderystės stiliai ir praktikos, veiksmingai remiantys pertvarką;
- R33 rezultatai, įskaitant interaktyvius lyderystės seminarus, suinteresuotųjų šalių įtraukimo priemones ir vizualinę sistemą, vadinamą Mokymo programos pertvarkos tinklas (angl. Curriculum Transformation Web).

WP3 akcentavo gebėjimų stiprinimą seminaruose ir mokymuose, kuriuose buvo naudojama suinteresuotųjų šalių žemėlapio sudarymas, scenarijų planavimas ir lyderystės vaidmenų žaidimai. Šios veiklos padėjo institucijų vadovams ir pedagogams suprasti politinius, kultūrinius ir emocinius aspektus, kurie daro įtaką pokyčiams.

Svarbiausia, WP3 remiasi WP1 kurso struktūra ir WP2 diagnostiniais rezultatais, kad galėtų informuoti apie savo mokymo ir planavimo priemones. Taigi WP3 atspindi DECART metodikos veiklos ir vadovavimo lygmenį, paverčiant įžvalgas strateginiu įgyvendinimu ir realia institucijų transformacija.

IPHE3 Vilniaus iniversitete

2025 m. liepos 9–10 d., iškart po 6-ojo projekto susitikimo, DECART surengė trečiąją intensyvią aukštojo mokslo programą (IPHE3) **Vilniaus universiteto Filosofijos fakultete**. Šis dviejų dienų hibridinis renginys subūrė pedagogus, programų vadovus ir akademinius kūrėjus iš 10 universitetų Pietų Afrikoje, Prancūzijoje, Vokietijoje, Indonezijoje, Lietuvoje ir Islandijoje, kurie dalyvavo praktiniuose, įtraukiančiuose mokymuose, skirtuose kurso pertvarkai, suinteresuotųjų šalių įtraukimui ir lyderystės ugdymui.

Mokymas buvo sutelktas į aštuonis mokymosi rezultatus, pradedant kurso pertvarkos „**kas, kodėl, kas, kada, kur ir kaip**“ supratimu ir baigiant suinteresuotųjų šalių įtraukimo ir lyderystės strategijos priemonių kūrimu. Sesijų metu buvo derinamos conceptualios įžvalgos su praktiniais užsiėmimais, taip susiejant teoriją su realiais instituciniais iššūkiais.

Pagrindinės veiklos apėmė suinteresuotųjų šalių žemėlapio sudarymą, įtraukimo planavimą, lyderystės sudėtingumo tyrimą ir institucinės transformacijos gairių kūrimą. IPHE3 rėmėsi visa DECART metodika: **WP1 „Curriculum Canvas“** ir **VUCA žaidimais**, **WP2 „SUCRE“ žaidimu ir diagnostiniais įrankiais** bei WP3 suinteresuotųjų šalių ir lyderystės priemonėmis veiksams ir įgyvendinimui.

Ypatingas programos privalumas buvo jos interaktyvi ir bendradarbiavimu grindžiama atmosfera. Dalyviai dirbo mišriose institucijų komandose, o tai skatino tarpkultūrinį supratimą ir tarpusavio mokymąsi. Vizualinių priemonių, pvz., turtingų paveikslėlių, suinteresuotųjų šalių tinklų ir žaidybinių pratimų naudojimas sustiprino įsitraukimą ir padarė abstrakčius konceptus apčiuopiamais.



Foto: Siegfried Rouvrais-Delahaie ir Cecile Gerwel Proches, CC BY-NC-SA licencija

Programos pabaigoje dalyviai įgijo daugiau aiškumo ir pasitikėjimo, gebėdami orientuotis transformacijos procesuose, ypač nestabiliuose ar neapibrėžtose situacijose. Daugelis nurodė ketinantys pritaikyti ir integruoti DECART įrankius savo mokymo programų peržiūros, vidinių mokymo planų bei strateginio planavimo procesuose. IPHE3 buvo ne tik DECART mokymų užbaigiamasis etapas, bet ir parodė visapusišką WP1, WP2 ir WP3 rezultatų integraciją į praktinį gebėjimų stiprinimą. Tai tapo ir projekto rezultatų patvirtinimu, ir atspirties tašku jų tolesniam taikymui Europos, Afrikos ir Azijos aukštojo mokslo institucijose.

Dirbtuvės Šiauliuose: žaidimo „SUCRE“ pristatymas



Dirbtuvės Šiauliuose. Foto: Eglė Jasutė, CC BY-NC-SA licencija

2025 m. rugsėjo 26 d. Vilniaus universiteto komanda Šiauliuose surengė trijų valandų trukmės dirbtuves, kuriose mokyklų vadovams ir universitetų darbuotojams pristatė žaidimą „SUCRE“, sukurtą pagal „Erasmus+ DECART“ projektą. Užsiėmimo metu dalyviai buvo pakviesti dalyvauti krizės simuliacijose, sekti jų poveikio gijas mokymo programoms ir kartu kurti strategijas, kaip pritaikyti ugdymo programas esant neapibrėžtumui. Naudodamiesi scenarijų kortelėmis ir komandų diskusijomis, dalyviai tyrinėjo, kaip iš pirmo žvilgsnio abstrakti atsparumo sąvoka gali būti paversta konkrečiais veiksmais, išbandydami praktinius sprendimus ir svarstydami, kaip krizės galėtų paveikti

jų institucijas. Dirbtuvių dalyviai įsitraukė į bendrą mokymąsi bei kritinį apmąstymą. Peržengdami teorinių diskusijų ribas, dalyviai sukūrė prototipines mokymo programų transformacijos strategijas, paremtas praktiniais žaidimo patyrimais. Integravus atsparumo mąstyseną į interaktyvų formatą, Šiaulių renginys sustiprino pagrindinį DECART projekto tikslą – suteikti švietimo bendruomenėms lanksčius įrankius veikti neapibrėžtumo ir pokyčių sąlygomis. Taip buvo prisidėta prie pažangos siekiant labiau į krizes reaguojančios ir atečiai atsparios švietimo praktikos.

DECART puodelio pristatymas

Mes didžiuojamės galėdami pristatyti DECART puodelį – simbolinį Europos skonių derinį, įkūnijantį atsparumą ir transformaciją aukštajame moksle.

Ji reiškia „**jūsų aukštojo mokslo puodelį, sukrėstą pavoju, nežinomybės, trikdžių ar net daugiakrypčių krizių**“ 🔥.“ Akimirka atsakyti prancūziškai FR:

☕ **CAFE** (kava) – *kūrybiškos, lanksčios ir greitai prisitaikančios mokymo programos kūrimo įrankis*

🍬 **SUCRE de canne** (cukrus) – *žaidimas, skirtas universiteto mokymo programų atsparumui ugdyti*

📋 **LAIT entier** (grietinė) – *lyderystės, derinimo, įtakos ir transformacijos įrankis mokymo programų inovacijoms*

– išmaišyta europiniu šaukšteliu, kad įkvėptų ir skatintų mokymo programų transformaciją.

Dabar šie trys DECART įrankiai prieinami nemokamai adresu: www.decartproject.eu.



DECART švenčia #ErasmusDienas 2025 Pasaulyje

Erasmus Dienos vyko visame pasaulyje **spalio 13–18 d.** Šie renginiai kviečia žmones visur jungtis, dalintis ir pristatyti, kaip Erasmus+ projektai stiprina švietimą, mobilumą ir inovacijas. Kiekviename renginyje buvo pristatyti trys pagrindiniai DECART įrankiai – **CAFE**, **SUCRE** ir **LAIT** – parodyta, kaip jie įgalina švietimo lyderius, mokytojus ir besimokančiuosius kurti prasmingus pokyčius.



Erasmus Dienos 2025 IMTA Atlantique. Foto: Siegfried Rouvrais, CC BY-NC-SA licencija

FR IMT Atlantique universitete Renne dvidešimt IV kurso studentų dirbo mažose grupėse, vertindami savo inžinerijos magistrantūros programų lankstumą. Naudodamiesi **CAFE** mokymo programos sistema, jie pateikė naujų įžvalgų universiteto vadovybei – šios pastabos taps pagrindu programų reformoms, numatytoms 2026 metams.

Šis renginys tęsė 2024 m. Erasmus Dienų sėkmę Nante, kur **CAFE** įrankis buvo naudojamas Europos energetinio atsparumo lankstumui.

IS Reikjaviko universitete (Islandijoje) **2025 m. spalio 16 d.** buvo pristatytas DECART projektas Erasmus Dienose. Tai buvo pirmasis kartas, kai Erasmus Dienos vyko Reikjaviko universitete, todėl DECART poveikis gali atsirasti netikėtose vietose. Kad renginys būtų dar saldesnis, universiteto tarptautinių ryšių skyrius paruošė didžiulį sveikinimo tortą, kuriuo galėjo pasimėgauti visi dalyviai. Renginio metu buvo pristatyti mūsų mokymo programų žaidimai – **CAFE** (dizainui), **SUCRE** (atsparumui) ir **LAIT** (transformacijai). Mūsų kolega Haraldur Audunsson stovėjo prie DECART stendo, aptardamas projektą su universiteto dėstytojais ir darbuotojais bei pristatydamas galimybes, kurias suteikia Erasmus programa.



Erasmus Dienos 2025 RU. Foto: Haraldur Audunsson, CC BY-NC-SA licence

FR IMT Atlantique universitete Bresto mieste 14 IMT inžinerijos mokyklų mokymo programų vadovai praleido visą dieną, gilindamiesi į žaidimą **SUCRE**. Jie sprendė iššūkį – kaip reaguoti į prognozuojamą 20 % nacionalinio finansavimo sumažinimą – ir kartu naudojo **CAFE** bei **LAIT** įrankius bendrai kurdami veiksmų planus. Šis procesas padėjo sustiprinti atsparumą ir tęstinumą visame IMT tinkle, skatindamas bendradarbiavimą bei sisteminių požiūrį į pokyčius.

ID Indonezijos Institut Teknologi Del universitete absolventai, studentai ir jų tėvai susirinko susipažinti su DECART projektu per **Informatikos inžinerijos ir Profesinių studijų fakultetų** diplomų įteikimo ceremoniją. Daugiau nei šimtas dalyvių dalyvavo interaktyviuose žaidimuose ir veiklose, o iš renginio išsinešė DECART ir Erasmus Dienų suvenyrus – todėl šventė buvo ne tik informatyvi, bet ir linksma.



FR 2025 m. renginyje Mokymosi paroda Renne daugiau nei dvidešimt švietimo specialistų dalyvavo **SUCRE** žaidimo dirbtuvėse, kuriose nagrinėjo priežasties ir pasekmės scenarijus, trikdančius mokymosi ekosistemas. Gyvos diskusijos paskatino naujų idėjų, kaip pritaikyti DECART įrankius įvairiuose švietimo sektoriuose.

Erasmus Dienos 2025 Institut Teknologi Del. Foto: Sari Silalahi, CC BY-NC-SA licencija

ZA Pietų Afrikos UKZN universitete 2025 m. spalio 14 d. vyko seminaras, kuriame dalyvavo akademinės bendruomenės nariai. UKZN komanda pristatė DECART projektą ir jo tris darbo paketus, pateikdama įvairių projekte sukurtų įrankių apžvalgą bei parodydama, kaip jie padeda **kurti, stiprinti atsparumą ir transformuoti mokymo programas**. Ypatingas dėmesys buvo skirtas WP3 įrankiams, kurie apima suinteresuotųjų šalių sąrašą, įtakos ir interesų matricą, mokymo programos transformacijos komponentus, transformacijos tinklą ir suinteresuotųjų šalių įsitraukimo planą. Šie įrankiai buvo pristatyti kaip pagrindiniai UKZN komandos vadovaujamo mokymo programų transformacijos darbo paketo rezultatai, parodantys praktinę DECART metodikos pritaikymą instituciniame kontekste.



Erasmus Dienos 2025 UKZN. Foto: Cecile Gerwel Proches, CC BY-NC-SA licencija

Apskritai per Erasmus Dienas DECART įrankiai – **CAFE**, **SUCRE** ir **LAIT** – pasiekė naujas auditorijas visame pasaulyje. Po kelerių metų tyrimų, bandymų ir tobulinimo jie dabar yra laisvai prieinami pagal „Creative Commons“ licenciją, kad jais galėtų naudotis studijų programų vadovai, dėstytojai, mokytojai, studentai, specialistai ir visi, kuriems rūpi švietimo transformacija.

Visų DECART narių vardu – nuoširdi padėka „Erasmus+“ programai už galimybę įgyvendinti šį pasaulinį bendradarbiavimą! 🌍 ✨



PM4@ IT Del su **Dr Liem** viduryje pirmoje eilėje, Foto: Arlinta Barus, CC BY-NC-SA licencija

Dr. Ir. Inggriani Liem atminimui

(1953 m. sausio 16 d. – 2025 m. rugpjūčio 28 d.)

Akademinei bendruomenė giliai liūdi dėl **Dr. Ir. Inggriani Liem** netekties – iškilios pedagogės, tyrėjos ir atsidavusios informatikos švietimo puoselėtojos. Atstovaudama **Institut Teknologi Del**, **Dr. Liem** reikšmingai prisidėjo prie **DECART projekto** įgyvendinimo.

Ji buvo apdovanota **IOI 2022 „Lifetime Achievement Award“** už išskirtinį indėlį į informatikos švietimo plėtrą tiek

Indonezijoje, tiek visame pasaulyje. Jos tvirtas atsidavimas jaunųjų talentų ugdymui, meistriškumo siekiui ir bendradarbiavimo skatinimui paliko ilgalaikį įkvėpimo ir poveikio palikimą. **Dr. Liem** sąžiningumas, atjauta ir atsidavimas bus prisimenami su didžiausia pagarba ir nuoširdžia padėka.

Publikacijos

- M. Kanyangale, A. James, C. Gerwel Proches, V. Dagienė, A. Matthiasdottir, I. Liem, E. Jasutė, and H. Audunsson (2026). Facilitating Curriculum Transformation in Higher Education in a Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous World. Article in Acta Paedagogica Vilnensia, Vilnius University Press, 2026.
- E. Stepani Sinambela, A. Barus, S. Rouvrais, A. Sinaga, S. Silalahi, and H. Audunsson (2025). Empowering Curriculum Design Stakeholders with AI in Higher Education. Paper in the 10th International STEM Education Conference (Istem-ED): „Education for All“. IEEE Education Society. 31-1 August 2025, Chonburi, Thailand.
- C. Gerwel Proches, A. James, M. Kanyangale, H. Audunsson, V. Dagienė, I. Liem, E. Jasutė, R. Waldeck, S. Rouvrais, and Á. Matthiasdottir (2025). Internal Factors Influencing Curriculum Transformation in Higher Engineering Education. Paper in Proceedings of SEFI2025: 53rd annual Conference of the European Society for Engineering Education, „Engineering & Society“ theme. Tampere University, Finland. September 15-18
- James, C. Gerwel Proches, M. Kanyangale, V. Dagienė, E. Jasute & R. Waldeck (2025). The Role of Leadership in Curriculum Transformation: Implications for Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics in Higher Education. Paper in 6th International Baltic Symposium on Science and Technology Education, June 1–19, 2025, Siauliai, Republic of Lithuania.
- R. Waldeck, A-K. Winkens, C. Lemke, C. Leicht-Scholten, and H. Audunsson (2025). Identifying Curriculum Disruptions in Engineering Education through Serious Gaming. Workshop with paper in SEFI2025: 53rd annual Conference of the European Society for Engineering Education, „Engineering & Society“ theme. Tampere University, Finland. September 15-18.
- S. Rouvrais, G. Jacovetti, H. Auðunsson, and A. Barus (2025). Curriculum Design for an Expedition Learning Semester on Energy Sovereignty Engineering. Workshop in CISPEE2025: 6th International Conference of the Portuguese Society for Engineering Education. Polytechnic University of Setúbal, Portugal, July 16-18, 2025.



www.decartproject.eu



<https://www.facebook.com/decartproject.eu>



<https://www.linkedin.com/in/decartproject/>



<https://www.instagram.com/decartproject/>



The DECART project partners acknowledge the grant support received under the Erasmus+ Programme (number 22022-1-FR01-KA220-HED-000087657)

The European Commission's support for the production of this DECART newsletter does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Newsletter under CC BY-NC-SA except for the institution and project logos under ©