





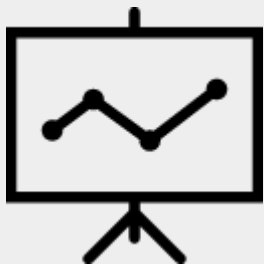


„Puiki mokykla, kurioje nėra patyčių“ („Cool School: Where Peace Rules“)	
 Nuoroda	https://www.commonsensemedia.org/game-reviews/cool-school-where-peace-rules
 Rekomenduoja	Panevėžio rajono švietimo centras, Lietuva; Friends of Education, Makedonija.
 Žaidimo tipas	Internetinis pasakojimu grįstas žaidimas vienam arba keliems žaidėjams.
 Tikslinė grupė	5–9 metai.
 Kalba(-os)	Anglų k.
 Vertybės	Asmeniniai santykiai, draugystė, pagarba, tolerancija, skirtumų priėmimas, empatija, emocijos, pagalba vienas kitam.



Igūdžiai

Bendravimas su kitais, pagarba kitiems, tolesnių veiksmų ir pasekmių numatymas, jausmų ir emocijų atpažinimas ir raiška, empatiškumas, socialumo ženklų atpažinimas, savikontrolė, bendradarbiavimas, problemų sprendimas, gebėjimas prisitaikyti, gebėjimas nustatyti tikslus ir planus, pagalba kitiems.



Tikslai

Tiesioginiai: mokyti vaikus spręsti konfliktus ir sumažinti patyčias
Psichologiniai, sociologiniai, grįsti vertybėmis: modeliuoti gerą ir blogą elgesį; mokytiis priimti sprendimus.



Aprašymas

„Cool School: Where Peace Rules“ yra nemokamas, vertybių ugdymu grįstas psichologinis žaidimas. Žaidėjai turi padėti kitiems rasti taikingus konfliktų sprendimo būdus.

„Cool School: Where Peace Rules“ gali būti tiesiogiai taikomas ugdymo procese. Žaidime pasitelkus vaizdo animacijas sukuriama situacija mokymuisi: suprantama kalba modeliuojamas kontekstinis elgesys, kūrybiškai kartojant gilinami įgūdžiai, mokoma mokytiis priimti teisingus sprendimus.

Žaidime pateikiami realaus gyvenimo scenarijai, o galimi sprendimai ar atsakymai nėra akivaizdūs. Todėl mokiniai skatinami tyrinėti ir atrasti nebijant padaryti klaidų ir kartu įgyti konkrečių įgūdžių, kaip spręsti skirtingas konfliktines situacijas. Žaidėjas gali susitapatinti su bet kuriuo personažu, tokiu būdu užtikrinamas mokinių įsitraukimas.

Žaidimą sudaro 26 skirtingi filmukai, kuriuose veikėjai ginčijasi vis dėl kitos socialinės problemos, pvz., nusirašinėjimo atsiskaitymo metu arba sprendimo priimti naują narį į komandą.

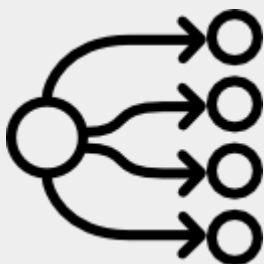
Žaidėjai turi išklausyti visą istoriją ir tada pasirinkti iš keturių variantų, kaip personažai turėtų veikti norėdami išspręsti konfliktą. Pasirinkus ir tęsiant žaidimą, rodoma, ar priėmus sprendimą situacija pagerėjo. Jei taip, žaidėjas laimi trofėjų, jei ne, žaidėjas turi bandyti dar kartą ir rasti geriausią sprendimą.

Mokiniai žaisdami šį žaidimą ras daug gerai žinomų mokykloje situacijų ir kylančių konfliktų. Išklause abi konflikte dalyvaujančias puses, turės nuspręsti, ką personažai turėtų daryti. Siekdami priimti teisingą sprendimą, turės apmąstyti, kas yra teisinga, sąžininga, nuoširdi ir geriausia kiekvienam. Kaip ir personažai, žaidėjai gali daryti klaidų – svarbiausia surasti geriausią sprendimą. Bet kokių atveju, žaidimą baigus, kiekvienas bus laimėtojas.



Reikalinga įranga

Mac, Windows, pasiekiamas internete.



Veiklos aprašymas

Žaidime mokinys kviečiamas pasirinkti konflikto sprendimo būdą vykstančio konflikto metu (sprendimo priėmimo momentu filmukas sustoja) ir tuomet stebėti konflikto eigą, kuri priklauso nuo pasirinkto sprendimo varianto. Taip mokiniams iš karto suteikiamas grįžtamasis ryšys apie jų pasirinkimą (ar priimtas sprendimas pagerino ar pablogino situaciją). Be to, žaidimas skatina esminių vertybių puoselėjimą be tiesioginio asmeninio laimėjimo.

Žaidimas gali būti žaidžiamas arba vieno žaidėjo, arba kelių žaidėjų tiek mokykloje, tiek už mokyklos ribų. Tikslas yra sėkmingai (ir greitai) užpildyti trofėjų bylą abėcėlės raidėmis. Pastarosios yra laimimos, kai sėkmingai išsprendžiamas konfliktas: situacijoms pristatyti pasitelkiami animuoti personažai ir žaidėjams siūloma iš kelių variantų rinktis vieną sprendimą. Kiekvienas sprendimas turi pasekmes, kurios vaizdžiai yra pristatomos žaidėjams.

Žaidimas patrauklus keliais aspektais. Pirma, personažai yra mieli, animacijos grįstos gyvenimiškomis ir skatinančiomis mąstyti situacijomis. Mokinys įtraukiamas ir žaidžia iki pat žaidimo pabaigos.

Prieš pradėdant žaidimą su mokiniais galima atlikti keletą veiklų apie teisingą ir taikų konfliktų sprendimą. Žaidimą gali žaisti skirtingo amžiaus vaikai, nes jis lengvai pritaikomas. Keletas rekomendacijų:

1. Mokytojas perskaito trumpą istoriją apie du besipykstančius draugus. Mokiniai turi sugalvoti geriausią, jų manymu, konflikto sprendimą eigą, kad besipykstantys draugai susitaikytų.
2. Mažesniems vaikams galima nupiešti keletą piešinių, kaip jaučiamasi, kai pykstamasi. Rūpestingai reikia pabrėžti, kas tuo metu jaučiama kūne, kokios mintys kyla ir pan.
3. Paprastas žaidimas, skirtas konflikto sprendimo alternatyvoms surasti yra mesti vilnos rutulį iš vieno mokinio kitam ir tada nuspręsti, kuris sprendimas yra geriausias ir kodėl (bendradarbiavimas).
4. Pradėkite piešti kažką, kitas asmuo tęsia ir taip atliekama tol, kol paskutinis baigia piešinį. Tada sukuriama istorija-scenarijus apie nupieštą piešinį.



Trukmė

Žaidimo trukmė priklauso nuo veiklų kiekio, planuojamo turinio gylio ir mokinių amžius.



Paveikslēļi ir kita informacija



Šaltinis



Kūrējas: [Realtime Associates, Inc.](#)