



ProSocial Values

MOKYMŲ MEDŽIAGA

MOKYMAI VYKO

2019 m. vasario 25 d. – kovo 1 d. Ušakas (TR)

2019 m. spalio 8–13 d. Panevėžyje (LT)

Project:	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201- 036860]
Output identification:	O6. Mokytojų kvalifikacijos tobulinimo programa
Activity leading organization:	Panevėžio rajono švietimo centras (LT)
Involved organizations:	Polo Europeo della Conoscenza (IT), Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak (TR), Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (ES), Trakia University, Stara Zagora (BL), Friends of Education (MK)

The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Turinys

Kaip sukurti prosocialinėmis vertybėmis grįstą atmosferą tarp bendraamžių į pagalbą pasitelkiant skaitmeninius žaidimus?	3
Tai ten džiunglės	30
Mokymasis pasitelkiant prosocialumą (3 atvejai, kaip jį pritaikyti klasėje, naudojant žaidimus)	46
Mūsų iššūkis: išryškinti tai, kas žmoguje geriausia (Būkime pasiruošę iššūkiams!)	84
Prosocialinė robotika	115
Prosocialumas –tai žaidimas	144
Kūrybiškas konfliktų sprendimas (klasėje)	162
Užauginti “varlę” – pasakojimų šablonai, skirti kurti refleksijos strategijas nusivylimo situacijose	192



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Kaip sukurti prosocialinėmis vertybėmis grįstą atmosferą tarp bendraamžių į pagalbą pasitelkiant skaitmeninius žaidimus?

Ahmet YURDAKUL
Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

Uşak – Pirmieji mokytojų mokymai



Šiame dokumente pateikta autoriaus (-ių) informacija ir nuomonės ir nebūtinai atspindi oficialią Europos Sąjungos nuomonę. Nei Europos Sąjungos institucijos ir įstaigos, nei joks asmuo, veikiantis jų vardu, negali būti laikomi atsakingais už turimos informacijos naudojimą.



LAUKIAMIZ REZULTATAI

- Išsiaiškinti prosocialinių vertybių sampratą kai kuriama mokymuisi palanki atmosfera į pagalbą pasitelkus skaitmeninius žaidimus;
- Skatinti bendraamžius būti empatiškais vienas kitam kai ugdymo procese naudojami skaitmeniniai žaidimai;
- Skatinti lygybę tarp bendraamžių pasitelkiant skaitmeninius žaidimus;
- Pasitelkus skaitmeninius įrankius bei žaidimus skatinti mokinius prisidėti prie bendruomenės prosocialinių vertybių puoselėjimo;
- Skatinti faktinius elgesio pokyčius;
- Gebėti perteikti prosocialinių vertybių žinutę per žaidimus;
- Gebėti atpažinti prosocialų elgesį virtualioje aplinkoje;
- Gebėti modifikuoti tuos žaidimo elementus, kurie mokiniams atrodo socialiai neteisingi.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Prosocialus elgesys pasireiškiantis dalijimosi, pagalbos ir bendradarbiavimo forma yra socialinės kompetencijos požymis pastebimas jau vaikystėje. Tiesioginę reikšmę mokymuisi turi tai, kad prosocialus elgesys yra teigiamai susijęs su intelektualiniais rezultatais, įskaitant pasiekimų įvertinimus ir standartizuotus testų rezultatus.

„Prococialaus elgesio rodikliai taip pat buvo teigiamai susiję su kitais socialų elgesį atspindinčiais rezultatais, įskaitant socialinę priėmimą bei pripažinimą bendraamžių tarpe, bei mokytojų palankumą socialiai tinkamai besielgiantiems mokiniams“ (Wentzel, 2015:1). „Reaguodami į vis labiau tarpusavyje susaistytą pasaulį, pedagogai rodo vis didesnę susidomėjimą globaliu švietimu. Daugelis „gero pasaulio piliečio“ apibrėžimų vertina empatiją kaip ypač svarbų aspektą siekiant suprasti kitus pasaulio piliečius nepaisant valstybinių sienų ar kultūrinių skirtumų. Kita vertus žmonėms gali būti sunku įsijausti į tuos, kuriuos suvokia kaip psichologiškai ir geografiškai tolimus. Ar skaitmeniniai simuliaciniai žaidimai gali padėti paskatinti visuotinę empatiją ir susidomėjimą pasauliniu pilietiniu mokymusi? “ (Bachen, Hernandez-Ramos, Raphael, 2012).

Atsakymas yra – “TAIP”.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Empatijos ugdymo praktika

Vaikai, kurie atpažįsta savo ir kitų jausmus, dažniau gyvena turiningą gyvenimą.

Empatijos mokymas padeda vaikui išmokti atpažinti jausmus - savo ir kitų.

Gebėjimas pamatyti situacijas skirtingais požiūriais yra svarbi gyvenimo pamoka. Tėvai ir mokytojai padeda vaikui mokytis empatijos. Išnaudokite kasdieninius įvykius, kad išmokytumėte vaiką:

- Užmegzti akių kontaktą su kitais. Kalbant žiūrėti į kito žmogaus veidą.
- Mokykite atkreipti dėmesį į tai, kaip žmonės jaučiasi. Ar tas žmogus atrodo liūdnas?
- Įvardinkite jausmus. Padėkite savo vaikui įvardyti savo ir kitų jausmus - liūdna, pikta, kelia nuostabą.
- Mokykite kaip būtų galima nusiraminti ir suvaldyti jausmus. Tegul jūsų raminantys žodžiai būna pozityvaus pokalbio su savimi pavyzdys. Būkite švelnūs ir mylintys kai mokote šių įgūdžių. Ir dar...





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prosocialus elgesys

Platus skirtingų elgesio apraiškų spektras, apimantis bet kokius veiksmus, teikiančius naudą kitiems

- Žaidimo taisyklių laikymasis
- Nuoširdus elgesys
- Bendradarbiavimas su kitais socialinėse situacijose





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pagalvokite, kada paskutinį kartą padėjote kam nors kitam?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



„Padėkite!”



„Greičiau! Pasinaudok šiuo patarimu!”





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Dabar pagalvokite, *kodėl* manote, kad padėjote tam kitam
žmogui?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



**Helping someone
without any greed...**



...is the real humanity

**„Padėti kažkam kitam be
jokio „išskaičiavimo“...
...yra tikrasis žmogiškumas“**





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Kaip galėtume ugdyti vaikų prosocialines vertybes?

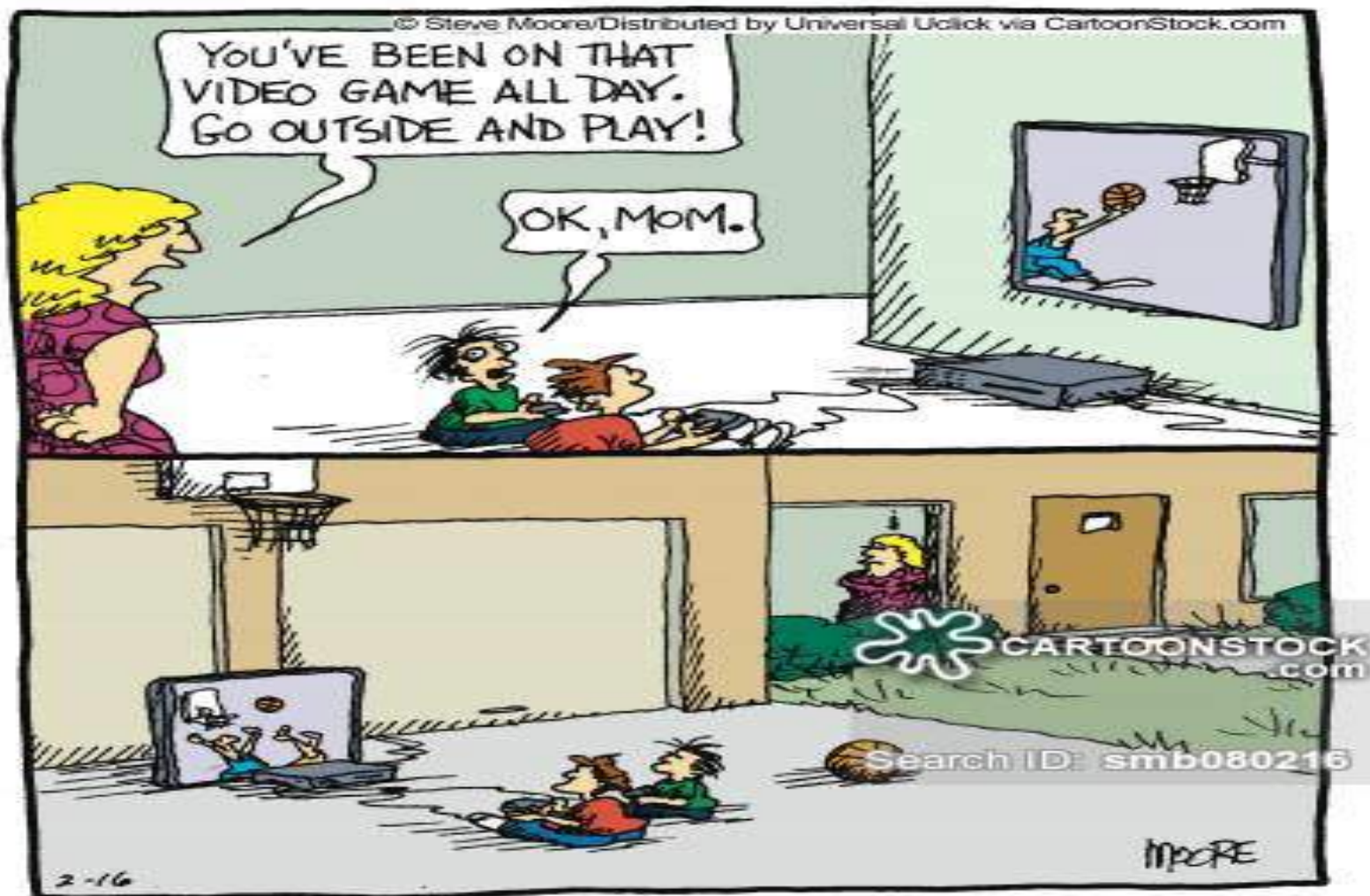




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



„Šį video žaidimą žaidi visą
Dieną. Eik į lauką ir žaisk!”

„Gera, mama.”





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Vaizdo žaidimų žaidimas kartu su kitais žaidėjais, gali paskatinti juos suprasti, kad pagalba vienas kitam žaidimo metu yra vertingas ir įprastas dalykas.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Eksperimentiniai duomenys patvirtina neigiamą smurtinių vaizdo žaidimų poveikį priimtinaam socialiniam elgesiui.

Atsižvelgiant į tai, kad vaizdo žaidimai yra lengvai ir plačiai prieinami, neigiami šių žaidimų padariniai gali turėti didelės įtakos viešajai politikai.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Priešingai, žaidžiant prosocialų (palyginti su neutraliu) vaizdo žaidimą,
skatinamas globėjiškas elgesys.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Vaizdo žaidimai suteikia puikias sąlygas mokymuisi:
jie vienu metu

leidžia žaidėjui modeliuoti, repetuoti ir sustiprinti
socialinę elgesį dominuojantį žaidimo temoje. Štai kodėl yra rimtų
priežasčių manyti, kad vaizdo žaidimai paremti prosocialiu turiniu
gali skatinti prosocialų elgesį.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prosocialus elgesys gali turėti ypatingos reikšmės puoselėjant teigiamus tarpusavio santykius.

Vaikai, kurie besimokydami mokykloje išmoksta socialiai prisitaikyti vėliau tampa teigiamais socialiai prisitaikiusiais suaugusiais.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Bendraamžių sąveika su bendraamžiais skiriasi nuo bendravimo su suaugusiais, nes vaikai vieni su kitais gali bendrauti kaip lygūs su lygiais, o tai leidžia jiems parodyti save vieni kitiems, pateikti savo idėjas, ir apginti skirtingus požiūrius.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



„Žaiskime, mokymės ir aukime kartu!”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Žaidimo dizainas gali turėti įtakos prosocialiam elgesiui. Jei žaidime turi dalyvauti du ar daugiau vaikų, tuomet žaidimas suteiks daugiau socialinės sąveikos, palyginti su žaidimu skirtu vienam vaikui.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Bendradarbiavimo žaidimai yra pagrįsti bendradarbiavimu, vienas kito priėmimu, įsitraukimu ir linksmumu, vaikai gali laisvai demonstruoti prosocialų elgesį neprarasdami pergalės džiaugsmo.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Taip pat, jei žaidime yra keletas užslėptų žinučių (empatija, tolerancija, pagarba ir kt.), vaikas išmoks elgtis prosocialiai.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Akivaizdu, kad vaizdo žaidimai gali turėti teigiamos ir neigiamos įtakos elgesiui. Neigiama yra tai, kad smurtiniai vaizdo žaidimai apskritai gali sukelti agresyvesnį elgesį. Teigiama tai, kad žaidžiant veiksmo vaizdo žaidimus žmonės gali išmokti būti greitesni ir tikslesni kitose sudėtingų veiksmų reikalaujančiose aplinkose.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Eksperimentinio tyrimo, kuriame dalyvavo 161 Amerikos kolegijos studentas, metu tie, kurie buvo atsitiktinai parinkti žaisti prosocialinius žaidimus („Chibi Robo“ ir „Super Mario Sunshine“), kitos užduoties metu elgėsi prosocialiau kito žaidėjo atžvilgiu, nei tie, kurie žaidė neutralius („Pure Pinball“ ir „Super Monkey Ball Deluxe“) ar smurtinius vaizdo žaidimus („Ty2“ arba „Crash Trinsanity“). Tie, kurie žaidė smurtinius žaidimus, elgėsi žalingiau kitų studentų atžvilgiu.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Smurtinis vaizdo žaidimų turinys gali paskatinti žmones elgtis agresyviau. Prosocialinis turinys, priešingai, gali paskatinti žmones elgtis bendradarbiaujant ir teikiant pagalbą vienas kitam.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Žaidimai ugdantys asmeninius įgūdžius	Žaidimai ugdantys santykių įgūdžius	Žaidimai ugdantys socialinius įgūdžius
Cool School: Where Peace Rules	Against all odds	Build Your Own Hero
Laika	Build Balance	Educamigrant
Liyla and the Shadows of War	Cool School: Where Peace Rules	Laika
Lost in Space	Golden Frontier	Pig Pile
Rock the Boat	Interland (Be Internet Awsome)	Pushy Paddles
School Bullying	Lost in Space	Rock the Boat
Stray Puppy Care	Season's Soup	School Bullying
Swing Fling	The Chase	Season's Soup
The Journey of Elisa	The Journey of Elisa	Swing Fling
	Third World Farmer	The Chase
		Tower Together
		World Rescue



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ten džunglės!

Veneta Uzunova

DIIT - Trakia University

Usak – pirmieji mokytojų mokymai



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Šiame dokumente pateikta autoriaus (-ių) informacija ir nuomonės ir nebūtinai atspindi oficialią Europos Sąjungos nuomonę. Nei Europos Sąjungos institucijos ir įstaigos, nei joks asmuo, veikiantis jų vardu, negali būti laikomi atsakingais už turimos informacijos naudojimą.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



LAUKIAMI REZULTATAI

- Lavinti įgūdžius padedančius atpažinti, suprasti, priimti ir džiaugtis mus supančių žmonių skirtumais bei pritaikyti naujus įgūdžius dirbant grupėse ir bendradarbiaujant.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Dabartiniai reikalavimai švietimo aplinkai jau seniai pakeitė ankstesnius. nes šiandieninėse pamokose turi būti suteikiamos ne tik akademinės žinios, bet ir ugdomos prococialinės vertybės, kaip antai žmonių skirtumų priėmimas ir įvairovės panaudojimas telkiant bendruomenę / ar bendradarbiaujančią grupę, suteikiant galimybę atkakliam asmeniniam tobulėjimui.

Kiekvieno mokinio asmenybė, gebėjimai, įgūdžiai, žinios, patirtis, poreikiai ir norai papildo visą klasę kaip visumą ir „užpildo“ sistemos nustatytas formas ir ribas.

Mokėjimas priimti patirtį ir panaudoti vienas kito skirtumus padeda mokytojams ir mokiniams kurti teigiamą ir iniciatyvų elgesį.



Atsižvelgiant į kiekvienos šalies partnerės kultūrinius, socialinius, ekonominius, demografinius skirtumus, šie mokymai suteiks prasmingų ir praktiškų būdų, kaip sukurti tvirtą priėmimo jausmą, suteikti pasitikėjimo dirbant įvairiose klasėse ir užtikrinti mokinių socialinį susidomėjimą ir rūpestį vienas kitu neatmetant jų skirtumų, bet, priešingai, juos akcentuojant.

Mokymo modulį sudaro interaktyviai pristatoma teorija, daugialypės terpės pristatymas, veikla mažoms grupėms, trumpi videosiužetai, ritmo terapijos užsiėmimai, savirefleksija. Visa tai gali būti pritaikoma klasėje su skirtingo amžiaus mokiniais.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



TIKSLAS

Lavinti įgūdžius padedančius atpažinti, suprasti, priimti ir džiaugtis mus supančių žmonių skirtumais bei pritaikyti naujus įgūdžius dirbant grupėse ir bendradarbiaujant.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ką tai reiškia būti kitokiu?

Iš ant stalo esančio indo su skirtingos spalvos popierinėmis gėlėmis, kiekvienas dalyvis pasirenka po vieną gėlę. Tuomet susėdę ratu dalyviai susipažįsta ir apklausia dalyvį iš dešinės. Gėlės viduryje užrašo apklausiamo dalyvio vardą, o ant kiekvieno žiedlapio - po vieną apklausiamajam svarbų bruožą/ mėgstamą dalyką/ patinkantį žmogų/ kažką, kuo jie labai didžiuojasi.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Po to kiekvienas asmuo pristato apklaustą kaimyną ir priklijuoja gėlę ant lentos (lapo priklijuoto ant sienos) – taip sukuriamą puokštę (užsiėmimo moderatorius gali priklijuoti keletą žalių lapų ir gėlių stiebų).

Reziumuojant veiklą pabrėžiama „tai, kad gėlės yra skirtingų spalvų, o puokštės kūrimas išryškina jų panašumus ir skirtumus: bendri jų bruožai juos suvienija, skirtumai praturtina. Tačiau norint sukurti puokštę reikia bendrų mūsų visų pastangų: turime priimti savo skirtumus, juos pripažinti ir panaudoti juos vienas kito praturtinimui (jei kitoje veikloje numatytas grupinis darbas, žmonės galima sugrupuoti pagal jų gėlių spalvą).





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pažindami vienas kitą, galime geriau suprasti vienas kitą

Diskusija

apie

empatiją,

toleranciją,

kantrybę,

bendruomeniškumo jausmą,

žmoniją





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Instrukcija

1. Apibūdinkite batus/ jų dydį, stilių, kiek jiems metų, ar jie jau seniai nešiojami.
2. Suteikite batų savininkui vardą.
3. Kiek jam/jai metų?
4. Koks yra jo/jos socialinis vaidmuo, ar jis/ji vedęs/ištekėjusi?
5. Apibūdinkite batų savininką/-ę. Kaip jis/ji atrodo, kokie yra jo/jos fiziniai bruožai?
6. Koks yra savininko darbas – apibūdinkite ką jis/ji veikia.
7. Kur gyvena ir su kuo jis/ji gyvena?
8. Išvardykite tris batų savininko/-ės asmenybės bruožus.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. Ką jis/ji mėgsta veikti laisvalaikiu?
10. Koks yra mėgstamiausias batų savininko/-ės valgis?
11. Kokia jo/jos mėgstamiausia knyga?
12. Koks jo / jos mėgstamiausias filmas?
13. Įvardinkite vieną žalingą / blogą batų savininko/-ės įprotį.
14. Kaip kiti jaučiasi draugijoje dalyvaujant batų savininkui/-ei?
15. Įvardinkite laimėjimą, gerą poelgį, kurį, jūsų manymu, padarė batų savininkas/-ė, tačiau nedaugelis apie tai žino.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ten džunglès!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- Liūtui atstovaujanti grupė turi įvardyti užduotis, už kurias liūtas galėtų būti atsakingas; ir jas atliktų geriausiai;
- Chameleonui atstovaujanti grupė turi įvardyti užduotis, už kurias galėtų būti atsakingas liūtas; ir jas atliktų geriausiai;
- Vėžliui atstovaujanti grupė turi įvardyti užduotis, už kurias galėtų būti atsakingas liūtas; ir jas atliktų geriausiai;
- Ereliai atstovaujanti grupė turi įvardyti užduotis, už kurias galėtų būti atsakingas liūtas; ir jas atliktų geriausiai;





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Leiskite kiekvienai grupei pristatyti savo pasirinktą gyvūną kitoms grupėms - kodėl jie pasirinko šį gyvūną, kokios jo stipriosios pusės ir kokį vaidmenį jis atliktų kaime.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Visi mokiniai pasidalina
pastebėjimais apie tai, ką
jiems reiškė šis pratimas.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Išvada

- Ką sužinojau apie įvairovės priėmimą?
- Kaip aš jaučiausi pratimų metu?
- Kas man buvo vertingiausia ir ką norėčiau išsinešti su savimi?
- Koks bus mano elgesio pokytis po šios pamokos?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Mokymasis pasitelkiant prosocialumą (3 atvejai, kaip jį pritaikyti klasėje, naudojant žaidimus)

Inga Žilinskienė

Panevėžio rajono švietimo centras

Usak – pirmieji mokytojų mokymai



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Šiame dokumente pateikta autoriaus (-ių) informacija ir nuomonės ir nebūtinai atspindi oficialią Europos Sąjungos nuomonę. Nei Europos Sąjungos institucijos ir įstaigos, nei joks asmuo, veikiantis jų vardu, negali būti laikomi atsakingais už turimos informacijos naudojimą.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



TIKĖTINI REZULTATAI

- Gebėti įvardyti prosocialinių vertybių spektrą mokantis
- Gebėti taikyti pažengusias konfliktų sprendimo, sprendimų priėmimo ir sprendimo paieškos technikas keliose skirtingose mokymosi situacijose
- Gebėti numatyti galimus scenarijų / iškeltų problemų sprendimo būdus ir rezultatus



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Užsiėmimo metu trumpai bus pristatomi 3 skirtingi žaidimai („Cool School: Where Peace Rules“, „Quandary“, „World Rescue“). Šioje teorinėje dalyje bus apibūdinta kiekvieno žaidimo idėja ir struktūra. Siekiant juos sugretinti su prosocialumu, taip pat trumpai bus diskutuojama apie prosocialines vertybes ir prosocialinius įgūdžius.

Užsiėmimą tęsime praktine veikla, kuri apims pateiktą teoriją, dalyvių patirtį, savirefleksiją ir naujas įžvalgas apie šiuos aspektus: Kiekviena komanda žaisdama žaidimą „Cool School: Where Peace Rules“ sumodeliuos gero, ir blogo elgesio klasėje pavyzdžius. Po to mes ištirsime ir sužinosime, kaip padėti vaikams sukurti įvairių konfliktų sprendimo būdų rinkinį. Ši užduotis išryškins asmeninius santykius / draugystę kaip pagrindinę prosocialinę vertybę.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Naudodamas žaidimą „Quandary“, kiekvienas dalyvis sužinos, kaip priimti geresnius sprendimus etiškai ir perspektyviai. Atsakomybė ir etiškas sprendimų priėmimas yra pagrindinės prosocialinės vertybės, įtrauktos į šią užduotį.

Naudodamiesi „World Rescue“ žaidimu bendradarbiaudami skirtingose komandose, sužinosime, kaip rasti geriausius sprendimus siekiant išspręsti kai kurias pasaulines aplinkosaugos problemas.

Tikėtini šių mokymų rezultatai yra dvilypiai: 1) Išsiugdytas pasitikėjimas ir įgūdžiai mokymuisi, pagrįstam prosocialinėmis vertybėmis: asmeniniai santykiai / draugystė, atsakomybė ir etiškas sprendimų priėmimas, problemų sprendimas; 2) Sukurta ir pasidalinta 3 rezultatais (pamokų planais) mokymuisi per prosocialumą naudojant žaidimus, kurie galėtų būti pritaikomi klasėje su įvairaus amžiaus mokiniais.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



PAGRINDINIS TIKSLAS

Išsiugdytas pasitikėjimas ir įgūdžiai mokymuisi, pagrįstam prosocialinėmis vertybėmis:

- asmeniniai santykiai / draugystė,
- atsakomybė ir etiškas sprendimų priėmimas,
- problemų sprendimas.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



LAUKIAM REZULTATAI

Sukurta ir pasidalinta patirtimi
mokymosi
per prosocialumą
naudojant žaidimus
kuri galėtų būti taikoma klasėje su skirtingo amžiaus
mokiniais.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



1-oji užduotis - Sąvokų išplėtimas

„Pasaulio kavinės“ metodas

Jau nuo seniausių laikų mūsų protėviai turėjo tradiciją burtis ratu aplink laužą, o bendravimas buvo pagrindinė priemonė atpažinti **bendrus interesus, dalytis žiniomis, įsivaizduoti ateitį ir bendradarbiauti**, kad išgyventų ir klestėtų.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



KLAUSIMAI

1. Ką jums reiškia „rimtas mokymasis“?
2. Ką jums reiškia „prosocialumas“?
3. Kokius žaidimus žaidžia jūsų mokiniai?

REFLEKSIJA

Kaip šis metodas / žaidimas padėtų išmokti / išmokyti vaikus prosocialinių vertybių? Įvardykite keletą jų.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



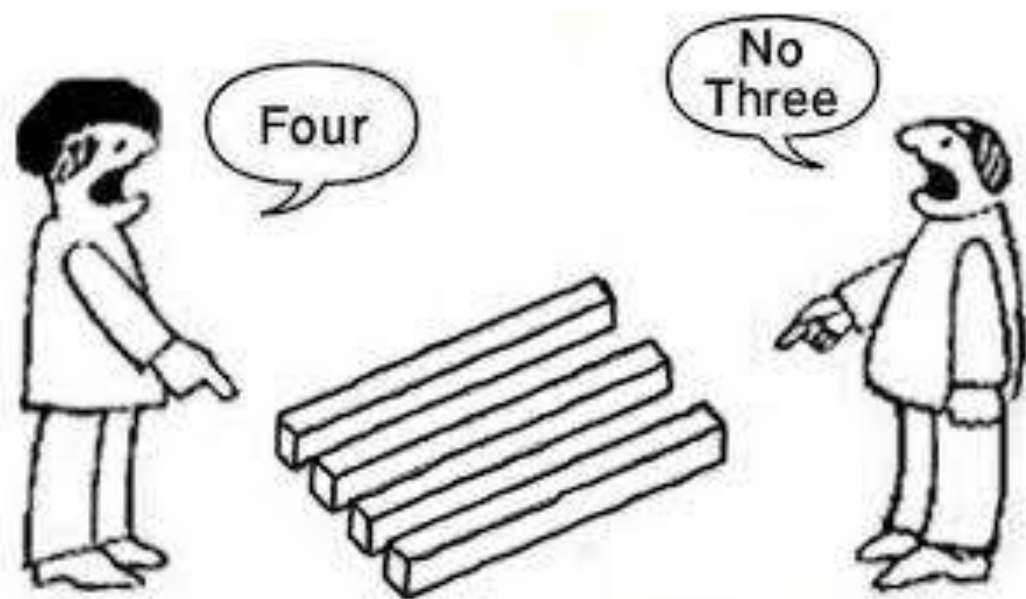
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



TEORIJA TEIGIA:



„Keturi.”

„Ne. Trys.”

*„Mūsų kaip žmonių didybė slypi ne tiek
sugebėjime transformuoti pasaulį, kiek
sugebėjime transformuoti save“.*

~ Mahatma Gandhi



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



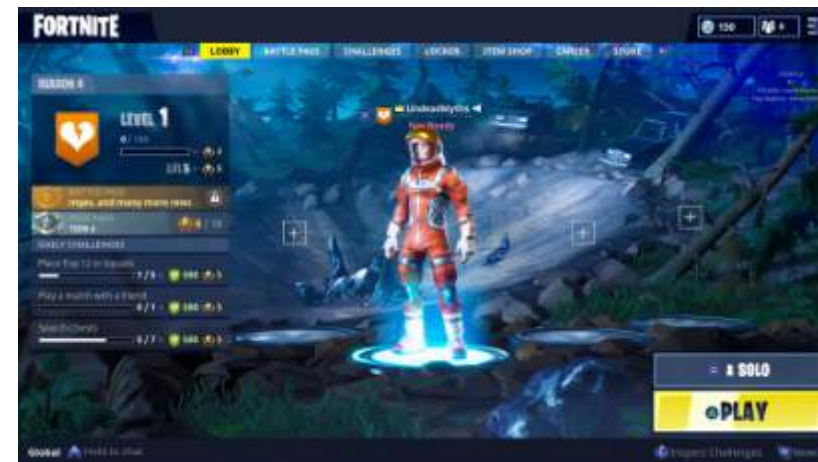
Rimtas mokymasis = žaidžiantis vaikas = dirbantis vaikas



<https://www.mindmoves.co.za/2017/11/21/play-serious-learning/>



„Kodėl paaugliams žaisti yra būtina”



<https://www.usgamer.net/articles/25-06-2018-fortnite-season-4-fortnite-season-4-start-date-battle-pass-price-gear>



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pasinerkime į internetinį žaidimą

Neseniai atliktas tyrimas parodė, kad 91 proc.
2–17 metų amžiaus JAV vaikų žaidžia vaizdo
žaidimus! (2016)



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Apie „Fortnite“: „Battle Royale“

<https://youtu.be/KCW5Hn58EM8>

- „Fortnite“ yra „PlayStation 4“, „Xbox One“, „Windows“, „Mac“ ir mobiliųjų telefonų vaizdo žaidimas, kuriame persipina „smėlio dėžės“ žaidimų elementai ir greiti šaulio veiksmai.
- Žaidėjai yra įkeliami į žaidimo žemėlapij ir turi varžytis dėl to, kad liktų paskutiniai, užmušdami visus kitus žaidėjus. Žaidimo metu žaidėjai renka ginklus, kuria saugius statinius ir stengiasi išvengti audros, kuri sužaloja visus žaidėjus, esančius už saugios zonos ribų.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Apie „Fortnite“: „Battle Royale“

- „Battle Royale“ žaidime yra trys žaidimo būdai: „Solo“, „Duo“ ir „Būrio“ (angl. „Squad“) . „Solo“ režime žaidimą jūs žaidžiate vienas. „Duo“ režime žaidžiate kartu su partneriu. „Būrio“ režime jūs žaidžiate komandomis po keturis. „Duos“ ir „Būriai“ gali būti draugai, pasirinkę žaisti kartu, arba atsitiktinai parenkami žaidėjai. Visi žaidėjai rungtynėse žaidžia tuo pačiu režimu. Žaidimą „Fortnite“ rekomenduojama žaisti paaugliams nuo 13 metų, visų pirma dėl atvirų pokalbių ir smurtinių veiksmų.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Apie „Fortnite“: „Battle Royale“

- Šiuo metu žaidėjai gali **nemokamai** atsisiųsti „Fortnite: Battle Royale“.
- Pokalbiai tarp žaidėjų „Fortnite: Battle Royale“ konsolės ir kompiuterio versijose yra gyvi, nesumoderuoti pokalbis. Galima rinktis tiek bendrauti balsu, tiek susirašinėjant.
- Kiekviena „Battle Royale“ **žaidimo sesija** trunka apie 20 minučių, tačiau jei žaidėjas yra nužudomas, jis žaidžia trumpiau.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



REFLEKSIJA

Kaip, Jūsų manymu, šis žaidimas padėtų išmokti /
išmokyti vaikus prosocialinių vertybių?
Įvardykite keletą jų.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Bendrojo ugdymo dalykai, kuriuos galima ugdyti žaidžiant „Fortnite“

1. Matematika ir fizika (greitis, tikimybės, erdvinis mąstymas, ir t.t.)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20math/Price-Range/Free>

2. Kalbos (skaitymas, kalbėjimas)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20/Price-Range/Free/PreK-12-Subject-Area/English-Language-Arts>

3. Menai (avatarų kūrimas, šokis, šmaikščios kuprinės, ir t.t.)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20arts/Price-Range/Free>

4. Geografija (žemėlapiai, mastelis, gamtos objektai, pastatai, ir t.t.)

5. ?



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Tikra istorija:

Dešimtmetis berniukas žaidžia „Fortnite: Battle Royale“ kartu su savo klasės draugais komandos režimu. Po kurio laiko berniukai pradėjo konkuruoti tarpusavyje ir pyčiotis vienas iš kito naudodami „Viber“ programėlę.

Vieno vaiko tėvai pamatė jų susirašinėjimą ir informavo mokytoją. Ką jūs darytumėte mokytojos vietoje?

Užduotis: Pagalvokite, padiskutuokite grupėse.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Tikra istorija: ATOMAZGA

Reikia daug KALBĖTI su savo vaikais: apie bendravimą internetu (tinkama kalba), prievartą, laiko planavimą, nepažįstamus žmones internete, saugumą internete ir kt. Vaikams prireikė daug laiko, kad jie atstatytų draugiškus ryšius.

Tėvai žaidė „Fortnite“ su savo vaikais ir po to priėmė galutinius sprendimus dėl žaidimo.

Šeimoje buvo priimti tam tikri susitarimai.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



SUSILAIKYK

NUO SAVO POŽIŪRIO, NUOMONĖS, SPRENDIMŲ
PRIMETIMO



PAKLAUSK

KAIP ŠI SITUACIJA ATRODO IŠ KITO ŽMOGAUS
PERSPEKTYVOS?



PASITIKSLINK

SAVO SUPRATIMĄ APIE KITŲ POŽIŪRĮ UŽDUODAMAS
KLAUSIMUS



VENK

TEISINIMO/ AIŠKINIMO KODĖL JŲ POŽIŪRIS Į ESAMĄ
SITUACIJĄ YRA BLOGAS



ĮSIVAIZDUOK

KAIP KITI JAUČIASI BŪDAMI TOJE SITUACIJOJE



RODYK

EMPATIJĄ ESAMOJE SITUACIJOJE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prosocialumas = Prosocialus elgesys

- Prosocialus elgesys arba „elgesys, skirtas kito naudai“ yra socialinis elgesys, „naudingas kitiems žmonėms ar visai visuomenei“, „toks kaip **pagalba, dalijimasis, aukojimas, bendradarbiavimas ir savanorystė**“.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Kodėl mums reikalingos prosocialinės vertybės?

2017 m. Tyrimų apžvalgoje nustatyta, kad socialinis ir emocinis mokymasis gali

- **skatinti akademinę sėkmę** ir
- padidinti **sveiką, teigiamą elgesį**,

tokiu būdu sumažinant netinkamą elgesį, piktnaudžiavimą narkotinėmis medžiagomis ir emocinę baimę pradinių klasių mokinių tarpe.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Laukiamas poveikis:

- **Maksimalus**

- prosocialaus elgesio skatinimas (pvz., tinkamai elgtis klasėje, mėgti mokyklą ir ją lankyti nepraleidžiant pamokų)
- akademinių pasiekimų gerinimas ir pasitenkinimas

- **Minimalus**

- antisocialaus elgesio mažinimas (pvz., netinkamo elgesio klasėje, smurto, patyčių)
- <https://www.edutopia.org/blog/daniel-goleman-research-supports-sel-betty-ray>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prosocialumas



<https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Savimonė - „AŠ ESU“

- Apima savo **emocijų, asmeninių tikslų ir vertybių** suvokimą.
- Tai apima ir tikslų savo **stiprybių ir silpnybių įvertinimą**.
- Aukštas savimonės lygis reikalauja sugebėjimo atpažinti, kaip **mintys, jausmai ir veiksmai** yra tarpusavyje susiję.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Savivalda – „AŠ GALIU”

- Reikalingi įgūdžiai ir požiūriai, kurie palengvina **gebėjimą valdyti savo emocijas ir elgesį.**
- Tai apima gebėjimą atidėti pasitenkinimą, valdyti stresą, kontroliuoti impulsus ir ištvermę per iššūkius, siekiant asmeninių ir ugdymo tikslų.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Socialinis supratimas - „MAN RŪPI“

- Apima gebėjimą **suprasti, užjausti ir jausti atjautą, kitokios kilmės ar kultūros žmonėms.**
- Tai taip pat apima **socialinių elgesio normų supratimą**, bei šeimos, mokyklos ir bendruomenės turimų ir reikiamų išteklių bei paramos atpažinimą.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Santykių įgūdžiai - „AŠ PADARYSIU“

- Padėkite mokiniams užmegzti ir palaikyti sveikus ir naudingus santykius bei elgtis laikantis socialinių normų.
- Inicijuokite aiškų bendravimą, aktyvų klausymą, bendradarbiavimą, pasipriešinimą netinkamam socialiniam spaudimui, konstruktyvias derybas dėl konfliktų ir pagalbos paiešką, kai to reikia.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Atsakingas sprendimų priėmimas

Apima mokymąsi **konstruktyviai pasirinkti asmeninį elgesį ir socialinę sąveiką įvairiose aplinkose.**

Tai reikalauja gebėjimo atsižvelgti į etikos standartus, saugumo problemas, tiksliai elgesio normas rizikingam elgesiui pažaboti, savo ir kitų sveikatą ir gerovę, veiksmų pasekmes.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



2-oji užduotis - Patirties išplėtimas

- **Susirinkimai: prisijungimas prieš turinį** 😊

<https://youtu.be/K8nhROmK4lw>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS

<https://www.edutopia.org/article/10-powerful-community-building-ideas>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



2-oji užduotis

AŠ ESU/ BUVAU

AŠ GALIU/ GALĖJAU

MAN RŪPI/ RŪPĖJO

AŠ PADARYSIU/ PADARYČIAU

REFLEKSIJA

Kaip šis žaidimas padėtų išmokyti /
išmokyti vaikus prosocialinių vertybių?

Įvardykite keletą jų.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3 būdai panaudoti žaidimu paremtą mokymąsi

- **ŽAIDIMAI KAIP BENDRA PATIRTIS** - žaidimai, kaip ir išvykos, suteikia mokiniams prasmės. Mes galime įtraukti mokinius į „Minecraft“, „Fortnite“ ir paskatinti juos kurti įvairias struktūras. Atėjus nakčiai ir pasalūnams užpuolus gyvenvietę, išgyvena tik tie žaidėjai, kurie liko saugiose struktūrose.
- **ŽAIDIMAI KAIP TEKSTAS** - kai kuriuose žaidimuose istorija kuriama priklausomai nuo žaidėjo pasirinkimo, pvz., „Quandary“.
- **ŽAIDIMAI KAIP MODELIAI** - žaidimai yra ypač naudingi modeliuojant realaus pasaulio sistemas. Žaidimų tam tikrų pasirinkimų priežastys, turi padarinių, o šie turi vėlesnių padarinių - taigi žaidimas moko XXI amžiaus sisteminio mąstymo įgūdžių, pvz., „World Rescue“.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Pasinerkime į internetinį žaidimą „World Rescue“

- Tai pasakojamo turinio, tarpdalykinis, tyrimais pagrįstas vaizdo žaidimas.
- Veiksmo pilname ir skirtingose šalyse: Kenijoje, Norvegijoje, Brazilijoje, Indijoje ir Kinijoje vykstančiame žaidime, vaikai susitiks ir įtraukdami vietos bendruomenę padės penkiems jauniems herojams išspręsti pasaulines problemas, tokias kaip vietos kaita, ligos, miškų naikinimas, sausra ir tarša.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pasinerkime į internetinį žaidimą „World Rescue“

- Mokytojai gali žaisti „World Rescue“ su savo mokiniais, kad išsamiau paaiškintų šias sunkias, kartais baisias situacijas.
- Tai neabejotinai gali padėti vaikams sužinoti apie daugelį problemų, su kuriomis šiandien susiduria žmonės visame pasaulyje.
- Žaidimo tikslas - šviesti jaunos pasaulio piliečius apie tvarumo iššūkius ir parodyti jiems, kad jie taip pat turi gali prisidėti kuriant tvaresnį pasaulį!



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pasinerkime į internetinį žaidimą „Quandary“

<https://youtu.be/yuBB0hNul1c>

- „Quandary“ yra nemokamas *prosocialdisciplininis* žaidimas, įtraukiantis mokinius į etinių **sprendimų priėmimą** ir lavinantis įgūdžius, kurie padės jiems atpažinti etikos problemas ir spręsti sudėtingas situacijas savo gyvenime.
- Žaidėjai lavina tokius įgūdžius:
 - kritinį mąstymą,
 - perspektyvos priėmimą ir
 - sprendimų priėmimą.

Žaidėjai turi priimti sunkius sprendimus, kai nėra aiškių teisingų ar neteisingų atsakymų, bet svarbios pasekmės - sau, kitiems kolonijos gyventojams ir visai „Braxos“ planetai.

Bendraudami su kitais kolonijos gyventojais, žaidėjai turi atsižvelgti į faktus, nuomones ir sprendimus, kaip ir realiame gyvenime.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pasinerkime į internetinį žaidimą „Quandary“

Žaidimas susideda iš epizodų, sudarytų iš 4 skirtingų žaidimo etapų:

- Patikslinkite savo faktus. Šiame etape žaidėjai turi atskirti faktus nuo nuomonės ir sprendimų.
- Susiaurinkite. Žaidėjas turi pasirinkti du sprendimus iš tų, kuriuos jis teisingai patikslino ankstesniame etape. Jis toliau tirs šiuos sprendimus kitame etape.
- Tyrinėkite požiūrius. Sprendimų ir faktų kortelių pagalba žaidėjas bando giliau suprasti kolonistų nuomones. Kuo geriau jis supras kolonistus, tuo daugiau taškų gaus.
- Taryba Paskutiniame etape žaidėjas turi pateikti tarybai du argumentus už ir du argumentus prieš pasirinktą sprendimą. Taigi tarybos sprendimas priklauso nuo žaidėjų įgūdžių atskirti faktus nuo nuomonės.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3 užduotis - Išbandykite žaidimus

1. Išbandykite WORLD RESQUE arba QUANDARY.
2. Sudarykite trumpą planą, kaip jį pritaikyti savo klasėje.
3. Emphasize several prosocial values you will learn using the prepared plan.
4. Pabrėžkite keletą prosocialinių vertybių, su kuriomis susipažinsite naudodami parengtą planą.

REFLEKSIJA

- Kaip šis žaidimas padėtų išmokti / išmokyti vaikus prosocialinių vertybių?
- Įvardykite keletą jų.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



PATARIMAS

Klausykitės ir kalbėkite su savo mokiniiais
apie tai ką jie žaidžia
tam, kad galėtumėte susipažinti su tais žaidimais
ir atrasti būdų, kaip suderinti mokymo turinį su jų aistra.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



ŠALTINIAI

1. <http://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/conversational-leadership/>
2. <https://www.rwjf.org/en/library/research/2017/04/social-emotional-learning-in-elementary-school.html>
3. <https://www.edutopia.org/sel-research-learning-outcomes>
4. <http://measuringSEL.casel.org/access-assessment-guide/>
5. <http://culturalsynergies.com/strategies-for-overcoming-bias-perspective-taking/>
6. <https://www.edutopia.org/article/3-ways-use-game-based-learning-matthew-farber>
7. <https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>
8. <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/20/fortnite-schools-warn-parents-of-negative-effects-of-video-game-on-students>



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Mūsų iššūkis: išryškinti tai, kas žmoguje geriausia (Būkime pasiruošę iššūkiams!)

David Ruíz Cristóbal
Noelia María Fernández Gómez
Leonor María Magaña Campos
María Antonia Blanco González

Consejería de Educación - Junta de Castilla y León



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMOSI SIEKINIAI

- Vystyti kūrybiškumą bei kritinį mąstymą nežinomųjų pagalba.
- Įgyti arba išlavinti gebėjimą matyti visumą. Mokiniai išmoks reflektysviai analizuoti spręstinas užduotis.
- Dalyviai išmoks bendrauti ir spręsti problemas komandoje, pasitelkę asmeninius bendravimo įgūdžius.
- Pagerės jų motyvacija mokytis.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Lavinimo turinys

Teorinės dalies pateiktyje mūsų mokytojai papasakos kaip kūrė visos mokyklos projektą su tikslu ugdyti prosocialines vertybes bendruomenėje, pasitelkiant įvairius dalykus (technologijas, menus, muziką ir kt.).

Jie taip pat siūlys nuolat ugdyti tokį mąstymo būdą, kaip dar vieną mokymo strategiją, leidžiančią organizuoti, svarstyti ir rinktis kitas galimybes, o dalyviai turės galimybę įgauti praktinės patirties išvelgti tai, kas kituose geriausia ir tobulinti mąstymą transformuojant mokymo ir mokymosi procesus, kad nuo pat mokyklinių metų kurtų geresnį prosocialinį pasaulį. Grįžtamasis ryšis bus pritaikytas dalyvių poreikiams, jis gali būti po kiekvieno užsiėmimo, o ne pabaigoje.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Panevezys, october 2019

GAMIFICATION

IN EDUCATIONAL CONTEXTS

P R E S S S T A R T





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



TURINYS

1. Žaidimai! KAS?	5. EIGA	PRIEMONĖS
2. APIBRĖŽIMAI	6. MECHANIKA	9. PAVYZDŽIAI
3. „NETIKRI DRAUGAI“	7. ESTETIKA	10. KLAUSIMAI?
4. KETURIOS KOJOS PUIKIAI KĖDEI	8. NARATYVAS	AČIŪ!



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

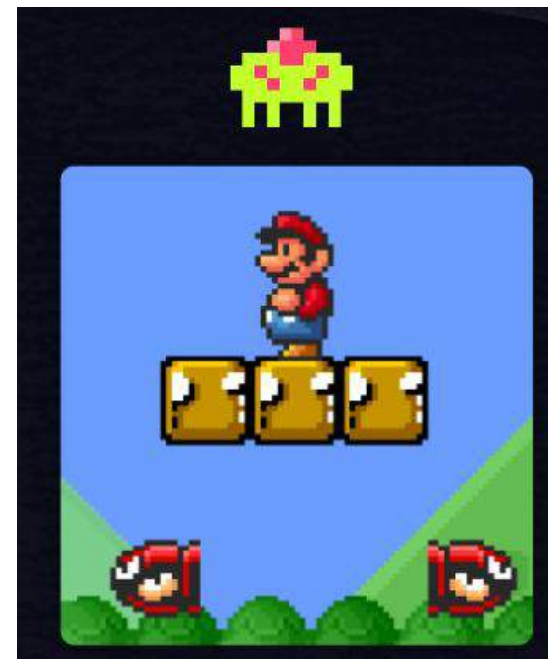
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



1. ŽAIDIMIZACIJA...KAS TAI!

- Visi girdime žaidimizaciją, bet kokia to žodžio, tapusio pastaruoju metu labai madingu, konkreti reikšmė?



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



1.Žaidimizacija...Kas? Kilmė

- Turėkime galvoje, kad tikroji šio žodžio kilmė yra ne švietimo, o verslo ir marketingo srityse.
- Pateikiame 2 pavyzdžius:
 - ✓ [Malonumo teorija](#)
 - ✓ [Šokantis šviesoforas](#)



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



2. APIBRĖŽIMAI

Geras bibliografinis žinynas pateiks šimtus žaidimizacijos apibrėžimų. Keli iš jų:

“Žaidimo metaforų taikymas tikrose gyvenimo situacijose, įtakojančiose elgesį ir didinančio motyvaciją ir įtrauktį.” Nick Pelling

“Žaidybinių elementų naudojimas džiugesio kontekste” Sebastian Deterding

Žaidimo mechanizmo panaudojimas, jo estetika ir žaidybinis mąstymas, tikslu įtraukti žmones, motyvuoti veikti, skatinti mokymąsi bei problemų sprendimą” Karl Kapp



Perskaičius daug literatūros apie žaidimizaciją, noriu pateikti savo apibrėžimą:

“Žaidimizacija yra menas taip papildyti nežaidybines situacijas, kad galima būtų džiaugtis pačiu žaidimu”
David Ruiz



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

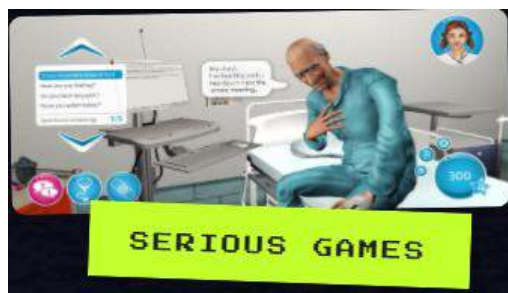


3. „NETIKRI DRAUGAI”

Šioje dalyje nagrinėsime terminus, dažnai painiojamus su sužaidybinimu ir kai kuriuos klaidingus teiginius apie šią sąvoką. Nepainiokime sužaidybinimo su:



Pagrindinis skirtumas yra tame, kad naudojama sužaidybinė žaidimo elementų struktūra. Tai - ne eilinis žaidimas, bet toks, kuris gali jungti kelis žaidimus, ir jų metu mokomasi.



RIMTI žaidimai gali iš esmės būti pagrįsti mokymusi, nes visi žaidimai skirti būtent tam. Esminis skirtumas yra tame, kad jeigu bet kokie žaidimai (stalo, video,...) naudojami mokymuisi, tai taip vadinami **Rimtieji žaidimai yra sukurti tam, kad specialiai ko nors išmoktume**. Šis video geriau paaiškins.

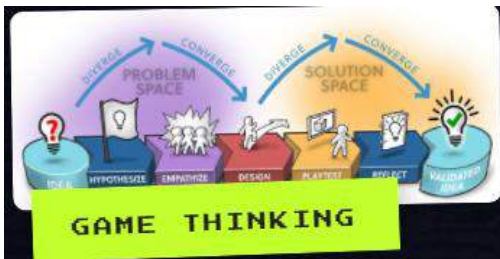


Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



3. „NETIKRI DRAUGAI”

Nepainiokite žaidimizacijos su...



Sąvoka „Žaidybinis mąstymas” yra labiau susijusi su verslo pasauliu ir yra daug platesnė negu „žaidimizacija”. Ji susijusi su tuo kaip žaidimo kūrėjai sugalvoja ir pritaiko žaidimus kituose kontekstuose. Šiuo atveju net nekalbame apie žaidimo elementus(dinamiką, estetiką, mechaniką), nes jie susiję su mąstymu bei organizavimu. Šiame video Amy Jo Kim aiškina, kas yra žaidybinis mąstymas (fokusuotas į verslo pasaulį).



Gal būt dėl vertimo netikslumų, yra žmonių, įtraukiančių į žaidybinio mokymosi visatą ir žaidimizaciją, tačiau iš tikrųjų abu dalykai yra skirtingi. Šiame straipsnyje (ispanų kalba) Pepe Pedraz rašo apie tai, nors aš galvoju, kad mes visi žinome, kas yra azartiniai žaidimai.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



4. KETRIOS KOJOS TOBULAI KĖDEI

Žaidimizacinė struktūra bus sėkminga, jei ji turės keturias „kojas“:

- ✓ Mechaniką
- ✓ Dinamiką
- ✓ Estetiką
- ✓ Naratyvą



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

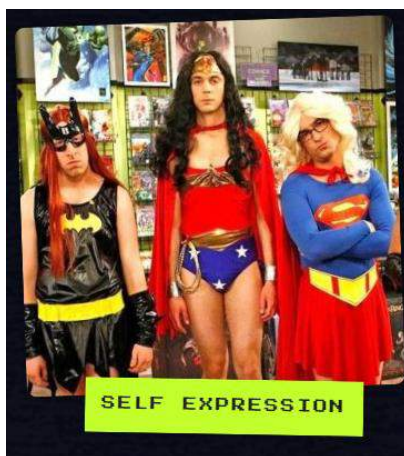


5. DINAMIKA

Žaidimo dinamika yra tai, ką žaidėjas jaučia žaidimo eigoje.



Prizai yra paskatinimas atlikti užduotis, žaidėjas mieliau įsitrauks į žaidimą. Prizai turi būti gerai pamatuoti, nes piešingu atveju, žaidėjas žais dėl prizų ir perkels šį įprotį į realų gyvenimą.



Priklausymas bendruomenei ir tam tikros padėties užėmimas joje motyvuoja žaisti toliau.

Antra vertus, tai yra “dvikojė dinamika”, nes žema padėtis gali daugeliui žaidėjų atimti norą tęsti.



Žaidėjai nori išreikšti ir parodyti savo tapatybę, autonomiją, asmenybę bei originalumą kitiems žaidėjams.

Žaidimas neretai yra kontekstas, kuris palengvina išraišką droviems žaidėjams.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



5. DINAMIKA



COMPETITION

Varžybinė žaidimo praktika padeda surikiuoti žaidėjus.
Lyginimas su kitais veikia daugeliui kaip motyvacijos šaltinis.
Šis aspektas turi trūkumų edukaciniame kontekste (nors visada ginčytina).

Bendradarbiavimas yra tuomet, kai 2 ar daugiau žaidėjų nesivaržo: abu stengiasi pasiekti tą patį tikslą. Tame pačiame žaidime gali būti abi dinamikos, t.y. keli žaidėjai benradarbiauja varžantis su kita žaidėjų grupe ar grupėmis.



COLLABORATION



ALTRUISM

Altruizmas - žaidėjai siekia išreikšti savo tapatybę, autonomiją, asmenybę ar originalumą.
Žaidimas tampa kontekstu, sudarančiu sąlygas net ir droviausiems žaidėjams.

Pripažinimas, kai vienas asmuo išsiskiria iš kitų, pvz.: nes jo strategija yra geresnė.
Žmonės lengvai įsitraukia į veiklas, kuriose jie yra pripažįstami.
Kai kuriuos žaidėjus tik toks tikslas motyvuoja.



RECOGNITION



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



6. MECHANIKA

Mechanika yra visa tai, ką žaidėjas turi daryti žaidimo metu. Galima susidurti su skirtinga žaidimų mechanika:



Taškų sistema – žaidėjus motyvuoja surenkami taškai. Jų pagalba galima kažką gauti, pvz.: prestižą arba prizus. Žaidimo tikslas gali būti surinkti tam tikrą taškų skaičių.

Kitais atvejais, taškai gali turėti tik antraeilį vaidmenį.

Žaidimas, pagrįstas tik taškų sistema, ir jų rinkimas tikslui pasiekti gali pasirodyti visiškai neįdomus.

Taškų sistemos pavyzdys yra lojalumo kortelės kurioje nors degalinėje arba prekybos centre, kur taškai renkami pirkimo metu.



Taškų rinkimas gali tapti hobiu ir galimybe pasipuikuoti jais prieš draugus. Pavyzdžiu galėtų būti medaliai, antspaudai, ženkliukai ir pan. gaunami žaidimo metu, ir mobilus jų panaudojimas.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



6. MECHANIKA

Dar kelios žaidimų mechanikos:



Žaidėjai nusipelno tam tikro lygio, ir gali būti apdovanojami koku nors „titulu“, išskiriančią jį iš kitų ir tuo pačiu skatinti kitus labiau įsitraukti į žaidimą.
Geru pavyzdžiu gali būti lygiai, suteikiami interneto forumuose „Newbie“ sekantis „Apprentice“ iki „Master“ arba „Expert“.

Švietime labai svarbu, kad mokinys gautų grįžtamąjį ryšį apie atliktą darbą. Tai yra pozityvus paskatinimas, jis gali būti iš žaidimo, arba mokytojo, arba kitų žaidėjų.
Jeigu grįžtamasis ryšis atidedamas, žaidėjas gali prarasti interesą toliau žaisti..



Tokiu būdu išnaudojama konkurencinė žaidimų dvasia. Švietimo kontekste, galime visiškai nekreipti dėmesio į šį aspektą.
Palyginimai gali būti tarp individų arba grupių.. Jie gali būti vieši arba privatūs, priklausomai nuo to, kokie mūsų interesai.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



7. ESTETIKA

Mechanikos bei dinamikos objekte yra “kokia” žaidimizacijos struktūra, tuo tarpu estetikos dėmesyje “**Kaip**”. Ir tas “kaip” yra lygiai tiek svarbus kaip ir likusios dalys, o gal net svarbesnė, kai mes “varžomės” su video žaidimais, kuriuos žaidžia mūsų mokiniai. Prastas dizainas menkina žaidėjo interesą.

Žaidimo estetiškas elementas susijęs su emocijomis bei patirtimis, todėl ir dizainas turėtų būti pagrįstas vartotojo patirtimis, t.y. jų charakteriu bei interesais. Pravartu daugeliu atveju pamiršti apie savo asmeninius nuostatus (patinka ir nepatinka).

Pagalvokim...jei žaidimo estetika nemotyvuoja jūsų, vargu ar ji motyvuos mokinius.

Laimei šiais laikais nebūtina būti tobulu, kad kurti svetaines, kortas, žemėlapius, hieroglifus...profesionaliai. Nesunku rasti daugybę svetainių, galinčių jums pagelbėti.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



8. NARATYVAS

Be jokios abejonės naratyvas turi daugiausiai įtakos žaidimo sėkmei.

Tai yra pati meniškiausia bei kūrybingiausia dalis, ją smagiausia ir tuo pačiu sunkiausia kurti.

Keli patarimai:

- ✓ Skaitykite nuotykių knygas, lankykite mokytojų svetaines, kurios sužaidybina pamokas, žaiskite stalo žaidimus, video žaidimus, žiūrėkite serialus ir filmus.... Sekite madas, kurios geriausiai patraukia mokinių dėmesį. Turint gerą pagrindą, idėjos ateina pačios. Be viso to, viskas tik sudėtingiau.
- ✓ Sekančiose skaidrėse pamatysite visą eilę įrankių bei pavyzdžių, padėsiančių pradėti.
- ✓ Dar jums galėtų padėti Joseph Cambell's knyga [Hero's Journey \(also called the Monomyth\)](#) arba Propo's „
- ✓ Naratyvo funkcijos“. Šios abi teorijos tapo puikiu įkvėpimu knygoms, filmams, serialams bei žaidimams.
- ✓ Pasižiūrėkime į sekantį video.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ĮRANKIAI

Žaidimizacinei struktūrai kurti nereikia jokių skaitmeninių įrankių., tačiau yra visa eilė kitų, palengvinsiančių darbą:



Avatarmaker.com yra paprasčiausias pasirinkimas tiek jums, tiek jūsų mokiniams. Nereikia registruotis. Sukurkite savo Avatarą ir įkelkite duomenis. Tai iš tiesų lengva. Čia nerasite aibės pasirinkimų, kaip kitose svetainėse webs/apps, bet tai puiki pradžia.



Tai pati lengviausia svetainė norint kurti savo ženkliukus. Nėra registracijos, Sukurkite jį ir įkelkite.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ĮRANKIAI



Sukurkite [Warcraft cards](#) kokių
[tik norit savybių.](#)



Kaip jau išpėjote, [Bitmoji](#) yra
mano mėgiamas avataro kūrimo
įrankis. Jums belieka įkelti jo iOS
arba Android app ir sukurti
hieroglifą. Po to, galėsite naudotis
šimtais piešinių su tuo hieroglifu.



Gal pats paprasčiausias yra
įrankis kurti kortas [tools to
create cards](#). Iš pradžių
nežinote kurlink juda, bet
suprasite pamatę kortą.
Puiku!



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ĮRANKIAI



Inkarnate yra mėgiamas žemėlapių generatorius. Užsiregistravę galite kurti fantastišką žemėlapią tampydami elementus ir pasirinkdami spalvas, dydžius, raides....Rezultatas visuomet puikus.

Ir dar, sukurti žemėlapiai yra saugojami kopijavimui, taisymui ir t.t. (Svetainė laikinai neveikia)



[Time Taco](#) yra paprastas ir puikus įrankis. Įveskite renginio datą, fono paveiksliuką ir turite nuorodą, kurioje jis bus.

Registracija nebūtina, bet jei užsiregistruosite, galėsite išsaugoti savo "timetacos" ir redaguoti jas vėliau.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ĮRANKIAI- skaičiavimas atgal



Dar vienas paprastas įrankis. Be registracijos, pasirenkate ar norite chronometro, ar skaičiuoklės atgal, stiliaus, laiko, ir turite rezultatą.

Kliūtis. Pasakyčiau, kad jis yra per daug išreklamuotas. Jei norite reklama atsikratyti, naudokite pilno ekrano modulį.

Ir, jei per daug skaičių, naudokite „Sensory Timers“ <https://www.online-stopwatch.com/>



Fluky. IO yra lengviausias. Nėra registracijos.

Įveskite ruletės duomenis ir paspauskite „go“. Iš tiesų lengva.

Tačiau yra viena smulkmena norint išsaugoti savo sukurtą ruletę.

Naudokitės nuoroda sužinoti daugiau: [here](#).



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

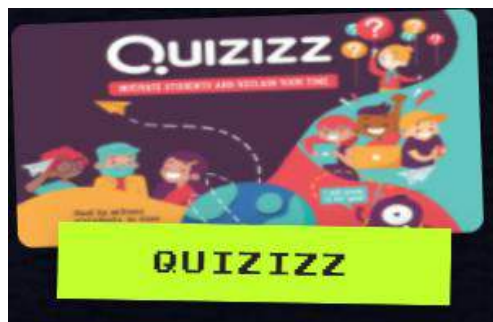
2017-1-IT02-KA201-036860



9. ĮRANKIAI – vertinimas



Kahoot yra bene žinomiausias testukų puslapis. Pastaruoju metu jis buvo papildytas ir turi daugiau galimybių konkuruoti su kitomis svetainėmis. Man labiausiai patinka galimybė skirti testus namų darbams, vietoje atlikinėję juos klasėje.



Quizizz isdar vienas puikus įrankis. Jo pagalba galite sudarinėti testukus, o mokiniai gauna kodą prieigai. Skirtingai nuo Kahoot, kiekvienas kalusimas atsakomas atskirai, ekrane nereikia matyti visų klausimų. Dar vienas privalumas – atsakymų laikas neįtakoja rezultatui. Tai sumažina stresą.

Testų paruošimas yra labai paprastas, galima pasinaudoti profesionalų kurtais klausimais. Kiekvieno mokinio rezultatai pateikiami atskirai, yra išsamūs, ir lengvai matomi.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



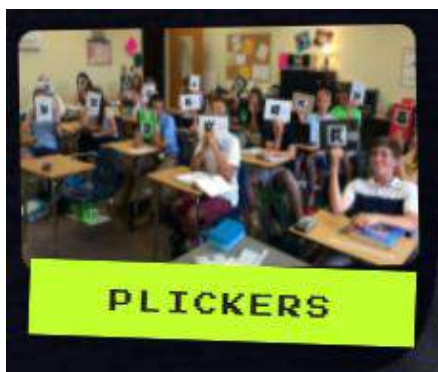
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ĮRANKIAI- vertinimas



Gal kai kurie pagalvojote... „Na, neturiu mobiliųjų priemonių klasėje“. Ir tokioms situacijoms turime sprendimą, taip vad. [Plickers](#). Jis daug paprastesnis nei anksčiau minėtieji, ir turi didelį privalumą: mokiniai atsakinėja ne mobiliuose priemonėse, bet spausdintuose lapuose, kuriuos mokytojai nuskenuoja iš savo kompiuterio/planšetės. Atrodo, kaip stebuklas, išbandykit!



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ĮRANKIAI- klasinio darbo organizavimo platformos



[ClassDojo](#) yra nemokama klasinio darbo organizavimo platforma su internetu prieigomis iOS ir Android.

Ji pagrįsta tuo, kad kuriama klasė, kurioje mokiniai gali gauti ženkliukus, turinčius teigiamą ir neigiamą vertę, jame taškai sudedami arba atimami. Visa tai sukurta estetiškai patraukliai (ypač pradinėms klasėms, nors gali būti pritaikyta ir kitoms). Kiekvieno mokinio ar visos klasės tobulėjimas matomas ataskaitose, kurias sudaro pati programa, ir yra labai praktiškas.

Tai pat galite vesti pokalbius su mokiniais bei jų tėvais, spausdinti naujienas arba klasės darbus.

Ją sukūrė Sam Chaudhary and Liam Don 2011 ir ja naudojasi milijonai vartotojų visame pasaulyje.

.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



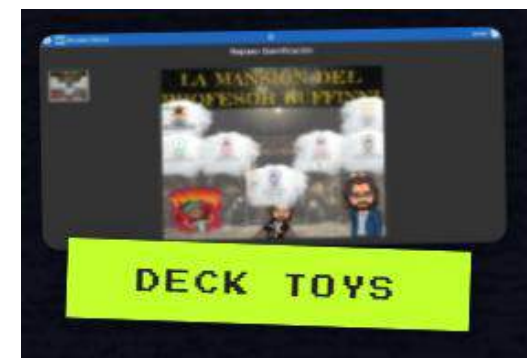
9. TOOLS- classroom management platforms



[Genially](#) isyra daugiatikslis įrankis, kuri rekomenduočiau. Didžiausias privaluma tame, kad ši ispaniška aplikacija (pieinama anglų bei prancūzų kalbomis) gali būti naudojama įvairiais tikslais: kurti interaktyvius vaizdus, pateiktis, žaidimus, žemėlapius, skaitmenines mokymo pamokas, infografiką, video pateiktis ir t.t.

Produkto išvaizda labai profesionali, o pasirinkimų spektras platus: dalintis, patalpinti svetainėje, perkelti duomenis (mokama) ir pan.

[DeckToys](#) yra vienas iš menkiausiai žinomų įrankių šiame sąrašė, bet tai yra puiki priemonė žaidimizacijoje. Su DeckToys galite generuoti „videožaidimą“ su keliomis pakopomis, kurias reikia keliaujant praeiti. Įvedate klausimą bei atsakymų lenteles ir viskas virst į skirtingus žaidimus(atmintis, kryžiažodžiai, dalių jungimas, ir t.t)Y. Tai yra žaidimai, su kuriais susiduriame pakeliui. Mokiniai žaidžia arba iš savo planšečių, o administratoriaus konsolėje galite matyti žaidėjo rezultatus.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

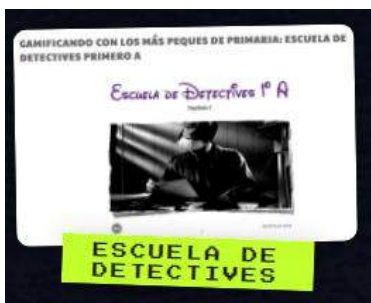
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



10. PAVYZDŽIAI

Atrodo, kad geriausi pradžia yra pasižiūrėti ką padarė kiti. Taigi, keli pavyzdžiai:



Šis pavyzdys yra grynas naratyvas ispanų kalboje. Likusi žaidimizacijos dalis yra labai paprasta. Šiel tiek technologijų, šiek tiek komponentų.... Vaikams patinka ir tikslai pasiekiami.

David Ruiz, iš Castilla y León (Ispanija) sukūrė šią svetainę visos dienos seminarui pravesti. Mokytojų tobulinimosi centre. Joje buvo teorinė dalis (žaidžiama), skaitmeninė lobio pajieška ir Escaperoom.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



10. EXAMPLES



[The Mansion of Professor Ruffinni](#) vyko su manimi į mokytojų tobulinimo užsiėmimus, besitęsiančius nuo 3 iki 5 užsiėmimų. Bet kuris mokytojas ją apkankyti gali savarankiškai (nebūtin būti užsiėmimų dalyviu).

Tam, kad pereitume iš vieno kambario į kitą, reikia spręsti galvosūkius. Jei norite patekti į biblioteką, jieškokite slaptažodžio profesoriaus portreto rėmuose ir t.t.

David Ruiz, iš Castilla y León (Ispanija), po metų nuo Superheroes mokyklos su ta pačia grupe, jau turėjusia patirties žaidimizacijoje pasiūlė [Magic School](#) (ispanų kalba) laikydamiesi to pačios linijos, bet įvesdami daugybę naujovių: tinklas vietoje blogo, namų taurė, 4 kortelių rūšis, kassavaitinius iššūkius su Dumbledore, kuri atnešė pelėda. Rekomenduoju pasižiūrėti.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

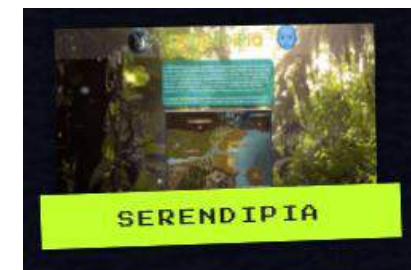


10. PAVYZDŽIAI



Puikus naratyvas ir motyvuojant estetika žaidimizacijoje Sanatorium of [Dr Jelinek](#) , sukurto Ángel Perea pakartoti 6-os klasės matematikos kursą.

Originalus bei patrauklus naratyvas (ispanų kalba) ir puiki estetika, sukurta [Norberto Cuartero](#) darbui su matematika.



Projektas pagrįstas gamtos mokslų, socialinių mokslų, technologijų, vaizduotės ir lipdybos integracija pirmoje gimnazijos klasėje: [CLASS OF CLANS](#). Naudojantis simboliais ir estetiška struktūra, klasė, sisidedanti iš genčių, patenka į Paleolito civilizaciją, išgyvenančią įvairius laikotarpius. Tos būtybės turi išgyventi ir progresuoti kaip civilizacija. Tuo tikslu jie suskirstomi į gentis ir turi įvykdyti savo užduotis, daugelis jų pagrįsti mokėjimu naudotis ICT.

Jį sukūrė Javier Espinosa, Jaione Pozuelo ir Carlos Mata (Ispanija)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Jej norėsite sukurti savo žaidimizaciją...

(Click on the image)



www.elblogdelsruiiz.com



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Nuorodos:

<https://view.genial.ly/5d9e2bf9f76bfd0f56998150/presentation-save-the-educacyl-museum>

<https://view.genial.ly/5d975dc558aaab0f64287333/presentation-gamification-in-educational-contexts-lituania-2019>



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ačiū už dėmesį!



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PROSOCIALINĖ ROBOTIKA

Elena Milli
Silvia Bianchetto

Polo Europeo della Conoscenza

Usak - pirmieji mokytojų mokymai



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Šiame dokumente pateikta autoriaus (-ių) informacija ir nuomonės ir nebūtinai atspindi oficialią Europos Sąjungos nuomonę. Nei Europos Sąjungos institucijos ir įstaigos, nei joks asmuo, veikiantis jų vardu, negali būti laikomi atsakingais už turimos informacijos naudojimą.



LAUKIAM REZULTATAI

- Inovatyvių priemonių naudojimo klasės veiklose skatinimas
- Bendradarbiavimo veiklų organizavimas, siekiant paskatinti prosocialų elgesį
- Skatinti apmąstymus apie prosocialines vertybes ir šios sąvokos istorinę raidą
- Užkirsti kelią antisocialių nuostatų ar patyčių formavimui klasėje ir už jos ribų
- Padėti mokytojams įtraukti besimokančiuosius į jų pačių mokymosi proceso kūrimą
- Skatinti ugdymo veiklose naudoti naujas technologijas bendravimui skaitymui, supratimui ir tekstų kūrimui, pagerinti programavimo mokymą(si), kompiuterinį raštingumą panaudojant mažus robotukus.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Nauji technologiniai įrankiai gali būti panaudojami prasmingai įtraukiant mokinius į jų mokymosi procesą. Atnaujinkite mokymo strategijas taikydami programavimą ar paprastus robotus, kurie padidina mokinių susidomėjimą, nes šios priemonės padeda aktyviai įtraukti mokinius į mokymosi procesą. Grupėse dirbdami su šiomis priemonėmis besimokantieji lavina santykių įgūdžius - jie turi bendradarbiauti, kad išspręstų problemas ar rastų bendrą sprendimą. Mokomoji robotika yra pritaikoma metodika mokant prosocialinių vertybių pasitelkus skirtingas temas. Šiame seminare bus pristatyta tam tikra mokymo veikla, pagrįsta Žmogaus ir technologijų susitikimu, įsigilinant į kultūrą ir jos pokyčius istorijoje.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Šių temų apmąstymas leidžia besimokantiejiems suprasti skirtingus asmeninius ir kultūrinius požiūrius, plėtoti asmenines idėjas apie kitų pagarbą ir sustiprinti jų gebėjimą dirbti grupėse. Šios veiklos ir seminaro pagrindinės koncepcijos yra socialinės kompetencijos, bendradarbiavimas, konkretus žinių pritaikymas gyvenime, empatija ir atsakomybė. Mokymo veikla grindžiama grupiniu darbu, kad besimokantieji galėtų tiesiogiai dirbti su savo prosocialinių įgūdžių tobulinimu, tuo pačiu metu apmąstydami kokią nors prosocialinę temą. Mokytojai aktyviai dalyvaus seminare, diskutuodami ir grupėse plėtodami naują mokymosi veiklą, pagrįstą mokomosios robotikos ir prosocialinių vertybių mokymu.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

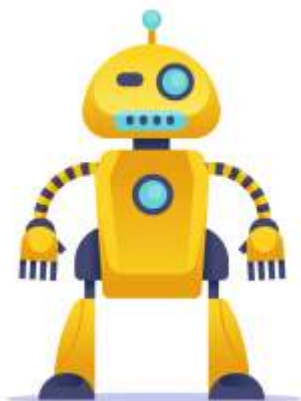
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKOMOJI ROBOTIKA

- Paprastas ir praktinis požiūris
 - Naudoja robotus smalsumui ir loginiam mąstymui skatinti
- Skatina mokinius įsitraukti į atradimų ir problemų sprendimo ieškojimą



Mokiniai įpranta dirbti grupėse, kad:

- Išspręstų problemas
- Rastų sprendimus
- Patikrintų gautus rezultatus



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKOMOJI ROBOTIKA

vaidina svarbų vaidmenį:

- Skatinant motyvaciją ir įsitraukimą
- Puoselėjant į mokinį orientuotą mokymą



- Ugdant problemų sprendimo ir kūrybiškumo įgūdžius ir smalsumą
- Mokant dirbti komandoje



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pamokose, atsižvelgiant į mokinių
įgūdžius robotikos srityje, naudojame
dviejų modelių robotus:
Clementoni DOC ir Clementoni MIND.



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni DOC padeda lavinti loginius ir problemų sprendimo įgūdžius; moko raidžių, skaičių, spalvų, gyvūnų pavadinimų. Jis gali būti užprogramuotas judėti laisvai ar atkartoti žaidimo kortelėse pažymėtas trajektorijas, lavinti loginį mąstymą ir išspręsti pirmines problemas.



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



KAIP JUO NAUDOTIS?

- 2 režimai: EDU arba FREE



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

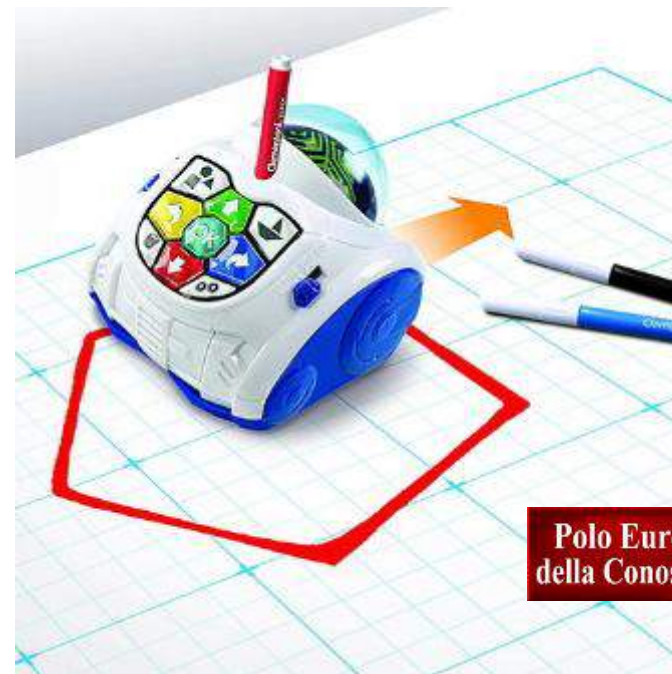
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni Mind Designer sujungia programavimo elementus su piešimu. Jį galima užprogramuoti naudojant mygtukus, programėlę (angl. App) ir balsu.

Tai lavina loginio mąstymo ir problemų sprendimo įgūdžius, ypatingą dėmesį skiriant figūroms.



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



KAIP JUO NAUDOTIS?

- 3 režimai: EDU, FREE arba App



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



PRAKTINIAI PAMOKŲ ORGANIZAVIMO PATARIMAI

- a. Pamokos organizavimas – tai tam tikra žinutė mokiniams: aplinka turėtų padėti suteikti dėmesį, nes šis gali paveikti jausmus.



- b. Suteikite mokiniams vaidmenis – tai padeda kiekvienam įsilieti į grupinį darbą, ir susipažinti su savo asmeniniais gebėjimais.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



c. Robotika mokykloje yra laikoma komandine veikla ir grupiniu įsipareigojimu. Grupę dažniausiai sudaro 3-4 mokiniai.



d. Skirstant mokinius į grupes svarbu atsižvelgti į mokinių įgūdžius: mokinius, kuriems sekasi sunkiau skirti į grupes, kuriose yra mokinių, kuriems sekasi gerai, arba telkti grupes, kuriose visi mokiniai galėtų aktyviai įsitraukti į veiklas.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



e. Pereinant nuo vienos užduoties prie kitos, veiklos sudėtingumas ir mokinių įsipareigojimas turi palaipsniui didėti.



f. Labai svarbu iš anksto nustatyti taisykles: kas pradeda, kokios yra konkrečios kiekvieno grupės nario užduotys, kaip bus bendraujama vienas su kitu ir su mokytoja(-u), ir t.t. Veiklos metu mokytoja(-as) stebi mokinių elgesį ir skiria apdovanojimus arba nuobaudas.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



g. Naudojama įranga turėtų būti parinkta atsižvelgiant į grupių/ mokinių skaičių, galima naudoti skirtingus robotus atsižvelgiant į mokinių amžių ir gebėjimus.



h. Į didelių projektų veiklas tikslinga įtraukti mokyklos direktorių bei kitus mokytojus tam, kad gautumėte tiek institucinę, tiek kolegų paramą.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



DABAR JŪSŲ EILĖ



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Robotas, neturi žmogiškų
savybių, būtinų
edukacinėms veikloms,
pavyzdžiui tokių kaip
emocinis intelektas ...

Taigi jis turi būti
naudojamas
socialiniame (ir
socializuojančiame)
kontekste



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- DOC yra gražios formos ir fizionomijos, o tai skatina Luką rūpintis juo.

- DOC turi patrauklias mirksinčias švieses, kurios linksmina Luką.



- DOC sako paprastus ir aiškius dalykus. Garsai, kuriuos jis skleidžia yra aiškiai atskiriami, ir teikia Lukui greitą grįžtamąjį ryšį.

- DOC juda kartu su Luku, eina ten, kur Lukas nori, o tai leidžia Lukui suprasti, kad jis gali valdyti išorinius įvykius.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Lukas, žaisdamas su DOC:

- Lavina smulkiąją motoriką, mokydamasis atidžiai paspausti reikiamą mygtuką.
 - Mokosi programuoti parinkdamas veiksmus, kuriuos robotas turės atlikti.
- Mokosi suprasti sąvokų „pirmyn“, „atgal“, „pasuk dešinėn/ kairėn“ reikšmę.
 - Pradedą suprasti kaip kurti strategijas, leidžiančias pasiekti norimą tikslą.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



„Prisitaikykime/ Paisykime taisyklių“ Prosocialinių vertybių ugdymas pasitelkiant robotiką

- Tikslas: ugdyti prosocialines vertybes (gerbti kitus ir aplinką, kritiškai mąstyti, suvokti socialinę atsakomybę).
- Amžius: 10 metų (4-5 klasė)
- Metodologija: mokymasis bendradarbiaujant, konstruktyvizmas
- Laikotarpis: 5 savaitės (3 valandos per savaitę)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



1 žingsnis: mokykloje galiojančių tvarkų analizė

- Mokykloje priimtų tvarkų skaitymas ir aptarimas (mokytojai, mokiniai, mokyklos budėtojai).
- Mokinių suskirstymas į grupes (6 grupės po 4 vaikus).
- Kiekviena grupė pasirenka 3 svarbiausias taisykles, susijusias su mokinių elgesiu mokykloje, kurių privalu laikytis, kad mokiniai mokykloje jaustųsi gerai.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



2 ŽINGSNIS: Kurkite savo tvarkos aprašą

- Kiekviena grupė pristato savo darbą klasei, o mokytojas lentoje pažymi grupės pasirinktas taisykles.
- Visi kartu mokiniai pasirenka 12 taisyklių, pagal kurias sukuria savo tvarkos aprašą.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3 ŽINGSNIS: kaip pristatyti taisykles naujiems mokiniams

- Aptarti efektyviausią būdą pateikti taisykles naujiems vaikams (žaidimas, daina, drama ...)
- Žaidimo pristatymas: **Laikomasi ar nesilaikoma?**



3 ŽINGSNIS: kaip pristatyti taisykles naujiems mokiniams

- Ant lentos mokiniai padeda piešinius, vaizduojančius kiekvieną mokyklos taisyklę. Piešiniuose atspindimos situacijos, kai vaikai laikosi ir nesilaiko konkrečios taisyklės. Žaidimui reikalingi keli raudoni ir žali rėmeliai.
- Vaikai turi nukreipti DOC per lentą, kad šis pasiektų visus paveikslėlius.
- Kai jie pasiekia laukelį su taisyklę atspindinčiu paveikslėliu, jie turi aptarti, ar paveikslėlyje vaizduojama situacija kai taisyklės yra laikomasi, ar kai ji yra pažeidžiama. Mokiniai uždeda paveikslėlį ant DOC, ir užprogramuoja jį taip, kad jis pasiektų reikiamą rėmelį (raudoną, jei taisyklės nesilaikoma, žalią -, jei laikomasi) ir padeda paveikslėlį prie atitinkamo rėmelio.
- Žaidimas tęsiasi tol, kol nebelieka paveikslėlių.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

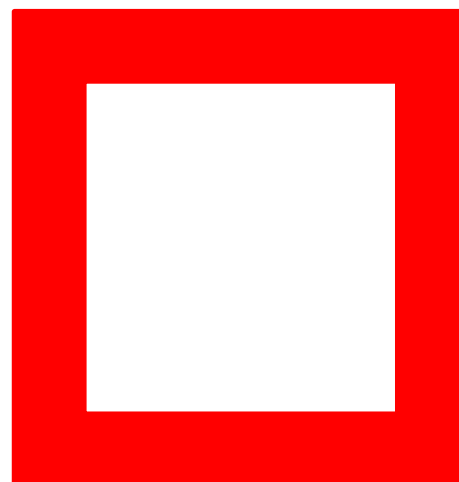
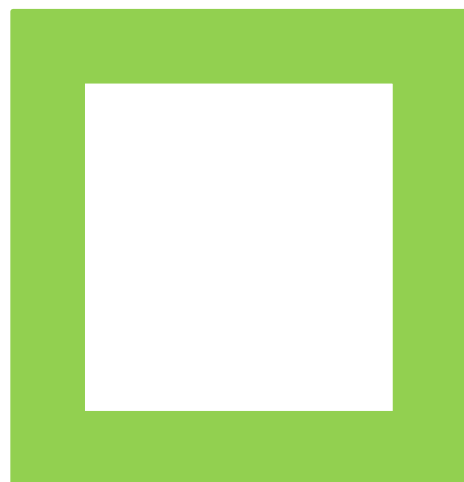
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



4 ŽINGSNIS: sukurkite robotikos žaidimą

- Kiekviena grupė ištraukia po 2 „taisyklių korteles“: kiekvienai taisyklei mokiniai piešia situaciją, iliustruojančią teisingą elgesį (paveikslėlis vėliau bus priskirtas žaliai rėmeliui), taip pat situaciją, iliustruojančią neteisingą elgesį (paveikslėlį vėliau priskirsime raudonam rėmeliui).





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Mokiniai yra suskirstomi į 3 grupes:

1. Parengia plakata su taisyklėmis (paveikslėliai ir aprašymai).
2. Parengia žaidimo taisyklių knygą.
3. Sukuria apšilimo veiklą panaudojant DOC.



5 ŽINGSNIS: Žaidimo pristatymas naujiems mokiniams

- Keli mokiniai pristato klasę ir žaidimo tikslą
- Keli mokiniai pristato Doc ir parodo, kaip juo naudotis.
- Organizuojamos „Apšilimo veiklos“ grupėse (vyresni ir jaunesni mokiniai dalyvauja kartu).
- **Pažaiskime!** Jaunesni mokiniai yra suskirstomi į 4 grupes, jie supažindinami su žaidimu ir keli vyresni mokiniai padeda žaidžiant.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Robotikos taisyklės ir visuomenės taisyklės

Atgalinis dizainas (Wigginsas ir McTighe'as): norint atkurti mokymosi kelią iki praktinės veiklos, kurią turi atlikti mokiniai, reikia pradėti nuo mokymosi tikslų



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ŽMOGIŠKŲJŲ NORMŲ IR ROBOTIKOS DĖSNIŲ TAISYKLĖS

1. Robotas negali sužeisti žmogaus, ar neveiksnumo būsenoje pakenkti žmogui.
2. Robotas privalo vykdyti žmonių duotus nurodymus, išskyrus atvejus, kai tokie nurodymai prieštarauja Pirmajai taisyklei.
3. Robotas turi saugoti savo egzistavimą tol, kol tokia apsauga neprieštarauja Pirmajai ar Antrajai taisyklėms.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PROSOCIALITY IS A GAME

PROSOCIALUMAS – TAI ŽAIDIMAS

Elena Milli
Giulia Martellini

Polo Europeo della Conoscenza

Panevėžys – Antrieji mokytojų mokymai



ProSocial Values

2017–1–IT02–KA201–036860



Šiame dokumente pateikta autoriaus (-ių) informacija ir nuomonės ir nebūtinai atspindi oficialią Europos Sąjungos nuomonę. Nei Europos Sąjungos institucijos ir įstaigos, nei joks asmuo, veikiantis jų vardu, negali būti laikomi atsakingais už turimos informacijos naudojimą.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



TIKĖTINI REZULTATAI

- Ugdyti supratimą apie neformaliojo ugdymo metodų naudojimo svarbą.
- Siekti aktyvaus mokinių įtraukimo į mokymosi procesą, naudojant kūrybinę robotiką.
- Organizuoti empatiją, toleranciją ir pagarbą skatinančias ugdymo veiklas.
- Skatinti mokinių gebėjimą dirbti grupėse, siekiant išvengti patyčių.
- Skatinti mokinių gebėjimą analizuoti, sintezuoti ir pateikti informaciją tam tikra tema.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Neretai kūrybinė mokymo(si) dalis yra pamirštama, tačiau iš tikrųjų ji yra labai svarbi, ypač kai mokytojai dirba su jaunais besimokančiais.

Užsiimdami kūrybinėmis robotikos veiklomis, besimokantieji gali laisvai (kartu ir prižiūrimi) išreikšti save, jie gali ieškoti skirtingų sprendimų skirtingais požiūriais, praktiškai pritaikyti problemų sprendimą ir ugdyti(s) prosocialinius įgūdžius dirbdami grupėse.

Tokie užsiėmimai turi būti džiuginantys ir paremti pamokų sužaidybinimo (angl. „Gamification“) elementais, siekiant įtraukti mokinius ir leisti jiems išreikšti savo talentą ne tik įprastų pamokų metu.

Šio seminaro metu visų pirma supažindinsime su žaidimų, naudojamų klasėje, svarba, kalbėsime apie tai, kaip mokytojai gali sukurti nesmerkiamą aplinką, kurioje klaidos yra augimo ir mokymosi kelio dalis. Šiuo seminaru siekiama sustiprinti mokytojų įgūdžius, kad jie taptų mokinių mokymosi proceso palengvintojais, lydėtų juos mokymo(si) kelyje ir pasidalintų malonumu mokantis kartu.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Praktinėje seminaro dalyje daugiausia dėmesio bus skiriama veiklai, ugdančiai prosocialines vertybes, įgyvendinti. Dalyviai turės aptarti ir rasti bendrą susitarimą, kaip be žodžių atstovauti pasirinktą prosocialinę vertybę. Tuomet uždengti piešiniai bus padėti ant kvadratais suskirstytos lentos. Mažo robotuko pagalba dalyviams reikės juos pasiekti. Užsiėmimas skatina gebėjimą rasti bendrą sprendimą, diskusiją apie vertybės prasmę ir stiprina bendradarbiavimą: iš tikrųjų robotikos užsiėmimo metu dalyvauja visa grupė, palaikydama mažiau įgudusį dalyvį. Ši žaidybinė veikla padeda žaismingai ir efektyviai apimti kelis sudėtingus įgūdžius. Po šios dalies seminaro dalyviai grupėse diskutuos ir plėtos naują mokymosi veiklą, pagrįstą kūrybinės robotikos naudojimu ir žaismingai ugdomomis prosocialinėmis vertybėmis.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



ZAIDIMŲ NAUDOJIMAS KLASIJE

- Kritinis mąstymas
- Darbas grupėje
- Kūrybiškumas
- Teigiami prisiminimai apie mokymąsi
- Aktyvus įsitraukimas
- Nuolatinis dėmesys





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Žaidimai padeda sukurti ĮTRAUKIAJĄ KLASĘ

- Socializacijos kontekstas VISIEMS mokiniams;
- Palanki aplinka nevaržomam pasidalijimui tarp bendraamžių;
- Vieta, kur visi gali rasti būdą išreikšti savo potencialą ir talentus.



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Socialinės aplinkos modifikavimas

Norint ugdyti pagrindinius socialinius ir prosocialinius įgūdžius, robotikos užsiėmimai turi būti organizuojami kaip grupės užsiėmimai.

Per žaidybines edukacines veiklas vaikas gali:

- jaustis saugiai aplinkoje;
- išbandyti save skirtinguose socialiniuose vaidmenyse;
- kalbėti apie save tarpininkaujant ir metaforiškai.



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

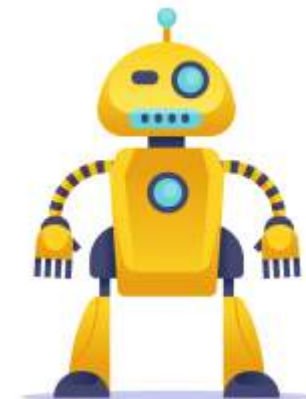
2017-1-IT02-KA201-036860



EDUKACINĖ ROBOTIKA

- Paprastas ir praktiškas požiūris;
- Robotai naudojami smalsumui sužadinti ir loginiam mąstymui paskatinti
- Mokiniai skatinami ieškoti atradimų ir problemų sprendimų
- Mokiniai įpranta dirbti grupėje:

spręsti problemas
rasti sprendimo būdus
patikrinti rezultatus



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EDUKACINĖS ROBOTIKOS NAUDA

- Pasitarnauja **aukštesnių kompetencijų** ugdymui;
- paremia **į mokinį orientuotą** mokymą(si);
- palengvina **abstrakčių sąvokų**, pateikiamų konkrečiame kontekste, mokymą(si);
- sėkmės pasiekimas ir mokymosi pažanga **teigiamai** veikia **savęs suvokimą**, gerina **motyvaciją** ir ugdymo bei socialinius rezultatus.



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

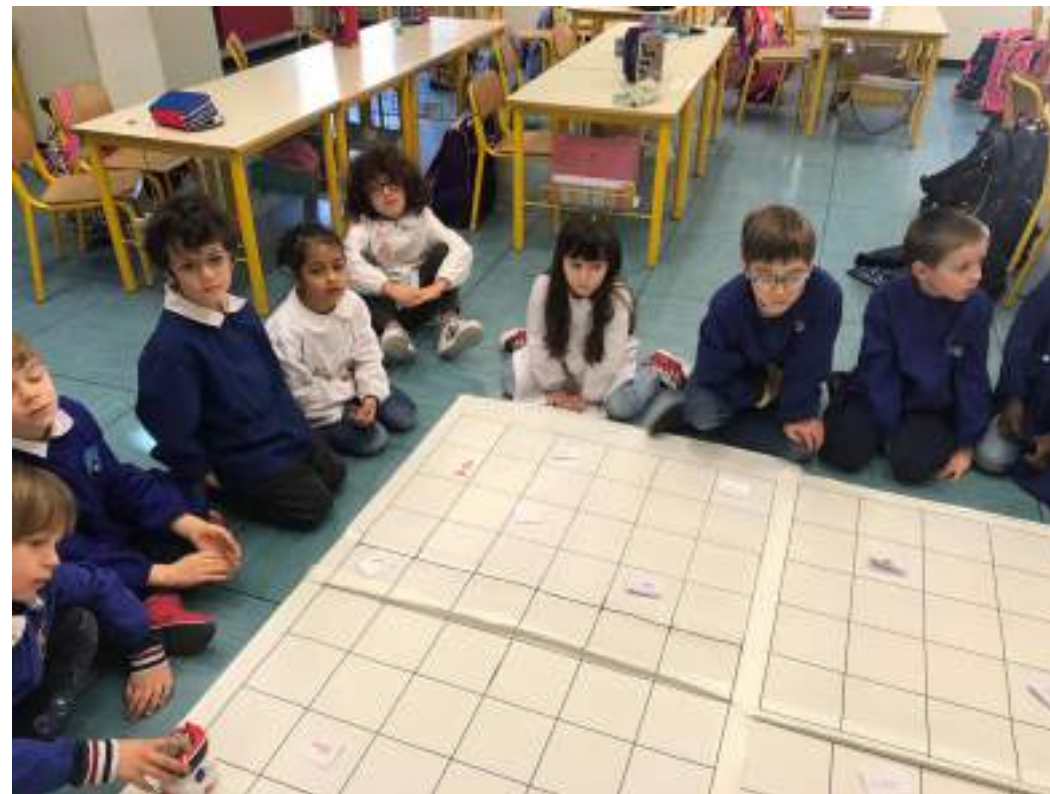
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Robotas, neturi žmogiškų
savybių, būtinų ugdymo(si)
veikloms, tokių kaip emocinis
intelektas ...

Taigi jis turi būti naudojamas
socialiniame (ir
socializuojančiame)
kontekste.



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Robotas gali būti **bendra mokymo priemonė**, su kuria dirba visa klasė kartu, kur **kiekvienas mokinys prisideda prie bendros veiklos**, todėl jos **rezultatas yra didesnis** nei visų atskirų veiklos dalių suma.



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



SVARBU

Vaikai paprastai žaidimą laiko lenktynėmis, mokytojas turi **vengti konkuravimo**, tačiau skatinti įsipareigojimą siekti bendro pergalės tikslo.

Konkuravimas virsta **bendradarbiavimu**, kai **pergale dalijamasi**, o mokytojas neteikia reikšmės „atvykimo pirmumui“, bet akcentuoja **gebėjimą dirbti kartu** (abiem pusėms naudinga situacija)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



SVARBU

Taisyklės turi būti aiškos ir bendros, svarbu pabrėžti sąžiningo žaidimo ir sąžiningumo svarbą.

Pagarba grupei yra pagarba žmonėms, kurie yra jos dalis: tai skatina socialinį jausmą, priklausymą grupei, empatiją.



Mokytojai turi sukurti nesmerkiančią aplinką, kurioje klaidos yra augimo ir mokymosi kelio dalis.

Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



SVARBU

Vieno iš grupės narių sunkumai ir trapumas turi rasti vietos grupėje, o grupė turi išmokti suteikti jėgų ir palaikymo, dirbdama komandoje.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni DOC padeda lavinti loginius ir problemų sprendimo įgūdžius; moko raidžių, skaičių, spalvų, gyvūnų pavadinimų.

Jis gali būti užprogramuotas judėti žaidėjo pasirinktais keliais arba atkartoti žaidimo kortelėms reikalingas trajektorijas, lavinti loginį mąstymą ir išspręsti pirmąsias problemas.



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



KAIP JUO NAUDOTIS

- 3 režimai: EDU, GAME or FREE



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



DABAR JŪSŲ EILĖ



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

KŪRYBIŠKAS KONFLIKTŲ SPRENDIMAS (KLASĖJE)

Marina Tanasoska
Darko Taleski

Friends of Education

Usak – pirmieji mokytojų mokymai



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Šiame dokumente pateikta autoriaus (-ių) informacija ir nuomonės ir nebūtinai atspindi oficialią Europos Sąjungos nuomonę. Nei Europos Sąjungos institucijos ir įstaigos, nei joks asmuo, veikiantis jų vardu, negali būti laikomi atsakingais už turimos informacijos naudojimą.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



LAUKIAMI REZULTATAI

- Susipažinti su dviem skirtingais požiūriais į konfliktą
- Mokymasis pažvelgti į kito konflikte dalyvaujančio asmens / pusės perspektyvą
- Ugdyti dalyvių sąmoningumą apie skirtingus požiūrius konflikte
- Skatinti sveiką jausmų raišką
- Skatinti užuojautą ir bendradarbiavimą
- Kurti nešališkus klasės draugų ryšius



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Šį seminarą pradėkime nuo prosocialaus požiūrio į žmogaus raidos pobūdį. Manoma, kad atliekant įvairias veiklas galima įgyti kompetencijų ir gebėjimų suprasti ir pajusti svarbų vidinį žmogaus turinį.

Šis seminaras padės pedagogams spręsti konfliktus, įsisąmoninti stereotipus ir išankstines nuostatas ir ugdyti mokinių empatiją nepaisant jų skirtumų.

Prosocialus mokymasis pabrėžiant jo vertybes pakelia mokymo lygį ir turi įtakos mokinio gebėjimui atpažinti ir parodyti empatiją gyvenimiškose situacijose.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Šis seminaras ir žaidimai yra kasdienio gyvenimo ir mokymosi proceso sąsaja. Mes apibūdiname mokymosi, paremto tradiciniais vaikų žaidimais, vaidmenį mokymo procese, IKT vaidmenį „žaidžiant ir mokantis“, taip pat bendravimo tarp mokinio-mokinio, mokytojo-mokinio, tėvo-mokinio, mokytojo-mentorius nauda. Tačiau pagrindinis tikslas yra išanalizuoti mokinių socialinę veiklą ir daryti įtaką konfliktų skaičiaus mažinimui ugdam žmogiškąsias savybes ir vertybes.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Kai su kuo nors konfliktuojate, yra vienas veiksnys, nuo kurio priklauso ar jūsų santykiai bus sugadinti ir ar konfliktas paaštrės. Tas veiksnys – tai jūsų požiūris.

William James

Viljamas Džeimsas (angl. William James) (1842–1910) buvo amerikiečių filosofas ir psichologas bei pirmasis pedagogas, pasiūlęs psichologijos kursą JAV. Džeimsas buvo XIX amžiaus pabaigos mąstytojas, vienas įtakingiausių JAV filosofų ir tituluojamas „Amerikos psichologijos tėvo“ vardu.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ką vadiname konfliktu?

- **Konfliktas yra nereta kasdieninių tarpasmeninių santykių dalis.**
- Vienas iš plačiai paplitusių termino apibrėžimų **konfliktą įvardija kaip dviejų ar daugiau asmenų nesutarimą, prieštaravimą ar nesuderinamumo būseną.**
- Kita vertus, gebėjimas spręsti konfliktines situacijas yra būtinas jei norime išnaudoti savo galimybes (o kas gi to nenori?). Šios situacijos verčia atidžiau paanalizuoti tai, kas vyksta aplink mus, taip pat ieškoti kūrybinio atsako ir galimų sprendimų galimybių.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



KŪRYBINIAI KONFLIKTŲ SPRENDIMO BŪDAI

- Pauzė ir atsitraukimas
- Mėginimas pamatyti platesnį situacijos vaizdą
- Dėmesys neverbalinei komunikacijai
- Empatija
- Atsakomybės prisiėmimas
- Užtikrintas bendravimas
- Dėmesio sutelkimas į tai, kas priklauso nuo jūsų





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pauzė ir atsitraukimas

Gėdėdamas stabtelėti, žmogus suteikia sau galimybę pasirinkti: įsitraukti į konfliktą ar atsitraukti nuo jo. Ne į kiekvieną žodinį įžeidimą ar aštresnį komentarą reikia ar turi būti atsakoma.

Kiekvienam žmogui turėtų būti suteikta galimybė patikslinti tai, ką jis sako. Šioje vietoje pajuntama pauzės galia. Paprastas prašymas paaiškinti kas ką tik buvo pasakyta, pavyzdžiui kreipiantis žodžiais „Atsiprašau?“ arba „Ar galėtumėte paaiškinti...?“ dažnai yra ta gailestingumo akimirka, kuri užbaigia tai, kas galėjo tapti nelemta ir išvengiama santykių griūtimi.

„Tinkamas žodis gali būti veiksmingas, tačiau nė vienas žodis niekada nebuvo toks veiksmingas kaip teisingu metu pasirinkta pauzė „
Markas Tvenas (angl. Mark Twain)





Mėginimas pamatyti platesnį situacijos vaizdą

- **Įsivaizduokite, jog stebite konfliktą iš labai toli ir neutralioje pozicijoje.** Pamėginkite susitelkti į tai, ar jūsų nerimo priežastis iš tikrųjų yra tai, apie ką šiuo metu kalbate, ar pyktis kyla iš kitos situacijos? (Panašu į susikaupusį pyktį, kurį dauguma iš mūsų išliejame kai tik jo prisikaupia per daug).
- Teigiamas būdas norint rasti sprendimą naudojant šią techniką yra bandymas **nustatyti ne tik problemą, bet kartu ir asmenį, su kuriuo jums reikia tą problemą išspręsti kartu.**
- **Atmeskite nereikšmingas smulkmenas,** pabandykite rasti atsakymus į svarbius klausimus, kuriuos reikia išnarplioti.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Dėmesys neverbalinei komunikacijai

Jūsų neverbaliniai bendravimo ženklai - **tai, kaip jūs klausotės, žiūrite, judate ir reaguojate - pasako asmeniui, su kuriuo bendraujate**, ar jums tai rūpi, ar esate nuoširdus, ir kaip gerai klausotės pašnekovo.

Kai jūsų neverbaliniai signalai sutampa su jūsų sakomais žodžiais, jie padidina **pasitikėjimą, aiškumą ir abipusį ryšį**. Kai tai kaip elgiatės nesutampa su tuo ką sakote, tai gali **sukelti įtampą, nepasitikėjimą ir sumišimą**.

Jei norite tapti **geresniu pašnekovu**, turite išmokti būti **pastabesniu** ne tik kitų žmonių kūno kalbai ir neverbaliniams ženkliams, bet ir savo.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Empatija

- **Parodykite, kad girdite ir suprantate, ką kiti jums.**
- **Pabandykite suprasti,** kokia yra kito žmogaus pozicija, ir koks yra jo požiūris. Mes dažnai teigiame, kad suprantame kitą, bet iš tikrųjų mes dažniausiai stengiamės akcentuoti tik tai, kas mums svarbu.
- **Jums nebūtina pritarti ar teisintis,** tiesiog pabandykite suprasti, kaip kitas žmogus jaučiasi tą akimirką. Nuo to jūs netapsite menkesni. Priešingai, tai jums padės tapti supratingesniu, atjaučiančiu, stipriu žmogumi.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Atsakomybės prisiėmimas

- Kai prisiimate atsakomybę, **sprendimus randate** greičiau ir tokiu būdu, kuris leidžia nesklandumus išspręsti taikiai, **nesukeliant nesantaikos santykiuose**.
- Konfliktai kyla iš **neatsakingumo**.
- **Būdami neatsakingi neretai kaltiname kitus.** Pirštu rodome į kitą, o ne į save. Kritikuodami kitus, norime atitraukti dėmesį nuo savo elgesio spragų. Vertindami kito veiksmus, vengiame atkreipti dėmesį į savuosius.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Užtikrintas bendravimas

- Bendrauti užtikrintai reiškia bendrauti aiškiai.
- Bendravimas, kuriame **išreiškiate savo nuomonę** ir poreikius, **gerbdami kito žmogaus nuomonę ir poreikius**.
- Užtikrintas bendravimas gali **sustiprinti jūsų santykius**, sumažinti stresą dėl konfliktų ir suteikti jums socialinę paramą, kai susiduriate su sunkumais.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Dėmesio sutelkimas į tai, kas priklauso nuo jūsų

- **Mes negalime kontroliuoti kieno nors kito elgesio** ir negalime priversti kito žmogaus norėti ar sugebėti pasikeisti.
- **Mes negalime pakeisti žmonių**, bet stengiamės pakeisti jų elgesį - lėtai, meiliai, užjausdami.
- Padėkite jiems pakeisti **kalbėjimo manierą**. Užuoat patarę pakeisti elgesį (simptomą), pabandykite padėti atkreipti dėmesį į kalbėjimo būdą (priežastį).
- **Tiesiog paleiskite.** Kai kuriems žmonėms padėti neįmanoma.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Kūrybinio konflikto sprendimo mokymo gairės

- **Skatinkite** sveiką jausmų išraišką
- **Skatinkite** rūpinimąsi vienas kitu, atjautą ir bendradarbiavimą
- **Kurkite** nešališkus klasės draugų ryšius





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Sveikos jausmų išraiškos skatinimas

- **Mokymą(si) organizuokite mažose grupėse:** mokiniams bus lengviau bendradarbiauti, jei grupės bus mažos.
- **Derikite mokinių poras ir grupes:** sudarydami poras ar mažas grupes, pabandykite suderinti vaikus, turinčius tvirtus bendradarbiavimo įgūdžius, su tais, kurių šie įgūdžiai silpnesni.
- **Padėkite mokiniui, kuris liko nuošalyje:** jei yra mokinys, su kuriuo niekas nenori bendradarbiauti, nustatykite įtraukime etapą sakydami: „Mes visi mokomės keistisi ir klausytis. Džeris taip pat“.
- **Suteikite palankią erdvę:** galite kaitalioti fizinę aplinką, kac palaikytumėte ir skatintumėte bendradarbiavimo veiklą.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



SEMINARO UŽDAVINIAI

- Supažindinti dalyvius su dviem skirtingais požiūriais į konfliktus.
- Padėti dalyviams pažvelgti į kito konflikte dalyvaujančio asmens / pusės perspektyvą.
- Ugdyti dalyvių sąmoningumą apie skirtingus požiūrius konflikte.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Atšilimo pratimas – išsirikiuokite kartu „NEVERBALINIS gimtadienių sekos“ pratimas

- Pratimui atlikti skiriamos 2 minutės
- Išsirikiuokite į vieną tiesią liniją pagal savo gimtadienių datas
- Asmenys, gimę sausio mėnesį turi būti eilės pradžioje (anksčiausią sausio mėnesio dieną – eilės pradžioje, o toliau – atitinkamai rikiuojasi vėlesnėmis dienomis gimę dalyviai). Eilė rikiuojasi atsižvelgiant tiek į mėnesį, tiek į dieną, Eilės pabaigoje - gruodžio mėnesį gimę.
- Asmenys, gimę tą pačią dieną, eilėje dalijasi ta pačia vieta.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Atšilimo pratimas - Klausimai

- Ar jums buvo sunku atlikti šį pratimą?
- Kodėl?
- Ar jums būtų buvę lengviau, jei būtumėte galėję bendrauti vieni su kitais?
- Ar atliekant šį pratimą tarp jūsų kilo nesusipratimų?
- Kokią išvadą galime padaryti po šio pratimo?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Apšilimo pratimas - Išvados

- Bendravimui tenka didelis vaidmuo valdant konfliktus.
- Prastas bendravimas visada sukelia nesusipratimų ir galiausiai sukelia konfliktus.
- Mūsų bendravimas turi būti aiškus, tikslus ir sąžiningas, jei norime išvengti konfliktų.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

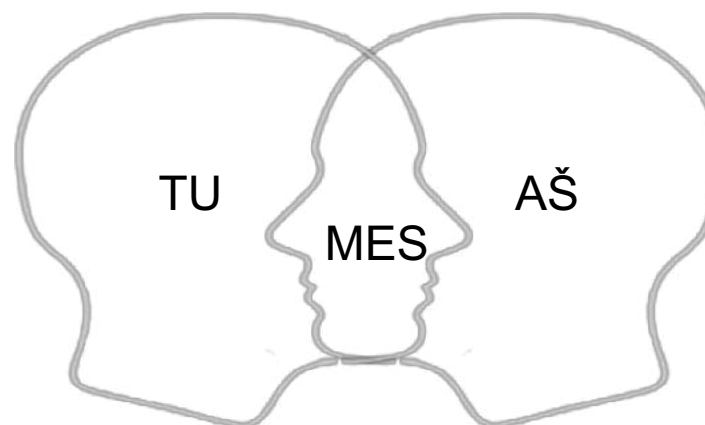


Pagrindinis pratimas KŪRYBINIO KONFLIKTO SPRENDIMO TECHNIKA

Mėginimas pamatyti
platesnį situacijos vaizdą



Empatija





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pagrindinis pratimas - Dėmesys

- Išmokite ir pritaikykite keletą kūrybinių atsakų ir konfliktinės situacijos sprendimo būdų
- Mes telksime dėmesį į dvi technikas: **Mėginimą pamatyti platesnį situacijos vaizdą** ir **empatiją**.
- Kalbėsime apie tai, ką reiškia „**Pamatyti platesnį situacijos vaizdą**“ arba „**pamatyti kito akimis**“ pasakojant istorijas.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



„Miegančioji gražuolė“ - kino filmas





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pagrindinis pratimas - Klausimai

- Ar istorijoje buvo kokių nors **konfliktinių** situacijų?
- Ar galėtumėte apibūdinti konflikte **dalyvaujančias šalis**?
- Kaip manote, kurie šios istorijos veikėjai yra **teigiami**, o kurie - **neigiami**?
- Kodėl?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



„Piktadarēs istorija” - kino filmas





Pagrindinis pratimas - Klausimai

- Kuo skiriasi šios dvi istorijos?
- Kokie jūsų jausmai Piktadarei originalioje istorijos versijoje?
- Kokie jūsų jausmai karaliui Stefanui ir fejoms originalioje istorijos versijoje?
- Kaip manote, kodėl taip jaučiatės dėl pagrindinių veikėjų originalioje istorijos versijoje?
- Ar pasikeitė jūsų jausmai pagrindinių veikėjų atžvilgiu, kai pirmą kartą išgirdote originalią istoriją ir išgirdę bei pažiūrėję kitą istorijos versiją? Kodėl? Kodėl ne?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Pagrindinis pratimas – SĄSAJOS TARP MOKOMŲJŲ DALYKŲ

- Dauguma literatūros kūrinių nagrinėja požiūrį ir jo santykį su konfliktu. Pasakos šiam tikslui suteikia puikią galimybę.
- Pavyzdžiui, Johno Sceiszkos „Tikroji trijų paršelių istorija“ , humoristiškai tyrinėja trijų paršelių istoriją (Puffin, 1996) iš vilko perspektyvos. (Ši knyga taip pat yra išleista ir ispanų kalba, „La Verdadera Historia de los Tres Cerditos“, Viking, 1991.)
- Kitas pavyzdys: „Raudonkepuraite“.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pagrindinis pratimas – SĄSAJOS TARP MOKOMŲJŲ DALYKŲ

Kalbos: Tegul vaikai užsiima kūrybine rašymo veikla, iš tam tikros perspektyvos. Suraskite istorijų aprašančių konfliktines situacijas tarp dviejų veikėjų, o mokiniai galėtų jas suvaidinti atskleisdami du skirtingus požiūrius. Paprašykite mokinių aprašyti ar suvaidinti „Džeko ir pupos“ istoriją iš milžino perspektyvos, ar kokią kitą istoriją.

Menai: pasiūlykite mokiniams užsiimti kūrybine piešimo veikla, žiūrint iš konkretaus veikėjo perspektyvos.

Socialiniai mokslai ir istorija: Pažvelkite į istorinius įvykius iš įvairių veikėjų perspektyvos. Pavyzdžiui, pasiūlykite mokiniams pagalvoti apie tai, kaip Kolumbas atvyksta į „naująjį pasaulį“, ir apie vietinių amerikiečių, matančių jį atvykstantį į jų pasaulį, požiūrį.

IT pamokos: paprašykite mokinių sukurti vaizdo montažus, animacijas, komiksus, plakatus, pristatymus, žaidimus, kuriuose būtų pristatoma istorija apie kokią nors konfliktinę situaciją (tai gali būti ir tikra gyvenimiška istorija) arba apie kūrybišką konflikto sprendimo būdą pasinaudojant kompiuteriu.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pagrindinis pratimas – Pratimas dalyviams

- Kokių klausimų jūs ir jūsų draugas (ar koks kitas jums svarbus asmuo) turite skirtingą požiūrį?
- Pasidalinkite istorija, kai jūs ir jūsų draugas ar kitas svarbus asmuo turėjote skirtingą požiūrį.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Užauginti varlę...

**Pasakojimų šablonai, skirti kurti
refleksijos strategijas nusivylimo
situacijose**

Iglika Angelova

DIIT Trakia University

Panevezys – Antrieji mokytojų mokymai



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Šiame dokumente pateikta autoriaus (-ių) informacija ir nuomonės ir nebūtinai atspindi oficialią Europos Sąjungos nuomonę. Nei Europos Sąjungos institucijos ir įstaigos, nei joks asmuo, veikiantis jų vardu, negali būti laikomi atsakingais už turimos informacijos naudojimą.



TIKĖTINI REZULTATAI

- Ugdyti mokytojų supratimą apie prosocialinio elgesio pobūdį
- Supažindinti mokytojus su skirtumais tarp mokymosi proceso ir visuotinių žinių
- Suteikti mokytojams žinių apie pedagoginius žingsnius formuojant vaiko pasaulėžiūrą
- Sutelkti mokytojo dėmesį į analizavimą ir įvertinimą, kuriame formavimo žingsnyje šiuo metu yra vaikas
- Skatinti mokytoją inicijuoti žaidimus ir vaidmenų žaidimus, tinkamus supažindinti su žmonija ir visuotine pasaulėžiūra
- Pateikti altruizmu, neagresyvumu ir bendraamžių bendravimu pagrįstos asmeninės vertybių sistemos tobulinimo metodus ir praktiką palankioje mokymosi aplinkoje





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Vertingos visuotinės pasaulėžiūros formavimo etapai

Pasaulis įžengia į XXI amžių su daugybe prieštaringų opozicijų: ekologija ar pramonė, ištekliais paremta ekonomika ar žiniomis pagrįsta ekonomika (aukštosios išteklius taupančios technologijos), sienos ar globalizacija, migracija ir mobilumas ar artumas bendruomenei, tradicinė ar netradicinė šeima. Opozicija yra kintančių visuomenės normų socialinės aplinkos elementas.

Šiame etape „visuotinės pasaulėžiūros“ kūrimas reiškia skirtumų ignoravimą, įvairovės turtingumo suvokimą, vienijimąsi aplink „visuotines žmogaus vertybes“, tokias kaip gyvenimas, protas, meilė, harmonija, apsauga, lygybė ir kt. Visuotinių vertybių formavimas yra tam tikra smurto prevencija ir yra altruistinio elgesio pagrindas (kad ir kokie prieštaringi jie būtų filosofiniu ir socialiniu požiūriu).

„Visuotinės“ pasaulėžiūros formavimas yra būtinas jaunam žmogui, kad jis galėtų priimti besikeičiančią aplinką ir augti pozityvus ir kartu atsparus žeminančiam elgesiui.

Pasaulėžiūra formuojama plėtojant conceptualų mąstymą, asmeninius jausmus ir išgyvenimus bei socialinės kultūros specifiką. Tai susiję su refleksijos ir savirefleksijos įgūdžiais, asmenine emocine patirtimi ir bendravimu su suaugusiais asmenimis tam tikroje mokymosi aplinkoje. Kiekvienas iš išvardytų elementų gali būti suformuotas, o jų teigiamam tvarumui didelę įtaką turi pedagogika.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Šioje paskaitoje pristatomos pedagoginės užduotys, apimančios apmąstymus ir savirefleksiją, dalijantis mintimis, jausmais ir patirtimi įsivaizduojamoje istorijoje, kurią vaikas ir mokytojas kartu kuria naudodamiesi minčių žemėlapių, tyrimo ir istorijos aprašymo metodais viename pedagoginiame „rinkinyje“.

Klasės kalba pamokoje yra labai svarbi: pokalbio tonas panašus į „labai įprastą neformalų pokalbį“ tarp suaugusiojo ir vaiko, tačiau iš tikrųjų tai yra **dialogas ir švelnus emocijų, kasdienių problemų ir minčių sąsajų tyrimas**, vedamas patyrusio mokytojo.

Mokytojas ir vaikas sprendžia ieško priežasčių, susijusių su jų pačių atsakomybės jausmu: jie analizuoja reikiamą informaciją ir sudaro juos abu tenkinančią koncepciją.

Jie laikosi savo supratimo dėl tinkamo ar netinkamo sprendimo, gero ar blogo, gražaus ar negražaus, taip pat išreiškia savo asmeninius jausmus ir norus, praturtina savo bendravimą ir emocijas, apmąsto savo sprendimus, kurie jiems buvo svarbūs istorijos pabaigoje.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



MOKYMŲ TURINYS

Sesijos metu vyksta socialiniai apmąstymai. **Mokytojo palaikomas vaikas pateikia savo asmeninę patirtį vaikų grupėje.** Vaikams leidžiama dalytis mintimis ir (intymiai) emocine patirtimi kiekvienoje istorijos dalyje. Jie komentuoja ir praturtina savo gyvenimo patirtį dalindamiesi prasmingomis gyvenimo situacijomis, padėdami vieni kitiems suprasti. Istorija tampa individualiu grupės indėliu.

Suaugusiųjų ir vaikų komanda istoriją pateikia iliustracijose (paveikslėliuose ir kt.), išskirdami ypatingus personažus ir juos pavaizduodami įvairiais meniniais būdais (tai gali būti neįprasti, labai kūrybiški būdai).

Mokytojas sutelkia dėmesį į trijų tipų realybės (požiūrio taškų) valdymą, kurie yra kuriami pagal tam tikrus principus.

Kiekvienas požiūris papildo vienas kitą:

1. **Vaiko (mokinio) tikrovė (požiūris)**
2. **Suaugusiojo tikrovė**
3. **Jie sukuria bendrą virtualią realybę, kuri vėliau prisistatoma grupei ir tampa bendru grupiniu požiūriu - Grupės vertinama tikrovė.**

Seminaras baigiamas grupiniu aptarimu ir refleksija.

Taip pat, jei to reikia, gali būti pateikiamos mokytojo išvados ar pagalba.





Nuo ko pradėti?

- Susipažinkime su psichologinėmis amžiaus ypatybėmis (Ericksono ir Kohlbergo „Amžiaus krizės“) <https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>
- Prisiminkime vaikų mąstymo ir mokymosi grupėje galimybes, nes, kaip sakė L. Vygotskis (L. Vygotsky) , „*vaikas nėra socialiai izoliuotas mokinyš ...*“, o grupės patirtis yra pagrindinis momentas
- Parodykite vaikui būdus, kaip priimti ir apsvarstyti patarimus, susijusius su kitų žmonių (suaugusiųjų ir bendraamžių) gyvenimo patirtimi, formuojant jo paties prosocialinę pasaulėžiūrą.
- Išmokykite vaikus mėgautis klausymu, patiriant tai kaip realios situacijos dalį, kaip realaus gyvenimo pamoką ir kartu pamoką apie realų gyvenimą.
- Didinti vaikų gebėjimą klasifikuoti, atpažinti, bei įvertinti informacijos tam tikra tema kintamumą ir teikti grįžtamąjį ryšį.





Eriksono 8 psihosocialinēs raidos pakopos:

Apytikslis amžiaus tarpsnis	Prichosocialinė krizė/užduotis	Ugdoma dorybė
Kūdikis – 18 mėn.	Saugumas/ nesaugumas	Viltis
18 mėn. - 3 metai	Autonomiškumas/ Gėda	Noras
3-5 metai	Iniciatyvumas/ kaltė	Tikslas
5-13 metų	Meistriškumas/ menkavertiškumas	Kompetencija
13- 21 metai	Identiškumas/ vaidmenų neiškumas	Ištikimybė
21-39 metai	Intymumas/ izoliacija	Meilė
40-65 metai	Generatyvumas/ stagnacija	Rūpestis
65 ir vyresni	Integracija/ neviltis	Išmintis





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Amžiaus ypatybės nuo 3 iki 9 metų ...

Apibendrinami remiamės savo ankstesne patirtimi. O gal ankstesnėmis žiniomis?

<https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>

Klasifikuoja - pagal vieną ar kelis išskirtinius parametrus. Tiki, kad daiktai gyvi – **gyvuliškumas**.

Klysta priežasties-pasėkmės santykiuose – daro skubias išvadas. *Ar tu turi brolį?*

Kuria pasakojamąsias eilutes (remiantis 1–6 parametrais, maks. 6)

*Drugelis yra **didelis** ir **geltonas**.*

Logiškas dėstymas, bet tik konkrečiose situacijose. *Pasirodo decentralizacija! >>> Galimybė galvoti apie daugiau nei vieną daiktą tuo pačiu metu!*

*Laikosi taisyklių, kad vengtų bausmių;
Neatsižvelgia į kito požiūrį, neįsisąmonina ketinimų ...
Sudaužo 3 indus nevalingai / arba sudaužo 1
tyčia (3-4 metų amžiaus)*

Lawrence Kohlberg

Amžiaus krizės - imasi iniciatyvos tačiau neturi kaltės jausmo.
Atsiranda moraliniai jausmai ir sąmonė.
Vaikas renkasi tarp veiklos patirties įsisavinimo ar nepilnavertiškumo jausmo





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Mes taip pat rūpinamės

Sąvokų formavimo **procesais**.

Gebėjimų poreikiu sukurti loginius ryšius įskaitant priežastinius ryšius (priežastis-pasekmė) su daiktais ...

Žinių ir įgūdžių perkėlimu į asmeninį tobulėjimą, kritinį mąstymą ir **išminties poreikiu gyventi teigiamai ir konstruktyviai poreikis**.



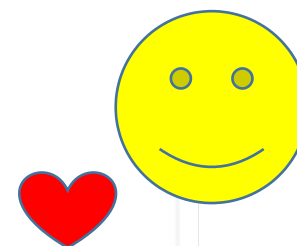
Iglika Angelova

The only correct answers are:

I don't NEED it, I just WANT it.
They don't HAVE TO, I just want them to.
They CAN do whatever they want.

Think	Feel	Do
Need Necessity Demand	Wish Anger	Overreact
Want Prefer Desire	Frustration Annoyance	Respond
Don't care	Calm	Do nothing

Things don't turn out
as expected
or you imagine they won't





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Varlės taisyklės

Strategijos etapai - metodų kompleksas

Pasirengimo etapas -

išvardykite poreikius ir
išklausykite vaikų poreikius!

1-as žingsnis.

Nustatykite koncepciją: Mes
kalbame už Varlę, bet galvoje
turime visus!

Rūpintis reiškia
susirasti draugą

2-as žingsnis.

Susitelkite į skirtingus nei mano
poreikius ir į panašius kaip mano
poreikius! Provokacijos ir
dramatizavimas mokytojo vaikų dialoge,
kurie suteikia patirties ...

4-as žingsnis.

Užbaikite istoriją subalansuota,
pozityvia ir linksma PABAIGA,
kad visą klasę kartu apimtų
palengvėjimo džiaugsmas!



SĖKMĖS!

3-čias žingsnis.

Visą laiką verbalizacija - palyginkite
su savimi! – įprasta buitinė kalba,
padeda surasti svarbiausius
gyvenimo taškus.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Istorija „Užauginti varlę”

Žinote ką...?

Taip nutiko per mano gimtadienį.

Jūs žinote, kad aš turiu seserį, ji yra vyresnė už mane ir ji visada prikrečia man pokštų, kad visi juoktųsi, o aš jausčiausi kvaila ir maža ...

Būdama šalia jos visada tikiuosi staigmenų, tad stengiuosi būti budri.

Taigi, kartą aš sulaukiau svečių gimtadienio proga ... Ir ... visi man atnešė dovanų! Buvo labai malonu!

Tačiau mano sesuo vėlavo į mokyklą ir aš tyliai galvojau, ką gi JI man atneš dovanų, nes aš ruošiausi staigmenai... Ne, ne, ne todėl, kad ji buvo bloga, bet ... Ji visada priversdavo mane išlikti budrią ...

Ir ji atėjo ...

Su gražia raudona dėžute ... Ji man ją labai maloniai įteikė ... Ir aš ... Aš iškart puoliau ją atidaryti ...

Kai atidariau ... spėkit ... ?? !!! Viduje buvo dovana ... GYVA VARLĖ !!!!

Pabaikite istoriją prisimindami, kad: auditorija turi dalyvauti istorijoje, kad JŪS tik palaikote istorijos vystymą provokuodami klasifikavimą, mąstymą, išprovokuojate klaidas, sekate ciklą ir natūraliai plėtojate istoriją, kad suvaldytumėte įtampą, kurią sukelia tiesioginės situacijos!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Istorija baigiasi ...

Ir aš suvokiau (supratau) ...

...kai mes staiga supratome, kad ...

...kai tu pradedi iš tikrųjų ką nors mylėti, kai pradedi apie jį(ją) galvoti, bijodamas(-a), kad kažkas jam (jai) nutiks... kai bandai būti geras (-a)...

Jis (ji) tampa tau dėkingas (-a) ir tampa tavo draugu (-e), kai ...

...laukia tavęs, kol grįši, ir tavęs ilgisi,... kai tu turi laiko kartu pasikalbėti, pasilinksinti ...

Tik tada gali jį (ją) vadinti „Naminio gyvūnėliu“ - net jeigu tai būtų VARLĖ, ... meilė ir draugystė nežiūri į veidą, .. jos mato tavo rūpestį ir širdį!





Suklasifikuokite pagal vieną ar kelis išskirtinius bruožus





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Inscenizavimas - mokytojo įgūdžiai

Mokymasis ir perėjimas prie istorijos priešybių

Nuo žinių iki plačios pasaulėžiūros



žmogaus sukurta aplinka



žmogaus sukurta aplinka



Aplinka?



palanki gyvenamoji aplinka



Natūralu? Nenatūralu? Sukurta žmogaus ..?



palaikanti aplinka





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Keletas idėjų ... Istorijos pradžiai ..

„Tai buvo mano pirmoji diena darželyje ir ... ???“



Pradžia „Kažkad
a...” - netinka ...



*Istorija turėtų
skambėti visiškai
kasdieniškai ir
labai tikroviškai ...
Ir įvykusi ne taip
seniai nuo šio
momento..*





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Nepamirškite naudoti (parodyti) tikrųjų daiktų
matmenų!

Ir nuoseklių gyvenimo ciklą! 🐣

Mokytojas turėtų būti
gerai pasirengęs!



Vengti klaidų, kylančių dėl patirties
trūkumo.



Vaikai yra maži ... ir nesubrendę 🐣
Bet jie nėra kvaili! Jie iškart supras, jei kažkas negerai!

Mokymosi užduotis

Didžioji mūsų mokymosi dalis yra paremta
paveikslėliais ar kompiuteriu!

Scenarijai

Kuris yra kitas !? Kurio
trūksta? Ar įmanoma turėti
kitą? ..





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Mokytojas yra lyderis! Mokytojų temoms ir vaizduotei nėra ribų!

Vaikams patinka ekranizuoti, jie taip pat yra smalsūs ir mėgsta būti nustebinti paprastu suaugusiųjų supratimu.

Dėl labai natūralių emocijų jie ugdo atsparumą ir empatiją... Dėl plačios pasaulėžiūros ir žiniomis pagrįstų išvadų grupėse!

Dienos renginių ciklas -
laikraštis



Istorijų serija paveikslėliuose - Komiksai – istorijų seka
paveikslėliuose - Istoriniai komiksai

Seka - natų ilgio ir aukščio
ciklas - muzika



Filmų ciklai - serijos

Kūrinių, koncertų, atradimų ciklas vienoje srityje!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Horizonto įvairovė - vystymosi ciklai. Amžius, kiaušinius dedantys gyvūnai ... ir pan.

Skirkite neįprastą dėmesį, kad sukurtumėte bendrą supratimą ir žinias apie istoriją ar laiko juostą 🏖️



http://www.google.com/imgres?um=1&hl=bg&tbo=d&biw=1536&bih=834&tbn=isch&tbnid=O_dhk5bxLVDgxM:&imgrefurl=http://www.jivotni.info/2010/06/blog-post_09.html&docid=kplm7WTnKkm72M&imgurl=http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka_2550-10.jpg&w=255&h=255&ei=9Tb9UNfHD8XfsgatgoFQ&zoom=1&act=hc&vpx=1288&vpy=214&dur=2145&hovh=204&hovw=204&tx=148&ty=104&sig=106540999671748332925&page=1&tbnh=135&tbnw=130&start=0&ndsp=45&ved=1t:429,r:17,s:0,i:130





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

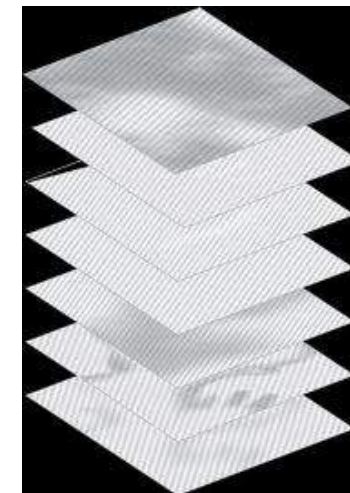
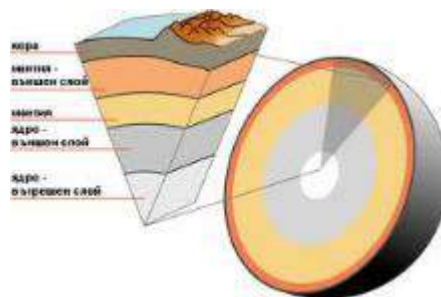


Užduotys „pasirepetavimui“...

Iš anksto pateikite mokiniams idėją apie sluoksnių sudėtingumą.

Informaciniai sluoksniai

Sutampantys, lemiantys,
spalvingi, išoriniai / vidiniai ir... jų perkėlimas į dvasinį ir kt.



Šio tipo (formato) pamokos reikalauja estetikos ir tinkamos klasės kalbos, žinių ir pojūčių kultūros. Ir to neįmanoma padaryti be interpretacijų ir fantazijos! 🌴





Orientacinė pokyčių lentelė Nuo materializmo prie vertybių

Pagrindinės charakteristikos	Naudos kultūra	Vertybių kultūra
Požiūris	Apžvelgiame vaiko funkcinį tinkamumą ir jo galimybes gyventi tam tikromis sąlygomis	Padedame vaikui formuoti požiūrį į pasaulį ir save
Kalbos kultūra	Aš padariau; Elkis kaip sakau, pasitikėk patyrusiais	Išbandyk pats; Pasitikėk savimi; Eksperimentuok; Kreipkis pagalbos, kai to reikia! Nebijok 🚫 Esu ČIA šalia tavęs!
Pagrindinis autoritetas	Tėvai ir mokytojai	Vaikai ar vaikas

