



SUŽAIDYBINTI UGDYMO SPRENDIMAI MOKYKLOJE

**METODINĖ
PRIEMONĖ**

Šarūnė Nagrockaitė
Gintė Marija Ivanauskienė
Jurgita Beatričė Rudėnaitė
Tautvydas Meldaikis

LIANA – Andželika Aleksandravičiūtė ir Lina Sirgedienė

SUŽAIDYBINTI UGDYMO SPRENDIMAI MOKYKLOJE



Šarūnė Nagrockaitė
Gintė Marija Ivanauskienė
Jurgita Beatričė Rudėnaitė
Tautvydas Meldaikis
LIANA – Andželika Aleksandravičiūtė ir Lina Sirgedienė

AUTORIAI:

dr. Šarūnė Nagrockaitė (metodinės priemonės sudarytoja), el. paštas sarune.nagrockaite@fsf.vu.lt

Gintė Marija Ivanauskienė BET KOKS ŽAIDIMAS

Jurgita Beatričė Rudėnaitė BE KOJINIŲ

Tautvydas Meldaikis ARKLYSTU

LIANA – Andželika Aleksandravičiūtė ir Lina Sirgedienė ŽAISK VILNIŲ



Kuriame
Lietuvos ateitį
2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa



**Vilniaus
universitetas**

Metodinė priemonė parengta įgyvendinant Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamo projekto „Aukštųjų mokyklų tinklo optimizavimas ir studijų kokybės gerinimas Šiaulių universitetą prijungiant prie Vilniaus universiteto“ (Nr. 09.3.1-ESFA-V-738-03-0001) veiklas.

Apsvarstė ir rekomendavo išleisti Vilniaus universiteto Filosofijos fakulteto taryba
(2024 m. birželio 12 d., protokolas Nr. 250000-TP-10)

Pagrindinių (viršelio ir kiekvieno žaidimo) iliustracijų autorius –
Marius Šomka, kuris sukūrė vizualizacijas pasitelkdamas dirbtinį intelektą, t. y. naudodamas
Stable Diffusion giliojo mokymosi teksto keitimo į vaizdą modelį.

Bibliografinė informacija pateikiama Lietuvos integralios bibliotekų
informacinės sistemos (LIBIS) portale ibiblioteka.lt

ISBN 978-609-07-1074-6 (skaitmeninis PDF)

© Šarūnė Nagrockaitė, Gintė Marija Ivanauskienė, Jurgita Beatričė Rudėnaitė, Tautvydas Meldaikis,

LIANA – Andželika Aleksandravičiūtė ir Lina Sirgedienė, 2024

© Vilniaus universitetas, 2024



Įvadas	5
1 • BET KOKS ŽAIDIMAS	9
1.1. Teorinė dalis	10
1.2. Praktinė dalis	15
2 • BE KOJINIŲ	24
2.1. Teorinė dalis	25
2.2. Praktinė dalis	32
3 • ARKLYSTU	37
3.1. Teorinė dalis	39
3.2. Praktinė dalis	46
4 • ŽAISK VILNIŲ	64
4.1. Teorinė dalis	65
4.2. Praktinė dalis	72
Priedai	86

IVADAS

Žaidimas, kuris siejamas su vaikystės žaidimais ar neformaliajame ugdyme taikomais patyriminiais metodais, dabar pasipildo naujomis reikšmėmis ir siejamas su kompiuteriniais žaidimais. Nepaisant to, kad daugėja žaidimo reikšmių ir formų, formaliajame ugdyme žaidimas vis dar ieško savo vietos tarp kitų tradiciškai nusistovėjusių ugdymo metodų. **Sužaidybinti ugdymo sprendimai** – tai kelių žaidimų ar skirtingų žaidimo elementų panaudojimas ugdymo procese siekiant numatytų ugdymo tikslų. Jie sudaro galimybę turėti lankstų, kūrybišką, personalizuotą ir įtraukiantį ugdymo procesą. Žaidimo ir sužaidybintų ugdymo sprendimų tyrinėtojai pažymi, kad vienas iš svarbiausių žaidimų pranašumų yra galimybė padidinti įsitraukimą į veiklą, t. y. išlaikyti dalyvius susikaupusius, besidominčius ir besimėgaujancius procesu, o tai ugdyme gali pagerinti mokymosi rezultatus (Hamari ir kt. 2016)¹.

EBPO atlikta ugdymo turinio reformų analizė (2020) parodė, kad tirtose 25 šalyse (17 EBPO narių ir 8 partnerės) ir jų teritorijose švietimo sistema **1980–2030 m. ugdymo turinį atnaujina 4 kryptyse:**

1. **„Skaitmenizuotas ugdymo turinys** (skaitmeninis turinys arba organizacinės priemonės, skirtos įgyvendinti ugdymo turinio elementus, taip pat internete skelbiama medžiaga, priemonės, saugyklos, kompiuterių įranga, programinė įranga ir taikomosios programos).
2. **Personalizuotas, individualizuotas, diferencijuotas arba pagal poreikius pritaikytas ugdymo turinys** – tai specialiai prie individualių mokinių poreikių, gebėjimų ir interesų pritaikytas ugdymo turinys.
3. **Tarpdisciplininis turinys ir kompetencijomis grindžiamas ugdymo turinys** peržengia atskirų disciplinų ar dalykų ribas, o mokiniams suteikiama galimybė sujungti žinias holistiniu būdu, siekiant atliepti jų interesus ir visuomenės poreikius.
4. **Lankstus ugdymo turinys** leidžia mokykloms, mokytojams ir vietinėms institucijoms pritaikyti, įgyvendinti ar keisti ugdymo turinį. Pedagogams suteikiama laisvė patiems rengti ugdymo turinį, nustatyti tikslus, mokymo metodus ir vertinimo būdus“ (EBPO, 2021)².

Lietuvos naujausios Bendrojo ugdymo programos (2022)³ atspindi labai panašias ugdymo turinio kaitos tendencijas, kurios pristatomos EBPO analizėje. Bendrosiomis kompetencijomis grįstas ugdymo turinys pasižymi tiek personalizuotu ir pagal poreikius pritaikytu ugdymo turiniu, tiek lankstumu, tarpdiscipliniškumu ir skaitmeniškumu.

- 1 Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E. et al. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
- 2 EBPO (2021). *Yra svarbu, ko mokosi mokiniai: koks turi būti XXI amžiaus ugdymo turinys*. EBPO_Ko-mokosi-mokiniai-viesinimui.pdf (smm.lt). Originalą išleido EBPO anglų kalba tokiu pavadinimu: *What Students Learn Matters: Towards a 21st Century Curriculum*, OECD, 2020, <https://doi.org/10.1787/d86d4d9a-en>.
- 3 *Bendrosios programos 2022*. <https://www.emokykla.lt/bendrosios-programos/programu-ivadas/visos-bendrosios-programos>.

Atsižvelgiant į tai, kad tiek pasaulyje, tiek Lietuvoje ugdymo turinio pokyčiai rodo būtinybę ieškoti tokių ugdymo sprendimų, kurie padėtų ugdymo procese eiti lankstumo, kūrybiškumo, įtraukties ir įsitraukimo, aktyvaus patyrimo ir asmeninių patirčių įprasminimo keliu, sužaidybinti ugdymo sprendimai gali būti vienas iš sprendimų atliepiant dabartinius ugdymo turinio pokyčius.

Sužaidybinti ugdymo sprendimai, pateikiami šioje metodinėje priemonėje, remiasi ne tik žaidimo (*play, game*) teorijomis, bet ir metodikos autorių patirtimi dirbant švietimo srityje. **Sužaidybinti ugdymo sprendimai susideda iš kelių žaidimų ar jų elementų. Jie pasižymi kontekstualumu, kompleksišku, lankstumu ir pritaikomumu.**

- **Kontekstualumas kaip asmeninės patirties įgalinimas** – šis aspektas metodinėje priemonėje atsiskleidžia dviem būdais. Pirmasis – visi sužaidybinti ugdymo sprendimai nukreipti į dalyvio patyrimo įgalinimą. Todėl juose dėmesys sutelktas ne tik į žaidimo taisyklių supratimą ir atlikimą, tačiau ir į dalyvio patirties, asmeninio konteksto įtraukimą į žaidimo turinį. Antrasis susijęs su sužaidybinto sprendimo pateikimu, todėl labai svarbi šioje metodinėje priemonėje kiekvieno sužaidybinto ugdymo sprendimo teorinė dalis, kurioje aprašytos jo idėjinės ištakos. Ten atrasite ne tik teorines prieigas, bet ir pačių autorių filosofines ir praktines idėjas apie ugdymą. Siekdami išlaikyti autorių patirties autentiškumą, skatinome kalbėti nuo savęs, apeinant nuasmenintą trečiąją asmenį. Taip pat norėjome sudaryti sąlygas, kad jų asmeninės ugdymo patirtys ir paieškos atsiskleistų ta teksto raiškos forma, kuria jie labiausiai gali išreikšti savo idėjas.
- **Kompleksiškumas** – sužaidybinti ugdymo sprendimai sudaryti iš įvairių žaidimų ar skirtingų žaidimų elementų.
- **Lankstumas ir pritaikomumas** – aprašyti sužaidybinti ugdymo sprendimai nėra baigtiniai. Juos galima tobulinti, papildyti, panaudoti tik dalį sprendimo. Jie gali būti pritaikomi ne tik bendrųjų kompetencijų ugdymui, bet taip pat gali būti susiejami su mokymosi dalykais, pvz., istorija, lietuvių kalba ir literatūra ir t. t. Įvairias sužaidybintų sprendimų transformacijas ir pritaikomumo galimybes, kurias siūlo autoriai, galima atrasti ir jų aprašymuose. Siekiant didesnio aiškumo ir pritaikomumo, metodinėje priemonėje 4-ių sužaidybintų ugdymo sprendimų aprašymuose taip pat rasite:
 - Sužaidybinto sprendimo **eigą** – tai detaliosia aprašymo dalis siekiant nuosekliai parodyti žaidimo eiliškumą ir struktūrą;
 - Sužaidybinto sprendimo **priemonės** – tam, kad būtų nesudėtinga pasiruošti sužaidybintiems ugdymo sprendimams;
 - Sužaidybinto sprendimo **įsivertinimą ir refleksiją** – tai padės įsivertinti mokymosi patirtį ir mokymosi pažangą;
 - **Rekomenduojamą ir naudojamą literatūrą;**
 - **Priedus** – reikalingas vizualizacijas ar šablonus, skirtus sužaidybintiems ugdymo sprendimams įgyvendinti ar labiau suprasti.

Taigi šioje metodinėje priemonėje aprašyti sužaidybinti ugdymo sprendimai yra sukurti talentingų ugdytojų, kurių kūrybiška švietimo veikla inspiravo sukurti sužaidybintus ugdymo sprendimus kaip motyvuojančią pagalbą būsimiems ir esamiems mokytojams eiti sužaidybinto ugdymo keliu. Toliau trumpai pristatysime kiekvieną sužaidybintą ugdymo sprendimą ir pagrindinę jo idėją.

Gintė Marija Ivanauskienė BET KOKS ŽAIDIMAS

Pirmasis pristatomas sužaidybintas sprendimas yra mokymai „Bet koks žaidimas“ apie sužaidybimą, skirti patiems ugdytojams. Mokymų metu dalyviai įsitraukia į vyksmą ir patys kaip žaidėjai gali patirti įvairius sužaidybimo elementus. Šių mokymų tikslas, kaip teigia pati autorė, – padėti mokytojams įgyti stipresnių sužaidybimo įgūdžių, kurie įgalintų patį mokytoją suprasti, kaip žaidimai ir sužaidybimo sprendimai veikia, iš ko jie yra sudaryti, kas galėtų padėti mokytojams jų sukurtus žaidimus ar sužaidybimo elementus kuo daugiau įtraukti į kasdienį ugdymo procesą. Mokymuose „Bet koks žaidimas“ ugdytojai turi galimybę artimiau susipažinti su žaidimo kategorijomis, jų elementais dekonstruojant ir analizuojant visiems pažįstamus žaidimus, o galiausiai patys kuria savus sužaidybintus ugdymo sprendimus. Skaitydami šių mokymų aprašymą galite įgyti nemažai teorinių žinių apie žaidimą, tačiau labiausiai rekomenduojama juos patirti gyvai – susitikti su kolegomis ir kartu keliauti į žaidimo mišką, o procese patiems pajusti ir prisiminti, kaip jaučiatės gaudami galimybę pažaisti, ką suteikia ugdymo procesui vienas ar kitas sužaidybimo elementas ir kaip naujai šiame pasivaikščiojime galite išvysti savo bendražygius.

Jurgita Beatričė Rudėnaitė BE KOJINIŲ

Tai sužaidybintas ugdymo sprendimas, kuris sukurtas kaip vaidmenų žaidimas remiantis EDU-LARP (*live action role play*) metodika. Žaidimas „Be kojinių“ sukurtas artimiau susipažinti su įžymiu mokslininku Albertu Einšteinu ir sustiprinti dalyvių kritinio mąstymo bei bendradarbiavimo įgūdžius. Žaidimas pirmiausia skirtas aukštesniųjų klasių moksleiviams (11–12 klasės). Tačiau, kaip teigia autorė, jis puikiai gali būti pritaikomas ir suaugusiųjų grupei ar jaunesniems moksleiviams, jei daugiau dėmesio ir laiko skirtumėte refleksijos daliai. Įtraukiami etikos, istorijos, fizikos mokomieji dalykai į bendrą vaidmenų žaidimą.

Tautvydas Meldaikis ARKLYSTU

Tai kompleksinis sužaidybintas mokymosi būdas, apimantis socialinio ir emocinio ugdymo sritis. Jis susideda iš 4 pamatinių veiklų – 4 „Arklystu“ ratų: **1. Istorijų pasakojimo; 2. Empatijos; 3. Įtraukties; 4. Apieitynių.** Visuose ratuose naudojami įvairūs žaidimai, skirti visoms veikloms sujungti, atskleisti, susieti, paskatinti. Kaip teigia autorius, visi keturi ratai kartu sudaro vieną didelį ratą, kurį toliau vadinsime bendrystės ratu arba tiesiog *bendračiu*. *Bendratyje* saugoma tai, kas bendruomenės ratui yra svarbu. Tai ištekliai, kurie koku nors būdu padeda ar galėtų padėti stiprinti konkrečios klasės emocinį ir socialinį klimatą.

Šis sužadymbintas mokymosi būdas skirtas kurti ir stiprinti santykiui su savimi, kitu, mus supančia aplinka ir ugdymo(si) procesu. Jis gali praversti ne tik klasių valandėlių ar neformaliojo ugdymo kontekste, bet ir kito ugdymojo dalyko proceso metu, analizuojant dalyko temas, įsisa-
vinant ugdymo turinį. Jis skirtas aukštesniosioms klasėms, tačiau atskiri ratai gali būti taikomi ir žemesniosioms progimnazijos klasėms.

LIANA – Andželika Aleksandravičiūtė ir Lina Sirgedienė ŽAISK VILNIŲ

Šis sužadymbintas ugdymo sprendimas – tai orientacinis žaidimas, kuris gali būti pritaikomas 9–10 kl. mokiniams ir skirtas ne tik kultūrinei, pilietinei, komunikavimo kompetencijoms, bet ir socialinei, emocinei ir sveikos gyvensenos kompetencijoms ugdyti. Žaidimo turinys apima humanitarines ir socialines ugdymo sritis. Žaidimas yra pritaikytas žaisti Vilniuje, tačiau kaip pavyzdys jis gali būti transformuojamas ir pritaikomas kiekvienam miestui ar gyvenvietei (rajo-
nui). Orientacinio žaidimo autorės siūlo pakeliauti 5 maršrutais skirtingoms mokinių grupėms ir, atliekant įvairias užduotis, sprendžiant užkoduotus klausimus, patirti pažinimo ir atradimo džiaugsmą. Kaip teigia šio sužadymbinto ugdymo sprendimo autorės, visas orientacinis žaidimas skatina dalyvius vienoje ar kitoje situacijoje veikti intensyviai, čia ir dabar matyti darbo rezul-
tata, nes užduotys yra skirtingos, jose atsispindi galimybė atliepti įvairius mokinių poreikius.

Dr. Šarūnė Nagrockaitė



1 • BET KOKS ŽAIDIMAS



Gintė Marija Ivanauskienė

1.1. Teorinė dalis

„Bet koks žaidimas“ – tai sužaidybinti mokymai, kurių tikslas yra ugdyti mokytojų sužaidybimo kompetenciją, kad kiekvienas jų galėtų bet kokį žaidimą ar jo elementą mokėti pritaikyti savo dėstomo dalyko tikslams ir ugdytinių amžiui.

Pati pirmąsias ugdytojos patirtis įgavusi neformaliojo ugdymo lauke, negalėjau nepastebėti, kaip žaidybinės veiklos gali įtraukti, užkabinti, išprovokuoti emocijas, spręsti grupės dinamiškos iššūkius ir – svarbiausia – suteikti turtingas ugdomasias patirtis. Atėjusi į formalųjį švietimą ir kalbėdamasi su kolegomis, kartais susidurdavau su skeptišku požiūriu žaidimų pamokose klausimais. Ėmė kilti įvairių minčių: galbūt tikrai žaidimai tik vaikams? Gal mokykloje jiems nėra nei laiko, nei erdvės, nei sąlygų? Kaip juos įvertinti? Į šią sritį gilinausi ir magistro studijų metu, kuomet turėjau galimybę klausyti skirtingų sričių mokytojų, kaip jie supranta ar kaip integruoja žaidimus į savo pamokas. Pastebėjau, kad mokytojai ne tik labai skirtingai supranta, kas yra žaidimas pamokoje, bet ir, norėdami sužaidybinti ugdymą, dažniausiai ieško specifiškai jo dėstomam dalykui, ugdymo turiniui, mokinių amžiui, specifikai, turimam laikui ar vietai pritaikytų žaidimų. Žaidimų, kurie atitiktų visus ar daugelį norimų kriterijų, nėra lengva rasti, todėl neretai mokytojas, susidūręs su tokiais iššūkiais, yra linkęs žaidimo ar sužaidybimo elemento pamokoje nenaudoti. Tad sužaidybinti mokymai „Bet koks žaidimas“ – mano bandymas šią situaciją keisti, padedant mokytojams įgyti stipresnių sužaidybimo įgūdžių, kurie įgalintų patį mokytoją suprasti, kaip žaidimai ir sužaidybimo sprendimai veikia, iš ko jie yra sudaryti, kas padėtų kuo daugiau sužaidybimo elementų ar mokytojų sukurtų žaidimų įtraukti į kasdienį ugdymo procesą.

Šių mokymų metu ugdytojai artimiau susipažins su žaidimo kategorijomis, jų elementais, dekonstruodami ir analizuodami žaidimus, kuriuos pažįstame visi, o galiausiai patys kurs savo ugdomojo sužaidybimo sprendimus. Be to, mokymų užduotys sudaro galimybes dalyviams patiems įsitraukti į vyksmą ir kaip žaidėjams patirti įvairius sužaidybimo elementus. Mano manymu, mokytojui yra ypač svarbu pačiam nuolat žaisti ir bandyti įvairius žaidimus ar sužaidybtas veiklas, kad jis galėtų suprasti, kaip jo ugdytiniai patirs vieną ar kitą jo taikomą metodą. Pati mokytoja seka yra aprašyta metodikos dalyje, tačiau, mano galva, teorinės žinios kuriant sužaidybtus sprendimus yra taip pat svarbios – jų turėdami žaidimą galime pažinti kaip platų, mūsų visą kultūrą persmelkusį reiškinį. Teorinėje dalyje žaidimas bus aptariamas pagal du jį analizavusius autorius: kultūrologą Johaną Huizingą ir sociologą Rogerį Caillois. Pastarojo išskirtų žaidimų kategorijų pagrindu buvo sukurtos ir mokymuose naudotos žaidimo miško karalystės. Tiesa, jos gimė iš pokalbių su mane supusiais mokytojais, kurie pasidalino savo praktikoje naudojamais žaidimų elementų pavyzdžiais. Ačiū Ingridai, Broniui, Dagnei, Ievai, Rūtai ir Ugnei. Taigi, bandydama mokytojų taikomus metodus sugrupuoti pasitelkiau Caillois žaidimų kategorijas, tačiau jas teko pritaikyti ugdomajam kontekstui, tad keletas jų buvo praplėstos ar pakoreguotos.

Kas yra žaidimas?

Žaidimą nėra taip lengva, kaip gali iš pradžių atrodyti, apibrėžti. Dažniausiai mes žaidimu vadiname aktyvią gyvūno ar žmogaus veiklą, kuri suteikia malonumą, įtraukia mūsų vaizduo-

tę, neturi aiškaus tikslo. Visgi, labiausiai įprasta yra žaidimą priskirti vaikams, kadangi tai yra jų natūrali veikla, tačiau kasdienoje ir mes, suaugusieji, galbūt nepastebime, kaip susiduriame su žaidimo išraiškomis bene visur: gatvėje išvydę grafičius, išgirdę grojant muziką, gamindami maistą, žiūrėdami krepšinio rungtynes ar stebėdami ant žemės besisukantį nukritusį varžtą. Taigi, kultūriškai ir lingvistiškai⁴ žaidimas tapo atskirtas nuo mūsų *rimto* suaugusiųjų kasdienio gyvenimo, kuriame, atrodo, žaidimams vietos ne tiek ir yra.

Čia būtų svarbu pacituoti Johaną Huizingą, olandų istoriką, 1938 metais parašiusį pirmąjį veikalą, kuriame apibrėžiamas kultūros žaidiminis elementas – *Homo ludens* (iš lot. k. – *žaidžiantis žmogus*). Huizinga (2018) teigė, kad žaidimas yra senesnis už kultūrą, nes žaidžia ne tik žmogus, bet ir kiti žemės gyviai. Tačiau žaidimas yra pirminė ir būtina (bet neužtektina) sąlyga, kad kultūra vystytųsi. Jau pavadinime jis tai akcentavo žmogų pavadinęs ne, kaip įprasta, *žinančiuoju* (*Homo sapiens*), bet *žaidžiančiuoju* (*Homo ludens*). Kad galėjimas žaisti nusako kažką esminio apie žmogų, manė dar anksčiau už *Homo ludens* autorių gyvenęs vokiečių filosofas Friedrichas Schilleris (1999) rašydamas, jog „žmogus žaidžia tik tada, kai jis yra žmogus tikra to žodžio prasme, ir jis tik tuomet tikrai yra žmogus, kai žaidžia“ (p. 88). Huizingos (2018) nuomone, visais laikais žmonių visuomenės veiklos buvo ir vis dar yra persmelktos žaidimo, tačiau ši elementą nėra taip lengva apibrėžti. Žaidimo negalima nusakyti per sąsajas arba priešpriešas (nerimtis, juokas, komizmas), nes jis yra pats savarankiškas. Huizinga (2018) išskiria žaidimui⁵ būdingus bruožus, kuriuos apibendrina taip:

Taigi apibendrinant žaidimą formos požiūriu galima vadinti laisva veikla, kuri suvokiama kaip „netikra“ ir vykstanti už įprasto gyvenimo ribų, tačiau galinti visiškai užvaldyti žaidėją: su ja nėra susijęs joks tiesioginis medžiaginis interesas ir nepelnoma jokia nauda, ji vyksta tam tikrose apibrėžtose laiko ir erdvės ribose, tvarkingai klostosi pagal tam tikras taisykles ir sukuria bendruomeninius junginius, mėgstančius gautis paslaptimi arba persirengimu pabrėžiančius kitoniškumą nuo įprastinio pasaulio (p. 32).

Kiek vėliau po Huizingos veikalo, laikomo pamatiniu žaidimo tyrinėjimo istorijoje, prancūzų sociologas Rogeris Caillois išleido knygą „Žaidimai ir žmonės“ (*Les jeux et les hommes*, 1958/2001), tartum atsaką *Homo ludens*, kurioje taip pat analizuoja žaidimo svarbą visuomenėje. Šis autorius (Caillois, 2001) nedaug nutolo nuo Huizingos žaidimo supratimo, pakartodamas, kad žaidimas yra laisvas, atskirtas nuo kasdienio gyvenimo bei savyje uždaras, apibrėžtas taisyklių. Tačiau Caillois (2001) išskiria ir kelis Huizingos paminėtus, bet neapibrėžtus kaip esminius žaidimą apibūdinančius bruožus: žaidimas yra be numatytos baigties, t. y. nėra suplanuotas iš anksto, todėl niekas nežino, kuo jis baigsis; neproduktyvus (nesukuriantis jokio ekonominio pelno); žaidimui būdinga vaizduotė. Taip pat prancūzų sociologas (Caillois, 2001) kritikavo tai,

- 4 Štai anglų bendrinėje kalboje žodis „žaisti“ yra vartojamas plačiau nei lietuvių, t. y. kalbant ir apie muziką (*play music*), ir apie vaidmenį (*play a role*), ir apie sportą (*play sport*).
- 5 Huizinga (2018) išskirdamas šiuos bruožus pastebi, kad vieni jų tinkami apskritai žaidimui, kiti – pirmiausia socialiniam žaidimui. Jis kalba „apie varžybas ir lenktynes, apie muzikinius ir vaidybinus spektaklius, apie šokį ir muziką, apie maskaradą ir turnyrą“ (p. 23), taigi žaidimą nagrinėja kaip kultūrinį reiškinių.

kad Huizinga savo veikale neatkreipė pakankamai dėmesio į skirtingas žaidimo rūšis, todėl pats išskyrė keturias žaidimų kategorijas:

- *Agon* (varžybos). Tai yra toks žaidimo būdas, kai žaidėjai konkuruoja tarpusavyje, o laimėtoju tampa tas, kas parodo geriausią (greičio, išvermės, jėgos, atminties, sumanumo ar kt.) savybę, pagal kurią buvo varžomasi. Svarbu žaidimą pradėti iš lygiavertės pozicijos. Pavyzdžiui, šachmatai ar futbolas.
- *Alea* (tikimybė). Tai priešingybė varžyboms, kuriose laimi geriausius įgūdžius parodęs žaidėjas, nes čia nugalėtoją lemia atsitiktinumas. *Agon* – asmeninės atsakomybės įrodymas, o *alea* – pasidavimas likimui. Šios kategorijos pavadinimas – lotyniškas, reiškiantis žaidimus kauliukais. Šis simbolis turbūt geriausiai ir nusako šios kategorijos esmę – žaisdamas negali kontroliuoti, koks skaičius iškris. Pavyzdžiui, loterija.
- *Mimesis* (mėgdžiojimas). Žaidimas, kai žaidėjai nebėra jie patys, o įsijaučia į kokį nors vaidmenį. Šiai kategorijai būdingi beveik visi žaidimo bruožai: laisvumas, susitarimai, erdvės ir laiko apribojimas bei realybės sustabdymas arba žaidimams būdingas laikinumas. Juk šiuo atveju personažas pamiršta, užmaskuoja ir laikinai praranda savo asmenybę, kad galėtų apsimesti kitu. Pavyzdžiui, spektaklyje vaidinti Hamletą.
- *Ilinx* (svaigulys). Sąmonės nestabilumas dėl sukulto galvos svaigimo, nesiorientavimo erdvėje, kūno judesiuose. Šiuos pojūčius gali sukelti ir įvairi fizinė veikla: pavyzdžiui, ėjimas lynu, kritimas arba išmetimas į orą, staigus sukimasis, slydimas, greitėjimas, čiuožimas ir kt. Pavyzdžiui, atrakcionai.

Žaidimai gali būti grynai vienos kategorijos arba kelių kategorijų atstovai: pavyzdžiui, supimasis – *ilinx*, o domino žaidimui būdinga ir *agon*, ir *alea*. Įvairiai tarpusavyje kombinuojant kategorijas, sukuriama begalė skirtingų žaidimų formų. Kaip minėta anksčiau, šių žaidimų kategorijų pagrindu buvo sugrupuotos žaidimo miško karalystės, per kurias keliauja mokymų dalyviai. Tiesa, jas teko truputį pakeisti: *agon* kategorija tapo *socialine* karalyste, įtraukus į ją ne tik konkurenciją, bet ir bendradarbiavimą; *ilinx* prasiplėtė iki visų kūno pojūčių karalystės; *mimesis* kategorija tapo ne tik su teatro, bet ir kitų sričių menu susijusi, kadangi pats žodis *mimesis* jau Antikoje buvo sietas apskritai su kūryba; *alea* išlaikė savo atsitiktinumo požymį, tik tapo labiau pritaikyta ugdymo kontekstui. Pažinus šias kategorijas / karalystes, skirtingas jų formas bei kombinacijas, galima tikslingai jas pasitelkti skirtingiems ugdymo tikslams pasiekti.

Žaidimas ugdyme

Nors mokymų „Bet koks žaidimas“ siekis yra jų dalyviams suteikti galimybę pažinti ir įvaldyti skirtingas žaidimų formas, visgi, norint pažinti žaidimų potencialą ugdyme, svarbu suprasti ir jų santykį su ugdymo procesu. Kad žaidimas yra ir rimtas, ir smagus vienu metu ir kaip ši jo savybė atsiskleidžia ugdymo kontekste, esu aprašiusi atskirame straipsnyje (Ivanauskienė, 2022). Čia būtų tik svarbu pridurti, kad, Caillois (2001) teigimu, kiekvienos iš ką tik aptartų kategorijų viduje žaidimai dar gali būti išrikiuojami tarp dviejų polių: *paidia* būdingos laisvės, spontaniškumo bei pašėlimo ir *ludus* būdingo intelekto, strategijos ir taisyklių. Šioje skalėje tas pats žaidimas gali kisti, pavyzdžiui, kai žaidėjai nusprendžia nebesilaikyti stalo žaidimo taisyklių ir nustatyti savas arba jas ignoruoti; ir atvirkščiai, kai laisvai bėgiodami ir gaudydami vienas kitą žaidėjai sumąsto nustatyti

žaidimo erdvę ir pridėti dar kelias taisykles. *Paidia* poliui būdingos savybės gimsta čia ir dabar, o *ludus* būdingos taisyklės ir susitarimai nustatomi iš anksto. Visgi, jei žaidimas su taisyklėmis yra per daug *ludus* (pavyzdžiui, turintis per painias ir sudėtingas taisykles), tada jis pavirsta nuobodžiu, per daug sudėtingu ir neturinčiu žaidimo varos – žaismės, siejamos su *paidia*. Tai itin svarbu įsisąmoninti mums, ugdytojams, kadangi šis procesas dažniausiai yra būdingas būtent edukaciniams žaidimams, kuriais norima daug ko išmokyti, tačiau mažiau jų kūrimo procese atkreipiamas dėmesys į tai, kad žaidimas turėtų savyje laisvės ir suteiktų džiaugsmo.

Neretai gali atrodyti, kad mokykloje žaidimams nėra vietos, nes paprasčiausia **žaisti yra lengva**, o norint tobulėti, mokytis turi būti sunku, reikia įdėti nemažai pastangų siekiant rezultato. Tačiau vienas esminių žaidimo elementų (Gee, 2008) yra iššūkis, kurį žaidėjas stengiasi įveikti. Stebint laisvą vaikų žaidimą galima pamatyti, kad per mažas iššūkis nėra įdomus, kad žaidžiantysis ieško tokios *problemos*, kuri keltų jam iššūkį. Taip natūraliai yra sukuriama tėkmės (angl. *flow*) (Csikszentmihalyi, 1990) būseną, t. y. proto būseną, žmogų visiškai įtraukianti į tai, ką jis daro ar kuria tuo metu, kuri kyla suderinus iššūkio įveikimo sunkumą su turimais gebėjimais. Ši būseną pasiekama, kai vykdomos veiklos imamasi savo noru, turint galimybę į ją susikoncentruoti, nesiblaškyti; pati veikla turi turėti tikslą, suteikti grįžtamąjį ryšį; veikiantysis gali ją kontroliuoti (Csikszentmihalyi, 1990). Šią būseną bando atkurti žaidimų kūrėjai, norėdami kuo ilgiau žaidėją išlaikyti žaidime. To, galbūt net nepagalvodami, siekiame ir mes, ugdytojai, norėdami ugdytinius sudominti ir įtraukti į pamokos temą, tačiau tai itin sunku padaryti, jei mokiniai netampa aktyvūs jos dalyviai.

Žaidėjų aktyvumas gali sukelti įspūdį, kad **žaisti – tai chaotiškai veikti**. Mokykloje norime palaikyti tvarką (tvarkaraštis, erdvės, klasės, taisyklės), o žaidimas potencialiai gali šią tvarką suardyti. Kodėl? Žaidime žaidėjai yra aktyvūs jo dalyviai, taigi žaidimas reikalauja žaidėjų įsitraukimo: neišvengiamai žaidžiant žaidėjas valdo arba daro įtaką procesui ir čia ugdantysis arba žaidimo pateikėjas gali prarasti kontrolę. Gali kilti baimė nepasiekti ugdymo tikslų, jei ugdomasis bus pats aktyvus, prisidės prie proceso valdymo. Tačiau tai įmanoma suderinti ir nėra būtina priešinti: mokytojo siekis yra turėti aiškius pamokos tikslus, bet būtinai pasilikti laiko iš ugdytinių kylančiam spontaniškumui, klausimams. Kodėl akcentuojamas chaotiškumas, o ne žaidimo suteikiama kūrybinė laisvė ir aktyvus žaidėjo įsitraukimas, t. y. mokinio savivaldumas, kurio taip siekiame mokymosi procese? Žinoma, su žaidimu siejamas chaosas turi daug ką bendra ir su žaidžiant kylančiomis emocijomis, kurios, atrodo, gali būti sunkiai suvaldomos, o pats žaidimas gali būti per daug įtraukiantis.

Norint patirti žaidimą, būtinas atsipalaidavimas, įsijautimas, be to, žaidimą lydi maloni pasitenkinimo nuotaika, tad gali atrodyti, kad **žaisti yra nerimta**. Taip žaidimas dažnai siejamas tik su patiriama emocija (*buvo smagu, buvo linksma*), akcentuojama žaidimo smagioji pusė (*paidia* polis), tačiau pamirštama Caillois (2011) išskirtas rimtasis (*ludus*) polis – juk žaidžiant gali būti reikalingas ir intelektas strateguojant, perprantant taisykles, be to, žaidimas gali suteikti patirtį, kuri pareflektuota gali tapti ir ugdomoji. Kad žaidimas taptų ugdomasis, būtent mokytojas prisiima kartinį vaidmenį pritaikydamas jį ugdymo procesui ir suteikdamas jam ugdomąją reikšmę: kurdamas situacijas, bet nevaldydamas jų, mokytojas nebeturi viską kontroliuojančio vaidmens, o tampa moderatoriumi, mokymosi organizatoriumi, patarėju, tačiau nepereina į chaosą ir tiksliai žino ugdymo kryptį bei pamokos tikslus.

Prieš neriant į mokymų „Bet koks žaidimas“ užduotis norisi jums, ugdytojams, palinkėti kiek atsipalaiduoti (įsitempus ir nepasitikint sunku visiškai įsitraukti į žaidimą) ir patirti žaidimo dovanojamą dabartį ir smagumą, tačiau nepamiršti ir jo atnešamos rimtosios dalies: atkreipkite dėmesį, kaip lengvai, su malonia emocija ir su visu kūnu galime išmokti įvairią informaciją žaisdami ir net nepastebėdami, kad tuo pačiu metu ir mokomės.

G. M. I.: – Kas jums yra žaidimas ugdymo procese?

Mokytoja: – Aš manau, kad tai yra priemonė kitaip pateikti ugdymo turinį ir paversti net pačias sudėtingiausias ar neįdomiausias temas ar gramatinius aspektus tikrai patraukliais ir suprantamais visiems universalia kalba.

1.2. Praktinė dalis

Dalyviai. Šie sužaidybinti mokymai yra skirti pirmiausia mokytojams. Atkreipkite dėmesį, kad kažkas iš grupės turi prisiimti vedėjo vaidmenį, kadangi yra reikalinga perjungti skaidres, paruošti priemones, pristatyti užduotis, tačiau vedėjas, jei nori, gali dalyvauti ir atliekant užduotis. Taip pat šiuos mokymus (ar jų dalis) galite panaudoti ir kitiems žaidimams kurti su mokiniais. Pravartu prisiminti, jog ugdymo kontekste galima ne tik žaisti, tačiau ir analizuoti bei kurti (Ivanauskienė, 2020): kuo vyresni mokiniai, tuo daugiau kūrybos vertėtų įtraukti į pamokas.

Trukmė. Visoms užduotims atlikti reikalingos bent 2 valandos.

Kontekstas. Šiems sužaidybintiems mokymams įgyvendinti geriausia būtų surinkti bent 8–10 žmonių grupę, kad galima būtų įvykdyti užduotis kartu. Nesant tokios galimybės, galite patys sumažinti daugeliui užduočių reikalingą dalyvių skaičių ar padidinti joms atlikti skirtą laiką. Be to, mokymų aprašymą galite naudoti ir kaip mokymų medžiagą (užduotis kaip pavyzdžius), individualiai analizuojant užduotis, savarankiškai atliekant kūrybinę užduotį. Visgi, patiriant šiuos mokymus su kitais dalyviais numatoma didesnė nauda, kadangi taip įjungsite ne tik protą, bet ir kūną, taip pat patirsite ir vieną svarbiausių žaidimams – socialinį – aspektą. Šie mokymai galėtų būti ir puikus mokytojų komandos formavimo būdas: taip ne tik pabendrautumėte ir artimiau vienas kitą pažintumėte, tačiau galimai kiltų ir nemažai diskusijų apie taikomus metodus, gerąsias patirtis ir apskritai jūsų požiūrį į vaikų ugdymą.


Ugdymo tikslai. Šiais mokymais siekiama sustiprinti mokytojo sužaidybinimo kompetenciją, kuri sudaryta iš:

- žinių (žaidimų mechanikos išmanymas, ugdymo sužaidybinimo strategijų išmanymas, praktinės ugdymo metodų žinios);
- gebėjimų (išanalizuoti esamą ugdymo kontekstą, jam sukurti žaidimą ar pritaikyti sužaidybinimo elementą);
- vertybinės nuostatos (pozityvus sužaidybinimo elementų ar žaidimų ugdyme vertinimas).

Sustiprinę šią kompetenciją mokytojai galės mokiniams sukurti ar pritaikyti įvairesnes, aktyvesnes ir labiau įtraukiančias ugdomasias patirtis, kurios galėtų ugdyti įvairias (priklausomai nuo pasirinkto sužaidybinimo elemento ir jų dėstomo dalyko) mokinių kompetencijas: pavyzdžiui, bendradarbiavimo, kūrybiškumo, analitinio ar kritinio mąstymo.

Ugdymo uždaviniai. Užduotys padeda perprasti žaidimams būdingas kategorijas, jose pateikiami įvairių žaidimų mechanikos ir sužaidybinimo strategijų pavyzdžiai. Atliekant kūrybinę užduotį, dalyviai skatinami analizuoti jų norimą sužaidybinti ugdymo kontekstą, įvertinti pasirinktą žaidimų kategoriją, žaidimų mechaniką. Patys išbandę skirtingus sužaidybinimo būdus bei parefektavę savo jau turimas žaidybines patirtis, mokytojai galimai pozityviau vertins ir sužaidybinimą bei žaidimus ugdyme.

Priemonės. Reikalinga:

- erdvė, kurioje galima būtų laisvai judėti, susėsti į ratą,
- kompiuteris ir projektorius, norint naudoti skaidres (**priedas SKAIDRĖS**  **ATSISIŪSTI**)
- atspausdintos užduotys,
- plastilinas,
- kauliukai,
- bet koks eterinis aliejus ar kitas kvapą skleidžiantis daiktas,
- prieiga prie interneto (juo galima naudotis visų mokymų metu),
- keletas tuščių popieriaus lapų,
- tušinukai,
- pieštukai.

Vertinimo kriterijai ir metodai. Šių mokymų patirtį siūloma įsivertinti asmeniškai bei bendra refleksija diskutuojant.

EIGA

Įvadas (5 min.). Šie mokymai – tai kvietimas kartu pasivaikščioti po žaidimo mišką. Kodėl mišką? Kaip ir miškas, taip ir žaidimas mums iš pradžių atrodo paprastas ir pažįstamas, tačiau, tik į jį įėję, galime pastebėti, koks sudėtingas tai yra mechanizmas: kiek spalvų, organizmų, būdų gyventi / žaisti kartu sugyvena šiame vienyje, kiek įvairios naudos jis teikia mums, žmonėms.

Šie mokymai sudaryti iš 7 stotelių: apšilimo, 4 karalysčių pažinimo, kūrybinės užduoties ir aptarimo. Prieš pradėdami trumpai tarpusavyje susipažinkite arba, jei jau esate pažįstami, pasisveikinkite ir pristatykite šių mokymų tikslą, uždavinius bei eigą, susitarkite, kada darysite pertrauką tarp dalių (siūloma daryti po 5 stotelės), patikrinkite, ar visi gali laisvai naudotis internetu visų mokymų metu, nes jūsų tikslas – pažinti skirtingas žaidimo formas, o ne atsiminti, pavyzdžiui, fizikos pamokas.

Apšilimas. Prieš išsiruošiant į pasivaikščiojimą, svarbu apšilti, o prieš žengiant į žaidimų mišką – dar ir sukurti žaidybišką atmosferą grupėje, tartum paruošti dirvą žaidimams, kuriuos dar tik žaisite. Tam siūlau pradėti nuo aktyvaus žaidimo ir įvadinių refleksinių klausimų.


Žaidimas *Drakonas ir skydas* (5 min.), detaliai aprašytas „Darbo su jaunimo grupėmis vadove“ (Gailius et al., 2013, p. 84). Šiame leidinyje rasite ir daugiau įvairių žaidybinių pratimų, kuriuos galite panaudoti žaidybiškai atmosferai sukurti.

Drakonas ir skydas: „Kiekvienas dalyvis išsirenka vieną žmogų, kuris bus jo drakonas, ir vieną, kuris bus jo skydas. Tiems žmonėms apie tai nesakoma, išsirinkti reikia mintyse. Po starto visi turi užsiimti tokią padėtį, kad visą laiką būtų pasislėpę nuo savo drakono už savo skydo (tavo skydas visada turi ginti tave nuo drakono, t. y. būti tarp drakono ir tavęs). Jei skydas juda, dalyvis irgi turi judėti atitinkamai. Vadovas po kurio laiko surėkia „stop!“ arba nutildo skambančią muziką. Po komandos „stop!“ visi turi sustingti. Galima patikrinti, kaip kam sekėsi pasislėpti už savo skydo. Galima pakartoti keletą kartų, pasirenkant kitą drakoną ir kitą skydą“ (Gailius et al., 2013, p. 84).

Susipažinkime. Klausimai (7 min.). Dalyviai turi susirasti porą ir atsakyti į toliau esančius klausimus (2 min. vienam klausimui). Po kiekvieno klausimo poros susimaišo, t. y. dalyvis kalbasi vis su kitu žmogumi.

- Kokius žaidimus mėgau žaisti vaikystėje, o kokius – paauglystėje?
- Koks buvo paskutinis žaidimas, kurį žaidžiau?
- Apie ką man yra žaidybiškumas? Ką aš patiriu žaisdamas?

Puiku, jau esate apšilę ir pasiruošę žengti į žaidimo mišką!

*Miške slypi keturios žaidimo karalystės. Kad kiekvieną iš jų atrakintumėte, jums reikės atlikti bent penkias užduotis. Tam turėsite ribotą laiką. Pirmajai karalystei – 9 min., antrajai – 7 min., trečiajai – 6 min., o paskutiniajai, ketvirtajai – 5 min. Taip, laiko vis mažės, bet ir jūs patys tapsite vis greitesni! Jei naudojate skaidres  **ATSISIŪSTI**, laiką padės jums sekti jose esantys laikmačiai. Tiek laiko turėsite atlikti bent penkias užduotis, tačiau, jeigu spėsite ir turėsite noro, galite atlikti ir dvi papildomas užduotis (pažymėtas * ženklų), kurios jums suteiks daugiau laisvės, t. y. galimybę pasirinkti kūrybinėje užduotyje (6 stotelėje).*

Prieš pradėdami karalystės atrakinimo užduotis ir paleisdami joms skirtą laiką, išdėliokite sukarpytas vienos karalystės užduotis ir joms reikalingas priemones ant stalo, kad dalyviai galėtų lengvai jas paimti ir atlikti. Numatykite vietą (pavyzdžiui, ant kito stalo), kur jiems reikės padėti jau atliktas užduotis. Atlikę kiekvienos karalystės užduotis nepamirškite jų aptarti. Svarbu, kad dalyviai nežinotų, kokia čia karalystė, ir galėtų apie tai padiskutuoti, taigi, mokymų vedėjas neturėtų išduoti jos pavadinimo iš anksto!

Karalystė Nr. 1 (9 min. skirtos užduotims atlikti ir 5 min. – joms aptarti)

Užduotys:  **ATSISIŪSTI**

- Lietuvos istorinių asmenybių mūšis (5 žmonės)
- Debatai (6 žmonės)
- Kėdės (2 žmonės)
- Ore (3 žmonės)
- Vaskiči (visi)
- * Estafetė (6 žmonės)
- * Vertimas (3 žmonės)

Aptarimas

Trumpai papasakokite vieni kitiems, kokias užduotis atlikote, kaip sekėsi jas įveikti. Padiskutuo- kite, kuo ši žaidimo karalystė pasižymi? Kas jungė visas šias užduotis?

Sveikiname! Atrakinote Socialinę karalystę!

Galite perjungti skaidrę, kurioje pamatysite šios karalystės miško gyvenimą, ir perskaityti toliau esantį jos aprašymą:

Miške viskas glaudžiai tarpusavyje susiję: vieni medžiai padeda kitiems net per šaknis perduodami maistinių medžiagų, tačiau kitos rūšies medžiams tie patys augalai gali būti negailestingi ir užstoti saulės šviesą. Visi miško augalai ir gyvūnai turi nuolatinę santykį su kitais – vieniems padeda, o kitiems parodo aiškias ribas.

Taip yra ir žaidime... Šioje žaidimo karalystėje sutelpta mūsų socialiniai ryšiai, o svarbiausi žaidimui – varžymasis tarpusavyje ir bendradarbiavimas. Varžymasis mums kelia azartą, norime laimėti, parodyti esantys viena ar kita savybe geresni. Svarbu, kad pradėtume varžytis iš panašių startinių pozicijų, kad kova būtų lygiavertė. Tiesa, nebūtina varžytis su kitais žmonėmis, kartais galime tai daryti su duotu laiku ar erdve. O bendradarbiavimas mus moko veikti kartu, susikalbėti, papildyti vienas kitą ir įrodo, kad kartais kartu mes galime žymiai daugiau nei vieni. Šios karalystės elementai ypač tinka norint išjudinti ugdytinius arba, mokantis labai sausas ar sudėtingas temas, labiau įtraukti juos į pamoką.

Norėdami į žaidimą įtraukti šios karalystės elementų, pasinaudokite toliau esančiu sąrašu:

- Taškų rinkimas (šarados...)
- Varžymasis esant laiko apribojimui (ar suspėsite per 10 min. išvardyti...)
- Varžymasis esant vietos apribojimui (ar pavyks klasėje surasti tiek...)
- Varžymasis tarp komandų (estafetės, debatai...)
- Iššūkio įveikimas kartu (ar pavyks kartu...)
- Užduoties atlikimas kartu (kartu nupieškite...)

Karalystė Nr. 2 (7 min. skirtos užduotims atlikti ir 5 min. – joms aptarti)

Užduotys:  **ATSISIŪSTI**

- Kartuvės (5 žmonės)
- Dėlionė (3 žmonės)
- Kauliukas ir skaičiai (3 žmonės)
- Nuotrauka (5 žmonės)
- Sugedęs telefonas (visi)
- * Moneta (2 žmonės)
- * Augalas (6 žmonės)

Aptarimas

Trumpai papasakokite vieni kitiems, kokias užduotis atlikote, kaip sekėsi jas įveikti. Padiskutuo-
kite, kuo ši žaidimo karalystė pasižymi? Kas jungė visas šias užduotis?

Sveikiname! Atrakinote Netikėtumo karalystę!

Galite perjungti skaidrę, kurioje pamatysite šios karalystės miško gyvenimą, ir perskaityti toliau esantį jos aprašymą:

Miške daug netikėtumų: niekada nežinai, už kurio kelmo augs grybas, kur rasi sutrešusį rąstą, kur sirps uogos – ir galbūt ne visada žinosi, ar jos valgomos. Taip pat miško augalai nėra visi vienodi, juk, pavyzdžiui, kiekvieno medžio kamienas bus skirtingai išlinkęs. Miškas nėra tvarkingas ir numanomas kaip, pavyzdžiui, miestas ir jo gatvės, bet jo chaosas mus žavi, nes yra netikėtas, kelia mums smalsumą, nes vis norime sužinoti, kas ten už krūmo. Žinoma, per daug netikėtumo gali kelti ir nesaugumo jausmą, nes žmogui norisi kartais įsikibti ir į kažką pažįstamo.

Taigi, Netikėtumo karalystės elementai žaidėjus nustebina, suteikia rizikos, smalsumo. Tai gali būti susiję ne tik su tuo, kad iš anksto nežinome visų žaidimo aplinkybių, ne viską galime kontroliuoti, bet taip pat su tuo, ko iš pradžių nepažįstame, tačiau norime pažinti, su noru, pavyzdžiui, perprasti sistemą, įminti mįslę, rasti teisingą atsakymą. Tai neretai gali kelti ir nusivylimą (pavyzdžiui, vis neišmetant reikalingo kauliuko skaičiaus), tad šios karalystės elementais nereikėtų persikrauti, jie kaip pipirai – suteikia prieskonio, bet, įdėjus per daug, tampa neskanu. Šios karalystės elementai ypač tinka norint sukelti ugdytinių smalsumą.

Norėdami į žaidimą įtraukti šios karalystės elementų, pasinaudokite toliau esančiu sąrašu:

- Atsitiktinis temos, eiliškumo, aplinkybės parinkimas (*ištraukti projekto temą...*)
- Neaiškumas, kurį bandomė kartu išdiskutuoti (*nepažįstamas vaizdas, kurį aptariame...*)
- Informacija, kurią žino ne visi, taigi likę turi atspėti (*kartuvės, šarados, alias...*)
- Sėkmę sukelia atsitiktinumai (*kauliukai, loterijos, bingo, kortos, scrabble...*)

Karalystė Nr. 3 (6 min. skirtos užduotims atlikti ir 5 min. – joms aptarti)

Užduotys:  **ATSISIŪSTI**

- Organai (3 žmonės)
- Piešinys (5 žmonės)
- Saulės sistema (9 žmonės)
- Poetai (2 žmonės)
- Šėkspyras (5 žmonės)
- * Žalgiris (4 žmonės)
- * Ekspertai (4 žmonės)

Aptarimas

Trumpai papasakokite vieni kitiems, kokias užduotis atlikote, kaip sekėsi jas įveikti. Padiskutuo- kite, kuo ši žaidimo karalystė pasižymi? Kas jungė visas šias užduotis?

Sveikiname! Atrakinote Netikėtumo karalystę!

Galite perjungti skaidrę, kurioje pamatysite šios karalystės miško gyvenimą, ir perskaityti toliau esantį jos aprašymą:

Miške rasime daug kūrybos apraiškų: susuktas lizdas, žydintis medis, čiulbantis paukštis, bet taip pat ir, pavyzdžiui, voro išaustas tinklas. Ne visa kūryba mums gali patikti ar būti mėgstama, tačiau dažniausiai – labai svarbi ją sukūrusiems.

Vaizduotės karalystė mus skatina galvoti „o kas, jei?“, t. y. įsivaizduoti ir kurti. Būtent kūrybiškumas žmoniją veda į priekį, leidžia išspręsti kylančias problemas, ieškoti atsakymų į dar neatsakytus klausimus. Žaidime žaidėjas turi būti aktyvus, prisidėti prie jo savomis idėjomis, tai suteikia jam savarankiškumo ir jis pasijaučia įgalintas. Taip pat svarbu, kad įsijautimas į kitą vaidmenį gali padėti pamatyti kitokią perspektyvą: pamatyti situaciją iš kitos pusės, kas gali suteikti ir daugiau empatijos kitų atžvilgiu. Svarbu paminėti, kad ši žaidimo karalystė yra sunkiausiai kontroliuojama, kadangi negalime numatyti, kas bus sukurta, tačiau, jeigu ugdytinių kūriniai kelia klausimų, svarbu ugdančiajam klausti, pradėti diskusiją, kodėl buvo padaryti vieni ar kiti pasirinkimai, empatiškai įsigilinti į pasirinkimų priežastis. Šios karalystės elementai tinka sukelti empatiją, pažiūrėti kitu kampu, o duodant užduotį individualiai – sutelkti, nurinti.

Norėdami į žaidimą įtraukti šios karalystės elementų, pasinaudokite toliau esančiu sąrašu:

- Įsikūnijimas į kitą asmenį / vaidmenį (*rašyti, kalbėti, pristatyti kažką iš kito perspektyvos...*)
- Įsijautimas į kitas aplinkybes (*jei mes dabar būtume kalnuose...*)
- Sukurti kūrinį (*parašyti eilėraštį, nutapyti paveikslą, sukurti užduotį...*)
- Perkurti kūrinį (*pakeisti pabaigą, perrašyti dialogus...*)

Karalystė Nr. 4 (5 min. skirtos užduotims atlikti ir 5 min. – joms aptarti)

Užduotys:  **ATSISIŪSTI**

- Žaidimų aikštelė (3 žmonės)
- Druska (6 žmonės)
- Energija (5 žmonės)
- Taip ar ne (4 žmonės)
- Kvapas (2 žmonės)
- * Kietumas (2 žmonės)
- * Žemė (6 žmonės)

Aptarimas

Trumpai papasakokite vieni kitiems, kokias užduotis atlikote, kaip sekėsi jas įveikti. Padiskutuo-
kite, kuo ši žaidimo karalystė pasižymi? Kas jungė visas šias užduotis?

Sveikiname! Atrakinote Netikėtumo karalystę!

Galite perjungti skaidrę, kurioje pamatysite šios karalystės miško gyvenimą, ir perskaityti toliau esantį jos aprašymą:

Visas miškas nuolatos juda, knibžda, šnibžda, jo nesustabdysi! Štai nušokavo voverė, ošia linguojančios medžių šakos, skruzdėlės neša už save didesnius šapus į savo namus. Vien lankantis miške visas mūsų kūnas būna įgalintas: ir uodžiame, ir judame, ir girdime, ir regime, ir liečiame, ir galbūt net kažko paskanaujame.

Kūniškumo karalystė įtraukia ne tik mūsų protą, bet ir kūną. O tai yra itin svarbu norint pasiekti ir įtraukti visus savo ugdytinius: viena vertus, visi esame skirtingi, kita vertus, visiems nėra lengva išsėdėti nejudant visą dieną mokyklos suole, nes tai tiesiog yra nenatūralu žmogui. Kūno pojūčiai gali mums padėti ne tik neatsibosti, suteikti smagumo jausmą ar sužadinti smalsumą, bet ir įsiminti informaciją: galbūt prisiminę užuostą kvapą lengviau atsiminsite ir tą cheminę medžiagą? Šios karalystės elementai ypač tinka norint išjudinti bei įtraukti visus ugdytinius, suteikti jiems neįprastų patirčių, kurios padėtų gilintis į vieną ar kitą temą.

Norėdami į žaidimą įtraukti šios karalystės elementų, pasinaudokite toliau esančiu sąrašu:

- Atlikti protinę užduotį judant (*taip ar ne, atsistojant...*)
- Įjungti visus / kitus kūno pojūčius (*kalbant apie žemės sluoksnius, aptarti dirvožemio kvapą...*)
- Keisti užduočių atlikimo vietą (*orientacinės, pasaulio kavinė, išėjimas iš klasės...*)
- Įjungti kūno judesius (*jeigu pritariate, suspragsėkite...*)

Dar kartą sveikinu atrakinus visas žaidimo karalystes! Dabar žaidimą galite pažinti iš visų keturių skirtingų pusių! Pasidarykite trumpą pertraukėlę ir susitikime šeštojoje, kūrybinėje, stotelėje.

Šulinio kūrybinė užduotis (5 min. šulinio išminties, 10 min. užduočiai atlikti, 15 min. – pristatyti)

Įsivaizduokite, kad vaikščiodami po mišką radote šulinį. Jis – gilus, turi nemažai išminties, tad pirma nori jums dar suteikti truputį informacijos, o tada ir išbandyti jus su kūrybine užduotimi.

Šulinio išmintis. Svarbu visiems suprasti, kad visos jūsų ką tik atrastos žaidimo karalystės yra glaudžiai tarpusavyje susijusios, net jų elementai gali persidengti. Prisiminkite, pavyzdžiui, galbūt jau senokai jūsų žaistą *žuvį ir tinklą*: ten rasime ne tik konkurencijos (bandote išvengti tinklo), bendradarbiavimo (tinklą sudarantys žaidėjai kartu žvejoja), daug kūno judėjimo, bet ir įsikūnijimo į vaidmenį – juk žaidėjai, galbūt be didelių pastangų ir pasiruošimo, įsivaizduoja esantys tinklu ir žuvimis!

O dabar dar detaliau iki mažų elementų pabandykime dekonstruoti jūsų neseniai žaistą žaidimą *vaskiči*. Keli žaidėjai varžosi su trimis įrankiais: žirkėmis, šuliniu ir popieriumi. Žirkles nugali šulinys, šulinį – popierius, o popierių – žirkles. Nėra aišku (Netikėtumo karalystė), kurį iš įrankių pasirinks jūsų priešininkas (varžybos). Tokią žaidimo formą, t. y. sukurtą seką, galima atkurti ir su kitoku turiniu, kaip siūloma „9 zuikių“ sukurtoje metodinėje medžiagoje „Įdomios pamokos „Pamatyk, pajausk, keisk“: vietoj įprastų įrankių gali-

ma žaisti su dirvožemiu, slieku ir paukščiu (ir jiems atkurti skirtais ženklais), kurie taip pat vienas kitą *nugali* gyvojoje gamtoje. Pažaidus tokį žaidimą galima diskutuoti, pavyzdžiui, kaip paukštį nugali dirvožemis, o dirvožemį – sliekas.

Šiuo pavyzdžiu noriu parodyti, kad bet kokį (tikrai bet kokį) jūsų kada nors žaistą žaidimą ar jo elementą galima pritaikyti vienam ar kitam pamokos turiniui. Ne visi elementai tinka visiems, ne visi jūsų sukurti variantai įtrauks visus mokinius (gali būti vienai klasei, atsižvelgiant į jos dinamiką – tinkami, o kitai – visai ne), tačiau labai kviečiu bandyti ir eksperimentuoti.

Kūrybinė užduotis. Laikas kurti savo žaidybinius sprendimus. Susiskirkite į grupes (mažiausias grupelės dydis – trys dalyviai) ir atsitiktinai išsitraukite žaidimą, kurį pabandykite dekonstruoti ir pritaikyti gautai pamokos temai atskleisti ar įtvirtinti. Jeigu atlikote visas arba daugumą papildomų užduočių atrakindami žaidimo karalystes, galite susiskirstę į grupes pasirinkti iš sąrašo pamokos temą (arba susigalvoti), kuriai kursite žaidybinių sprendimą.

Dekonstrucijai tinkami žaidimai (jeigu kurio nors nežinote, galite pakeisti kitu):

- Trečias bėga
- Šansas
- Domino
- Kamuolio metimas į krepšį
- Šarados

Pamokų temos:

- Metų laikai: *spring, summer, autumn, winter* (anglų kalba)
- Taršos mažinimas (gamta ir žmogus)
- Antano Smetonos asmenybė ir 1926 m. gruodžio 17 d. perversmas (istorija)
- Aritmetinių veiksnių tvarka su skliaustais (matematika)
- Kietoji, skystoji ir dujinė medžiagų agregatinė būseną (chemija)

Pristatymas. Sukūrę savo žaidybinių sprendimą, duokite jį bent trumpai išmėginti kitiems dalyviams ir kiekvieną jų aptarkite:

- Kas šiame sprendime tikrai veiktų pamokoje, kokia jo stiprioji pusė?
- Kurią šio sprendimo dalį dar reiktų geriau apgalvoti ir patobulinti?

Sužaidybinių mokymų aptarimas (10 min.)

Štai esame jau paskutinėje mūsų pasivaikščiojimo stotelėje, tad kviečiu jus susėsti į ratą ir aptarti mūsų kelionę. Pirmiausia kiekvienas paeiliui atsakykite į pirmąjį klausimą, o tuomet be eilės kartu padiskutuokite likusiais klausimais:

1. Kaip jaučiausi viso proceso metu?
2. Kokios užduotys buvo man sunkiausios, lengviausios?
3. Ką sužinojau apie žaidimą?
4. Ką panaudosiu ateityje?

LITERATŪROS SĄRAŠAS:

- 9 zuikiai. *Įdomios pamokos „Pamatyk, pajausk, keisk“*. Prieiga per internetą: <https://klimatomuziejus.lt/wp-content/uploads/2022/05/Pamatyk-pajausk-keisk.pdf>.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- Gailius, Ž., Malinauskas, A., Petkauskas, D., Ragauskas, L. (2013). *Darbo su jaunimo grupėmis vadovas. Neformaliojo ugdymo praktika Lietuvoje*. Prieiga per internetą: http://www.3sektorius.lt/docs/Darbo-sujaunimogrupemisvadovas2013_2013-08-20_12_00_47.pdf.
- Gee, J. P. (2008). Learning and Games. In K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press (p. 21–40).
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens. Mėginimas apibrėžti kultūros žaidiminį elementą*. Vilnius: Gelmės.
- Ivanauskienė, G. M. (2020). Integration of video games in teaching and learning at school: use, analyze, make-create. *Vilnius University Open Series*, 3, 42–52.
- Ivanauskienė, G. M. (2022). Balancing between *paidia* and *ludus*: video games in school's teaching and learning process. *Acta Paedagogica Vilnensia*, 48, 101–115.
- Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schulz, T. S., and Liu-Constant, Y. (2023). *A Pedagogy of Play: Supporting Playful Learning in Classrooms and Schools*. Cambridge, MA: Project Zero.
- Schiller, F. (1999). *Laiškai apie estetinį žmogaus ugdymą*. Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla.



2 • BE KOJINIŲ



Jurgita Beatričė Rudėnaitė

Ar esate vaikystėje žaidę namus? Kai draugų ar bičiulių būryje pasiskirstote vaidmenimis, kas bus močiutė, šuniukas, mama ar tėtis, ir tuomet pradėdote laisvą žaidimą? Išrinkite įvairios situacijos ir jūs patys būdami personažais greitai jas sprendžiate. Žaidimas be galo įtraukiantis ir įdomus, per žaidimo simuliacijas įgaunate naujų įgūdžių, o po žaidimo dar savaitę įdomu aptarinėti, kas nutiko žaidime. Panašiai veikia ir Nordic LARP metodas, kuris, kaip įrodė užsienio pavyzdžiai, puikiai tinka ir formaliajame švietime norint labiau įtraukti mokinius į mokymosi procesą.

2.1. Teorinė dalis

Kas yra Nordic LARP metodas?

Nordic LARP (*live action role play*) – tai lietuvių kalboje atitiktams dar neradusi sąvoka. Tiesiogiai verčiant tai skandinaviško stiliaus gyvo veiksmo vaidybinis žaidimas. Šis metodas yra taikomojo teatro atšaka.

Nordic LARP atsirado Šiaurės Europos šalyse (Švedijoje, Norvegijoje, Danijoje ir Suomijoje) bei giliai ten įsitvirtino. Tai yra žaidimas, kuriame dalyviai fiziškai, savo kūnais, įsijungia į vaizduotėje sukurtą pasaulį, įgyja vaidmenis, veikia kaip pasirinkti personažai, pagal jų logiką ir kuria savo pasakojimus. Metode ypatingas dėmesys skiriamas istorijos pasakojimui, emocijoms ir dalyvių bendradarbiavimui. Dažnai žaidime dalyviai atkuria įvairias tikras istorijas, knygų pasakojimus ar paprasčiausias kasdienes situacijas. Metodas sukurtas taip, kad dalyviai stipriai įsitraukia į vyksmą, žaidimą priima asmeniškai, tarsi tikrą savo patirtį. Po žaidimo vykstančioje refleksijoje dalyviai integruoja žaidimo vyksmą į savo asmeninius gyvenimus.

Nordic LARP istorija yra susijusi su vaidybinio žaidimo evoliucija Šiaurės Europoje. Metodo šaknys siekia 1980 metus, kai žaidimų kūrėjų bendruomenėje kilo kritika vaidmenų žaidimams, vadinamiesiems RPG (*role play game* – vaidmenų žaidimai), dėl nepajėgumo sukurti stiprios emocinės patirties, asmeniško dalyvių santykio su vaidmenimis. Tuomet buvo ieškota būdų, kaip žaidimams suteikti trūkstamų elementų. Taip gimė naujas požiūris į žaidimą – didžiausias dėmesys buvo skiriamas dalyvio emociniam įsitraukimui ir grupės tarpusavio sąveikai. LARP žaidimai paprastai turi aiškias, griežtas taisykles ir saugumo apribojimus, bet, skirtingai nei tradiciniai RPG, čia didelė dalis atsakomybės už personažų sprendimus tenka patiems žaidėjams. Jie patys gali paveikti istorijos eigą, veikėjų santykius ir viso pasaulio vystymąsi.

Metodo apraše lygiavertiškai vartojamos sąvokos *dalyvis* ir *žaidėjas*, nes lietuvių kalboje žaidimo sąvoka apima anglų kalboje skirtingas reikšmes *play* ir *game*.

Nordic LARP struktūra

Nordic LARP metodo struktūra apima tris svarbius etapus: pasiruošimą, gyvo veiksmo žaidimą ir refleksiją. Tai privalomos dalys, be kurių neįsivaizduojama kokybiška dalyvio patirtis. Šie etapai sudaro pagrindinį šio vaidybinio žaidimo modelį, padedantį sukurti įtraukiančią dalyvių patirtį.

I etapas. PASIRUOŠIMAS. Pasiruošimo etapas skirtas tinkamam žaidimo kontekstui sukurti. Žaidimo vedėjas pristato žaidimo struktūrą, veikimo metodus, improvizacijos taisykles bei gaires, atsako į žaidėjų klausimus. Tai pradinės koncepcijos formavimo laikotarpis, kai komanda ar grupė susipažįsta ir pradeda bendradarbiauti. Tai itin svarbu, nes taip dalyviai tarpusavyje sukuria įdomią ir įtraukiančią žaidimo aplinką kiekvienam žaidėjui. Dalyviai diskutuoja apie žaidimo temą, nustato žaidimo pasaulio taisykles ir kontekstą bei kūrybiškai kuria personažus, jų veikimo erdves. Dalyviai gali kurti santykius su kitais personažais ir iš anksto numatyti potencialias situacijas, konfliktus, istorijas. Tai leidžia dalyviams įsijausti į savo vaidmenis ir užtikrinti, kad žaidimo pradžia turėtų tinkamą *temperatūrą*. Taip pat šio etapo metu gilinamasi į žaidimo tikslus ir būdus, kaip žaidėjai galės jų pasiekti. Dažnai pristatomos žaidimo scenos (etapai), su jomis susipažįstama ir jos praktiškai išbandomos. Šis etapas yra svarbus dėl kūrybinio bendradarbiavimo proceso, kuris leidžia dalyviams aktyviai įsitraukti į žaidimo kūrimą, pasijausti žaidimo šeiminingais. Pasiruošimas formuoja tvirtą pagrindą gyvo veiksmo žaidimui, kuriame dalyviai turi galimybę įgyvendinti pasiruošimo metu sugalvotas idėjas bei įtraukti savo asmeninės patirties aspektus į žaidimo istoriją.

II etapas. GYVO VEIKSMO ŽAIDIMAS. Gyvo veiksmo žaidimo dalyje žaidėjai veikia kaip personažai sukurtame pasaulyje ir siekia įgyvendinti savo tikslus. Žaidimo vedėjas diktuoja scenas, nurodo pasiruošimo metu pristatytą struktūrą, tačiau daro mažai įtakos personažų istorijoms. Žaidimo metu dalyviai išgyvena savo personažus, reaguodami į aplinką, įvykius ir tarpusavio santykius. Jie sprendžia įvairias užduotis, susiduria su iššūkiais ir formuoja savo herojaus istoriją per savo veiksmus. Bendradarbiavimas su kitais personažais yra labai svarbus kuriant ryšius ir konfliktus, kurie gali turėti įtakos kiekvieno herojaus istorijos eigai. Įgyti personažo emocinės patirties yra svarbiausias dalyvio žaidimo tikslas. Dalyviai ne tik atlieka vaidmenis, bet ir jaučiasi, galvoja ir veikia kaip jų vaidinami personažai. Tai skatina stiprų įsijautimą ir galimybę išgyventi skirtingus požiūrius ir jausmus, kuriems realiame gyvenime ne visuomet yra erdvės. Ši dalis yra dinamiška ir neprognozuojama, nes žaidimo eigą lemia dalyvių veiksmai ir sprendimai. Tai leidžia bendram žaidimo pasakojimui vystytis organiškai ir neapibrėžtai, kuriant bendrą nuotykių pojūtį.

III etapas. REFLEKSIJA. Tai paskutinioji metodo dalis, kai dalyviai prisimena patirtis, įgytas veikiant kaip personažai žaidime, ir siekia jas integruoti į savo gyvenimus. Dalyviai savo veikimu grįžta iš personažų į savo asmenį ir tuomet įvairiais metodais pasidalina su kitais dalyviais bei žaidimo vedėju gyvo veiksmo žaidimo išgyvenimais. Šiame etape dalyviai reflektuoja, kaip jų veiksmai paveikė žaidimo eigą, kaip jie jautėsi būdami personažais ir kaip tai atspindėjo jų asmeninę patirtį. Refleksija skatina dalyvius suvokti, kaip jie prisidėjo prie bendro pasakojimo ir kaip tai galėtų paveikti jų realaus gyvenimo įsitikinimus ir elgesį.

Šis trijų etapų Nordic LARP modelis išsiskiria unikaliu požiūriu į žaidimo struktūrą. Tai skatina žaidėjus ne tik išgyventi vaidybinį pasakojimą, bet ir įsitraukti į kūrybinį procesą, o kartu ugdyti refleksijos ir bendradarbiavimo įgūdžius. Taip sukurama itin asmeniška žaidimo patirtis.

Pagrindinis metodo dalyvio tikslas – įgyti naujos asmeninės patirties

Vienas didžiausių Nordic LARP metodo išskirtinumų yra žaidimo tikslas. Metodu siekiama sukurti sąlygas dalyviui patirti autentišką emocinę patirtį. Šiuo požiūriu Nordic LARP išsiskiria iš kitų vaidybinio žaidimo formų, kurios dažnai yra orientuotos į taisykles, taškų rinkimą, statistikos gerinimą, pergales. Nordic LARP žaidimo neįmanoma objektyviai laimėti. Jis akcentuoja žaidimo procesą ir dalyvių asmeninį augimą. Jei dalyvis savo personažo mirtį, pasidavimą (ar kitus būdus, kaip mes dažniausiai suvokiame pralaimėjimus žaidime) supras ir refleksijos metu kaip jam asmeniškai svarbią bei auginančią patirtį, tai bus sėkmė. Nordic LARP skatina dalyvius kūrybiškai prisidėti prie pasakojimo plėtojimo, priimant sprendimus ir formuojant santykius su kitais personažais. Tai ne tik leidžia įgyvendinti skirtingus vaidmenis, bet ir suteikia galimybę pamatyti pasaulį iš skirtingų perspektyvų. Tai gali lemti didesnę empatijos jausmą, kritinį mąstymą ir gebėjimą analizuoti savo veiksmus. Patirtis taip pat gali turėti ilgalaikį poveikį, nes ji gali paveikti dalyvių požiūrį į gyvenimą, leisti pažinti naujus įsitikinimus arba stiprinti turimus.

Taigi Nordic LARP dalyvio pagrindinis tikslas yra ne tik žaisti gyvo veiksmo žaidimą, bet ir patirti nuotykių, iššūkių, emocinius išgyvenimus ir asmeninį augimą.

Žaidimo vedėjo vaidmuo

Nordic LARP žaidimo vedėjas, dažniausiai vadinamas žaidimo meistru (angl. *game master*) – tai asmuo, kuris užtikrina tinkamą žaidimo eigą. Pirmiausia, žaidimo vedėjas veikia kaip **neutralus stebėtojas**. Jis stebi dalyvių veiksmus ir sprendimus, tačiau nesikiša į žaidimo eigą, leidžia dalyviams patiems daryti sprendimus, daryti įtaką kitiems veikėjams, veiksmus, kurie keis bendro pasakojimo kryptį. Taip žaidimo vedėjo neutralumas skatina neapibrėžtumą ir veikėjų atsakomybę imtis veiksmų ir keisti žaidimo istoriją. Antra, žaidimo vedėjas įvairiais metodais kuria dinaminę aplinką ir palaiko **žaidimo taisykles**, tikslus bei struktūrą. Žaidimo vedėjas gali papildyti LARP žaidimus, sukurti įvairių papildomų užduočių, iššūkių ar netikėtų įvykių, kurie skatintų dalyvius veikti savo personažais ir išbandyti savo įgūdžius, skatintų dalyvius įsijausti ir įsigilinti į žaidimo temą. Trečia, žaidimo vedėjas yra atsakingas už **refleksijos vedimą**. Po žaidimo vedėjas organizuoja diskusijas ar refleksijos sesijas, kuriose dalyviai gali pasidalinti savo patirtimi, išvalgomis ir mintimis. Tai padeda dalyviams suvokti žaidimo įvykius, išsiaiškinti jų veiksmų priežastis ir padaryti išvadas, kaip tai gali paveikti jų asmeninį vystymąsi. Be to, žaidimo vedėjas turi būti **atidus dalyvių poreikiams, riboms bei komfortui**. Žaidimo vedėjas turėtų sukurti saugią ir pagarbią žaidimo aplinką, kurioje dalyviai jaustųsi laisvai išreikšdami save ir išgyvendami emocijas.

Edukaciniai Nordic LARP

Edukaciniai Nordic LARP žaidimai skiriasi nuo įprastų Nordic LARP žaidimų tuo, kad jie yra sukurti ne tik kaip auginantis patyriminis užsiėmimas, bet ir kaip **tikslinė edukacinė patirtis**, kuria siekiama ugdyti ir plėtoti įvairius gebėjimus, žinias bei įgūdžius. Pagrindiniai skirtumai:

1. Edukaciniai Nordic LARP žaidimai dažnai turi **aiškiai apibrėžtus mokymosi tikslus**. Jie gali būti susiję su socialiniais įgūdžiais (bendradarbiavimu, komunikacija), kultūriniu švietimu (istorinės ar kultūrinės temos), emocinio intelekto stiprinimu (empatija, skirtingų perspektyvų įgijimu) ar kritiniu mąstymu (problemų sprendimu, analize).
2. Edukaciniai Nordic LARP žaidimai gali būti parengti taip, kad jie skatintų žaidėjus **įsitraukti į tam tikrus istorinius, socialinius ar kultūrinius kontekstus**. Jie gali imituoti realias situacijas arba leisti žaidėjams išgyventi istorinius epizodus (pavyzdžiui, partizano dieną bunkeryje, fabriko darbuotojo gyvenimą XIX a. amžiuje ir pan.), siekiant išplėsti jų žinias ir supratimą, įsigilinti į istorinius kontekstus.
3. Edukaciniai žaidimai dažnai skatina dalyvius atlikti **refleksijas ir analizę po žaidimo**, sugretinti dalyvio patirtį ir istorinę (ar objektyvią) realybę. Tai gali būti refleksijos sesijos, diskusijos arba papildomos užduotys, pavyzdžiui, aprašyti savo išpūdžius iš žaidimo, aptarti, kaip jų veiksmai žaidimo metu atspindėjo mokymosi tikslus ir kokia buvo jų patirtis.
4. Edukaciniai Nordic LARP žaidimai turėtų būti kruopščiau suplanuoti, siekiant užtikrinti **dalyvių saugumą**. Žaidimo vedėjai turi būti itin jautrūs dalyvių riboms ir kontroliuoti žaidimo eigą, kad ji atitiktų mokymosi tikslus.
5. Edukaciniai Nordic LARP žaidimai dažnai **skatina kolektyvinį mokymąsi**, kur dalyviai turi bendradarbiauti, dalintis žiniomis ir sprendimais. Tai skatina bendradarbiavimą, komandinį darbą ir konstruktyvų dialogą su kitais dalyviais. Dažnai tokios patirtys skiriamos klasėms, kuriose vyrauja prasta bendradarbiavimo atmosfera, tai padeda gerinti ir grupės dinamiką.

ØSTERSKOV EFTERSKOLE – kitokia mokykla

Danijoje Hobro mieste yra mokykla, kurioje formaliojo švietimo aštuntos, devintos ir dešimtos klasės mokinius moko vien tik Nordic LARP metodu ir taip mokiniai baigia pagrindinio ugdymo pakopą. *Østerskov Efterskole* šiuo metu yra vienintelė mokykla pasaulyje, kuri šį metodą naudoja kaip **pagrindinę ugdymo priemonę**. Visi mokomieji dalykai yra integruoti į žaidimą. Šią mokymosi įstaigą dažnai renkasi itin gabūs mokiniai, kuriems svarbus mokymosi kontekstas, arba atvirkiščiai – tie, kuriems tradicinėje mokykloje sudėtinga susikaupti, rasti motyvacijos ir kyla iššūkių mokytis. Mokykla atidaryta 2006 metais ir nuo tada gali pasigirti sėkmingu veikimu, o jos mokinių nacionalinių patikrinimų rezultatai dažniausiai ryškiai pagerėja (lyginant mokinio rezultatus prieš ateinant į mokyklą ir iš jos išeinant). Pačią mokyklą vienas iš jos įkūrėjų Madsas Lunau taip pristato:

Gyvo žaidimo metu mokiniai bendrauja vieni su kitais ir išbando sukonstruotas „tikrovės“ ribas. Jiems pateikiamos problemos, užduotys ir žinios, svarbios jų vaidmenims ir vitsatai, kurias jie stengiasi įvaldyti. Matematikoje kosinusai ir sinusai pristatomi sprendžiant vandens tiekimo į Romą problemą. Įvairūs apylinkėse esantys aukšti rezervuarai turi būti sujungti su miestu akvedukais. Taip pat graikų matematikas meta iššūkį romėniškų skaitmenų sistemai, prašydamas daugybės ir dalybos metodų. Jei mokiniai gerai dirbs su šiais

dalykais, jie turės įtakos Romos pinigų sistemai ir jų plantacijos bus efektyvesnės. <...> Tai tęsiasi visus mokslo metus ir apima visą mokymo programą, reikalingą standartiniams danų egzaminams išlaikyti. Dabar mokykloje galima rinktis maždaug 70 savaitinių trunkantį bendrosios ugdymo programos mokymąsi tik per patyriminius žaidimus. Visi jie buvo išbandyti su mokiniais, kurie vėliau laiko egzaminus, atitinkančius valstybinius brandos egzaminus (<https://osterskov.dk/hverdagen-pa-osterskov>).

Kaip sukurti edukacinį Nordic LARP scenarijų?

Edukacinis Nordic LARP scenarijus gali tapti priemone, paverčiančia mokymąsi įdomiu ir įtraukiančiu procesu. Svarbu atrasti tinkamą temą, kuri atitiktų mokyklos mokymosi turinį, reikalautų kūrybiškumo, nuoseklumo ir gerų planavimo įgūdžių. Štai keli žingsniai, kaip tai padaryti:

1. **MOKYMOSI TIKSLAI.** Apsispręskite, kokius konkrečius mokymosi tikslus norite pasiekti. Ar tai specifiniai dalykai, temos ar įgūdžiai? Supraskite, kokie svarbiausi mokymosi elementai turi būti įtraukti į LARP scenarijų.
2. **MOKYMOSI TURINYS.** Pasirinkite pagrindinę temą, kuri yra susijusi su mokymosi turiniu. Tai gali būti istorinė epocha, mokslo sritis, literatūrinis kūrinys ar net aktualios visuomeninės problemos. Tema turėtų būti pritaikoma žaidimo pasauliui.
3. **ISTORIJA.** Remdamiesi pasirinkta tema, kuri atitinka mokymosi tikslus, pradėkite kurti istoriją. Kokia yra istorijos pradžia, kulminacija ir pabaiga?
4. **PERSONAŽAI.** Personažai turėtų atspindėti mokomos temos aspektus ir leisti žaidėjams mokytis per jų patirtis. Personažai gali būti ir daiktai, ir gyvūnai, ir žmonės. Sukurkite skirtingus personažus, atstovaujančius įvairiems požiūriams ar vaidmenims, kurie leistų išplėsti mokymosi perspektyvas.
5. **UŽDUOTYS.** Įtraukite užduotis, kurios atitiktų mokymosi turinį. Tai gali būti užduotys, kurios reikalauja sprendimų, problemų aiškinimosi ar kūrybiškumo, atspindi mokomos temos esmę.
6. **DEKORACIJOS.** Sukurkite aplinką, kuri atitiktų pasakojimo aplinką. Aplinka turėtų skatinti žaidėjų įsijautimą į scenarijų ir padėti pasinerti į mokymo patirtį. Tam nereikia didelių resursų, klasės viduryje galite užklijuoti lipniosios juostos, kuri žymės skirtingas žaidimo erdves.
7. **ŽAIDIMO VEDĖJO VAIDMUO.** Apibrėžkite, kas jūs būsite žaidimo metu, kaip atliksite žaidimo vedėjo vaidmenį. Galite atlikti NPC (nežaidžiančiųjų personažų) vaidmenį ar tiesiog stebėti mokymosi eigą, užtikrinti saugumą.
8. **REFLEKSIJA IR ĮSIVERTINIMAS.** Po LARP žaidimo užtikrinkite, kad mokiniai turėtų galimybę aptarti ir reflektuoti tai, ką jie išmoko. Kokių įžvalgų jie įgijo ir kaip tai susiję su mokymosi tikslais?

Pasirinkę tinkamą temą, kuri atitinka mokymosi turinį, ir sugalvoję LARP scenarijų, galite sukurti galias, įtraukiančias ir edukacines patirtis mokiniams. Svarbu užtikrinti, kad LARP pasakojimas būtų aiškus, tikslingas ir kartu įdomus bei skatintų mokinius mokytis per asmeninę patirtį.

Temų pavyzdžiai edukaciniams LARP žaidimams pagal mokomuosius dalykus:

Lietuvių kalba: Ar Liudas Vasaris turėtų mesti kunigystę? Kodėl yra skirtingi teksto žanrai? Ar valdovas girdi tik eiles?

Anglų kalba: Kaip suprasti skirtingus dialektus? Anglų kalbos paplitimas pasaulyje, kolonijos; Kas yra savaime suprantama kitoje kultūroje?

Istorija: Ar vienintelis kelias norint mokytis eiti į vienuolyną? Kaip apsispręsti, ar dalyvauti sukilime? Ar reikia Turkiją priimti į Europos Sąjungą?

Geografija: Kaip vyko didžiųjų geografijos atradimų lenktynės? Kodėl žmonės tyrinėja visus pasaulio kampelius? Ar žmogui svarbi vieta, kurioje jis gimė?

Fizika: Kaip atrodytų pasaulis, jei gyventume vien su garo mašinomis? Ar įmanoma suvaldyti stichijas? Ar viskas yra išmatuojama?

Chemija: Kada yra tinkamos sąlygos elementams susijungti? Kuo chemija skiriasi nuo alchemijos? Kada svarbu patentuoti savo idėjas?

Kūno kultūra: Kodėl grįžo olimpinės žaidynės? Kaip komandiniame sporte veikia individualūs žaidėjai? Kaip jaučiasi kamuolys, kai jį visi daužo?

Kokie pagrindiniai iššūkiai kuriant edukacinį Nordic LARP žaidimą?

Kuriant edukacinį Nordic LARP žaidimą, susiduriama su įvairiais iššūkiais ir problemomis, kurie reikalauja kruopštaus planavimo, kūrybiškumo:

1. **MOKYMOSI TIKSLAI IR ŽAIDIMO STRUKTŪRA.** LARP žaidimai turi būti suderinti su mokomosios temos turiniu ir tikslais. Gali būti sudėtinga surasti tinkamą pusiausvyrą tarp pramogos ir edukacijos. Svarbu, kad žaidėjai iš tikrųjų įsisavintų mokomąją medžiagą, tačiau lygiai taip pat svarbu, kad jie turėtų galimybę patys sukurti savo realybę, kuri gali būti stipriai nutolusi nuo mokymosi turinio. Taip pat svarbu žaidimo vedėjui (mokytojui) priimti gyvo veiksmo žaidimą, koks jis pavyksta mokiniams, išlikti neutraliam, mokinių įsitraukimą skatinti ir tik refleksijos metu dalintis įžvalgomis, ką mokiniai turėjo pasiekti ir išmokti.
2. **DALYVIŲ SKAIČIUS IR ĮVAIROVĖ.** Jei žaidime dalyvauja skirtingo amžiaus, suvokimo ir gebėjimų žmonės, reikia pasirinkti tinkamą mokomąją medžiagą ir užduotis, kurios atitiktų visų dalyvių gebėjimus. Taip pat svarbu atsižvelgti į galimus kultūrinius ir emocinius skirtumus. Klasėse dažnai yra didelis skaičius mokinių, tad tai gali būti iššūkis, nes nebūtinai visi ras žaidime erdvės pasireikšti, turės pakankamai laiko reflektuoti, gaus žaidimo vedėjo dėmesio.

3. **DALYVAVIMAS IR ĮSITRAUKIMAS.** Nesvarbu, kaip gerai parengtas scenarijus, svarbu užtikrinti, kad visi mokiniai būtų aktyvūs ir įsitrauktų į veiksmą bei užduotis. Toks dalyvavimas gali būti sudėtingas, ypač jei yra neigiamų nuostatų metodo atžvilgiu.
4. **LAIKO VALDYMAS.** Kūrimas ir organizavimas gali užtrukti daug laiko, tačiau svarbu, kad visos mokomosios veiklos būtų tinkamai sukomponuotos ir neviršytų numatyto laiko. Taip pat reikia įvertinti, ar mokiniai turi pakankamai laiko įsisavinti pristatomą medžiagą. Šiam metodui reikia bent jau 90 minučių.
5. **DRAŠA IMTIS NAUJO VAIDMENS.** Žaidimo vedėjo vaidmuo dažnai mokytojui yra naujas ir nebūtinai patogus, toks bandymas gali nebūtinai pasisekti iš pirmo karto. Taip pat mokytojams dažnai sudėtinga išlikti neutralaus stebėtojo vaidmenyje, kai vaikai interpretuoja mokymosi dalykus savaip, ne pagal planą ir mokymosi tikslus.

2.2. Praktinė dalis

Kritinis mąstymas – kūrybiškumas – bendradarbiavimas

ŽAIDIMO VEDĖJO INSTRUKCIJA

*Niekada nelaikykite studijų įsipareigojimu, tik galimybe
prasiskverbti į nuostabų žinių pasaulį.
(Albertas Einšteinas)*

Šis žaidimas sukurtas artimiau susipažinti su įžymiu mokslininku Albertu Einšteinu ir sustiprinti dalyvių kritinio mąstymo bei bendradarbiavimo įgūdžius.

Dalyviai. Žaidimas pirmiausia sukurtas aukštesniųjų klasių moksleiviams (11–12 klasės). Tačiau jis puikiai gali būti pritaikomas ir suaugusiųjų grupei ar jaunesniems moksleiviams, jei daugiau dėmesio ir laiko skirtumėte refleksijos daliai. Žaisti gali nuo 8 iki 30 dalyvių. Nuo dalyvių skaičiaus priklauso dinamika, kiek žaidimas asmeniškasis ir kiek laiko galite skirti kiekvieno dalyvio refleksijai.

Trukmė. Mažiausiai šiam žaidimui reikalinga 90 minučių, arba dvi sujungtos pamokos be tradicinės pertraukos. Svarbu žaidimo metu neskubėti ir būtinai atlikti visas dalis (pasiruošimas, gyvo veiksmo žaidimas, refleksija).

Ugdymo tikslai. Šiuo metodu siekiama sustiprinti dalyvių kritinio mąstymo kompetenciją, kuri, pagal asociacijos „Kūrybinės jungtys“ parengtą metodinę medžiagą, sudaryta iš:

- Tyrinėjimo (kai dalyviai kelia klausimus, domisi ir smalsauja; renka duomenis iš skirtingų šaltinių, tikrina šaltinių patikimumą; atskiria faktus ir nuomones, tikrina faktų tikrumą, nuomonių pagrįstumą; identifikuoja, ko nežino, kur trūksta duomenų);
- Argumentuoto sprendimo (kai dalyviai priima sprendimus remdamiesi loginiais, moraliniais, etiniais, estetiniais argumentais; formuoja savo nuomonę tyrinėdami reiškinių, ne tik remdamiesi mąstymo įpročiais ir emocijomis; reflektuoja ir neskuba su sprendimais, išvadomis ir įvertinimais; suvokia savo sprendimo ribotumą);
- Atvirumo skirtingoms perspektyvoms (kai dalyviai kuria lygų ir pagarbų santykį; domisi skirtingomis perspektyvomis, jų kilme; identifikuoja ir sulygina skirtingas perspektyvas);
- Interpretavimo (kai dalyviai, analizuoja ir interpretuoja duomenis, suteikia jiems kontekstą ir prasmę);
- Savo mąstymo suvokimo ir organizavimo (kai dalyviai drįsta savarankiškai mąstyti; kai permąsto savo nuostatas, vertybes, principus; atpažįsta neveikiančias taisykles ir jas keičia; yra atviri pakeisti savo nuomonę).

Sustiprinę šią kompetenciją žaidimo dalyviai labiau suvoks, kaip jie supranta pateiktą medžiagą, greičiau atpažins netikrus šaltinius, nepagrįstas nuomones ir pamatys savo mąstymo ribotumą. Tai galimai padės smalsiau tyrinėti, labiau susitelkti į aktyvų mokymąsi, o ne tik žinių kartojimą, įsisavinti, kritikuoti mokslo objektus.

Priemonės. Reikalinga:

- erdvė, kurioje galima būtų laisvai judėti, susėsti į ratą, suskirstyti dalyvius į grupes,
- kalbėjimo daiktas bendram ratui,
- atspausdinta dalijamoji medžiaga,
- lenta, kurioje žymime, kuriuos kandidatus kuri grupė kviečia dirbti į komandą,
- garso kolonėlė norint sukurti žaidimo atmosferą,
- keletas tuščių popieriaus lapų,
- popierinė lipnioji juosta,
- tušinukai ar pieštukai.

Vertinimo kriterijai ir metodai. Nordic LARP žaidimo „Be kojinių“ patirtį siūloma įsivertinti asmeniškai bei bendra refleksija diskutuojant. Jei norima papildomo vertinimo, vėliau galima duoti papildomą užduotį mokiniams aprašyti savo įspūdžius ir pakomentuoti, kaip (nu)vertiname žmones aplink, kiek į juos įsigiliname.

Žaidimo vedėjo stilius. Žaidimo vedėjas dalyviams iki pat žaidimo pabaigos neatskleidžia, kad žaidimas yra apie istorinę asmenybę Albertą Einšteiną. Žaidimo vedėjas kuria smagią patirtį ir užduotis, tačiau tik pačioje pabaigoje atskleidžia, su kuo visos užduotys yra susijusios. Taip pat svarbu, kad žaidimo vedėjas ramiai atsakinėtų į dalyvių klausimus, užtikrintų saugumą. Prieš žaidimą vedėjas turi paruošti erdvę ir pasiruošti atspausdintą dalijamąją medžiagą.

Žaidimo istorija ir scenos. Žaidimo veiksmo vieta – tai konferencija, skirta keturioms ypatingoms organizacijoms pritraukti naujų darbuotojų, potencialių jų komandų narių. Konferencija gan slapta, organizacijoms vadinamos A, B, C ir D, siekiama neatskleisti pernelyg daug konfidencialios informacijos. Žaidimo metu bus pristatomi ypatingi 5 kandidatai ir organizacijos spręs, ar nori jiems pateikti kvietimą prisijungti prie organizacijos. Taip pat tarp tų kvietimų bus galimybė bendrauti su kitomis organizacijomis.

EIGA

I dalis. PASIRUOŠIMAS

Bendras ratas

Trukmė 10 min.

Susėskite su visais dalyviais į ratą, tuomet prisistatykite, pristatykite Nordic LARP metodą, žaidimo tikslą bei šio žaidimo struktūrą (scenarijų). Paklauskite, su koku nusiteikimu dalyviai atėjo į žaidimo sesiją. Galite per rankas siųsti kalbėjimo daiktą, kad lengviau atkreiptumėte dėmesį į kalbantįjį.

(pasirenkama dalis)

Klausimai

Trukmė 10 min.

Galite pakviesti grupę atsistoti šalia kėdžių. Žaidimo dalyviai gali jums (ar vienas kitam) užduoti klausimus (patartina aštrius ir nepatogius). Kai žaidimo dalyvis užduoda klausimą, tuomet jis gali atsisėsti. Žmogus, kuriam buvo skirtas klausimas, gali pasirinkti, ar atsakyti į jį, ar neatsakyti. Taip kartojama, kol visi dalyviai atsisėda. Vėliau galite trumpai reflektuoti, kaip šis žaidimas susijęs su kritiniu mąstymu, šio užsiėmimo tema.

Taip ir...

Trukmė 8 min.

Šis pratimas skatina bendradarbiavimą ir improvizaciją. Dalyvius suskirstykite poromis. Kiekviena pora turi kurti bendrą atsiminimą po vieną sakinį (vienas poros narys pasako sakinį, tuomet kitas ir taip kartojame). Visų porų istorijos prasidės taip pat, o vėliau kiekvieno sakinio pradžia turi būti tokia pati, t. y. žodžiai TAIP IR (toliau – improvizacija). Kiekvienai istorijai skirkite po 2–3 minutes. Visos poros turi istorijas kurti vienu metu, vėliau galite paprašyti trumpai pasidalinti, kokie nuotyčiai juos lydėjo.

Sakinių pradžios:

- 1) Ar pameni, kaip orkestre grojome smuikais ir...
- 2) Ar pameni, kaip už mano galvą buvo siūloma 5 000 JAV dolerių ir...
- 3) Ar pameni, kaip atsisakiau karo tarnybos ir...

Ką renkiesi?

Trukmė 8 min.


Dalyviai suskirstomi poromis. Vienas poroje A, o kitas B. Visoms poroms duodamas tas pats konfliktinis klausimas, A gina vieną pusę, B – kitą pusę, improvizuoja, ieško skirtingų argumentų. Vienam klausimui skiriamos 1–2 minutės. Pabaigus raundą galima pasidalinti įdomiausiais argumentais.

Konfliktiniai klausimai:

- 1) Ar galima pagydyti papūgas nuo depresijos?
- 2) Ar verta palikti Vokietiją ir vykti į Šveicariją?
- 3) Ar gera mintis užmegzti romaną su savo pussesere?
- 4) Ar gera mintis dėvėti kojines?
- 5) Ar priimtum pasiūlymą būti Izraelio prezidentu?

Pasiruošimas žaidimui

Trukmė 15 min.


Dalyviams paaiškinama, kad jie visi dalyvaus konferencijoje, kurioje į savo organizaciją sieks pritraukti jiems labiausiai tinkančius talentus pagal vos kelis sakinius apie juos. Dalyviai suskirstomi į 4 grupes, jie gauna organizacijos aprašymą (**Slaptos organizacijos**  **ATSISIŪSTI**),

tačiau nežino, kokia tai tiksliai organizacija. Dalyviai ant lipniosios juostos užsirašo susigalvotus personažų vardus, prisiklijuoja. Pagal tai dalyviai sugalvoja ir rengia pristatymus:

- a) Koks personažo vardas ir amžius?
- b) Kokį vaidmenį užima organizacijoje? (Senolis, laukiantis pensijos, ambicingas praktikas, nusivylęs sekretorius, griežtas vadovas, skyriaus specialistas ir t. t.)
- c) Koks jam būtų idealus kolega?

II dalis. GYVO VEIKSMO ŽAIDIMAS

Trukmė 20 min.

Atidaroma konferencija. Prasideda laisvas žaidimas. Dalyviai vaikšto, susipažįsta, stengiasi sužinoti kuo daugiau apie kitas organizacijas, bando nuvilioti geriausius kitų įstaigų darbuotojus, ieško kitų jiems tinkamų vietų. Tuomet pradedami skelbti galimi nauji darbuotojai. Išdalijami trumpi kandidatų aprašymai (**Kandidatų aprašymai**  **ATSISIŪSTI**) ir komandos turi 3 minutes nuspręsti, ar priima komandos narį. Tuomet pateikiamas svarstyti 2 kandidatas. Žaidėjų tikslas – priimti tokius kandidatus, kurie sukurs daugiausia pridėtinės vertės organizacijai, taip pat įtikinti kitas organizacijas, kad joms reikia ar nereikia kitų kandidatų.

Galiausiai duodamas paskutinis lapelis ir yra atskleidžiama žaidimo paslaptis, kad visi šie faktai (taip pat ir sakinių pradžios) buvo susiję su tuo pačiu žmogumi – Albertu Einšteinu.

III dalis. REFLEKSIJA

Dalyviai bando išsiaiškinti, kokiai su Albertu Einšteinu susijusiai organizacijai atstovavo. Teisingi atsakymai:

- A organizacija** – Politechnikos mokykla Ciuriche
- B organizacija** – Trečiasis Reichas
- C organizacija** – Baltieji rūmai
- D organizacija** – Patentų biuras

Tuomet užduodami klausimai dalyviams, siunčiamas kalbėjimo daiktas:

- 1) Koks buvo įdomiausias žaidimo momentas?
- 2) Kaip šis žaidimas atskleidžia kritinį mąstymą?

LITERATŪROS SĄRAŠAS:

- Bowman, S. L., Standiford, A. (2015). Educational larp in the middle school classroom: a mixed method case study. *International Journal of Role-Playing*, 5, 4–25. Prieiga per internetą: <https://journals.uu.se/IJRP/article/view/233>.
- Lacanieta, A. (2022). *Live action role-play as pedagogy for experiential learning*. *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, 37 (1–2), 70–76. Prieiga per internetą: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1937156X.2020.1718035#abstract>.



3 • ARKLYSTU



Tautvydas Meldaikis

Įvadinis žodis

Šią leidinio dalį įkvėpė kelionė, prasidėjusi 2014 metais, kai pirmąkart prisiliečiau prie progresyvaus švietimo. Tuo metu pradėjau dirbti keliose alternatyviose Vilniaus mokyklose. Kartu tęsiau mokytojavimą ir labiau tradicinėse ugdymo įstaigose. Tokiose, kurios mažai kuo skyrėsi nuo mokyklos, į kurią ir pats kadaiseėjau. Tiesą sakant, būdamas moksleivis į mokyklą eidavau ne itin uoliai. Apskritai, tuo metu vyravo tam tikra visuotinė tiesa, kad į mokyklą eiti niekas niekada nenorėjo, nenori ir nenorės. Tam tikra prasme *n* raidė dienyne reiškė „nenoriu“. Šių dienų Lietuvoje mokytojų trūkumas signalizuoja, kad ne tik moksleiviai nenori eiti į mokyklą, o ir jų mokytojai. Taigi, tiems, kuriems rūpi, gali kilti natūralus klausimas – ką įmanoma padaryti, kad žmonės norėtų eiti į mokyklą?

Su moksleiviais praleidžiu nemažai laiko, tad galėčiau nurodyti priežastis, dėl kurių mokykla nėra jų mėgstama vieta. Galėčiau pateikti ir sąrašą dalykų, kurie motyvuoja moksleivius į ją ateiti. Pasiguodžiu moksleiviams ir pats, kad sau šių klausimų mokykloje taip ir neuždaviau. Galbūt, pabandęs į juos atsakyti ir įsivardyti dalykus, būčiau geriau supratęs, kokia iš tikrųjų gali būti mokykla ir ką dėl to galiu padaryti dar būdamas moksleiviu. Iš tikrųjų, tai kas ten žino, kaip būtų buvę, tačiau šiandien galime sąmoningai kurti mokykloje tokias sąlygas, kurios padėtų klaus(y)ti širdies. Aiškiau ją išgirsti. Ieškoti atsakymų, sprendimų ar idėjų, kurie padėtų perfrazuoti ugdymo(si) paradigmas ir nutiesti kelią laukiančiai švietimo transformacijai. Bent jau pamėginti kurti švietimą iš kiek kitokios energijos, nei esame įpratę.

Liaudies išmintis byloja, kad geriausios kelionės atsako į klausimus, kurių prieš tai nėra būtum sumanęs paklausti. Todėl, manau, pradėti kelionę yra reikšmingiau, nei jai pasiruošti.

Pamenu, kaip 2018-aisiais su draugais leidomės į kelionę per Šveicarijos Alpes tam, kad paragautume picos jau Italijoje. Ten, kur ši atsirado ir kur saugoma jos tradicija. Pasakodamas moksleiviams apie šį nuotyki, paklausiu jų, kaip jie mano, ar pica (pasiektas tikslas) buvo pati skaniausia kada nors ragauta. Gali būti, kad kaltininkė yra mano intonacija, kuria užduodu šį klausimą, tačiau iš moksleivių dažniausiai pasigirsta atsakymas „ne“. Tada paklausiu, ar jie mano, jog dėl to, kad pica nebuvo tobula, aš ir mano bendražygiai nusivylėme. Daugumos nuomonė vėlgi dažniausiai būdavo – ne. Moksleivių manymu, net jei mums būtų patiekę batoną su lydytu sūriu, mes vis tiek būtume pakylėtai laimingi, nes juk esmė yra ne pica, o kelionė link jos. Visiškai su tuo sutinku, nors, tiesą sakant, ta pica buvo viena gardžiausių kada nors ragautų. Bent jau taip man sakė draugai, išgirdę pasakojant šią istoriją vaikų vasaros stovykloje, kuri organizuojama remiantis „Arklystu“ idėjomis.

Taigi, nesu tikras dėl picos skanumo, mat jo neužfiksavau, tačiau kelionės prieskonį prisimenu kuo puikiausiai ir jis yra nuostabus. Jeigu į mokyklos baigimo atestatą žiūrėtume kaip į picą, tai kelionė per mokyklos „kalnus“ tam tikra prasme yra panaši į kelionę per Alpes. Skirtumas tas, kad, einant švietimo keliais, kyla pavojus, kad vien tikėjimas – mokymosi procesas – ilgainiui gali pradėti asocijuotis su kančia. Galimai taip nutinka, kai didžioji dalis dėmesio yra sutelkiama į tikslą, o ne procesą, tad pačios kelionės patirtis ir jos refleksijos vaisiai gali taip ir likti periferijoje.

Siekdamas geriau suprasti švietimo kontekstus ir pabandyti prisidėti prie pokyčio, 2019 metų rudenį ryžausi kartu su žmona Mingaile kelionei po nuostabias pasaulio mokyklas. Tokias, į

kurias noriai eina ir mokytojai, ir moksleiviai. Jau buvome aplankę keturiolika šalių ir devyniolika mokyklų, kai humanitarinis lėktuvas dėl globalinės pandemijos mus paskraidino iš Kosta Rikos į Lietuvą. Šie švietimo nuotyčiai įkvėpė sukurti „Arklystu“ – tvarų būdą keliauti per mokyklos kalnus, urvus ar prerijas. Du dalykai, kurie bendrino aplankytas mokyklas, tai empatija ir įtrauktis – du ratai, jungiantys pasitikėjimo, laisvės ir atsakomybės ašis. Tas, į kurias, mano akimis, remiasi bet kuri tvariai ir darniai besivystanti bendruomenė. Nuo 2021-ųjų aplankėme daugiau nei 5 000 moksleivių visoje Lietuvoje. Su jų klasėmis „arklystavomės“ nuo 3 iki 12 valandų. Šių valandų toli gražu nepakanka, nes susitikus moksleivius ten, kur jie yra, pokyčio poreikis tampa vis akivaizdesnis. Jeigu norime šį poreikį patenkinti, prireiks ne tik susėsti į ratą, bet ir priimti moksleivius.

3.1. Teorinė dalis

Į vieną „Arklystu“ žodžio pusę telpa visas arklys. Jo veržlumas, greitis, ištvermė, ištikima tarnystė ir tiesiog tautosakiška dangaus dovana žmogui. Kita šio žodžio pusė laiko rykštę – nuolatinę dvejonę ir abejonę: „Aš nepakankamas. Nevertas. Kokia prasmė? Kinkyk save. Kentėk. Tik neklysk.“

Kaip pažaboti baimes ir išlaikyti atvirumą bet kam, kas gali nutikti, nuolat eksperimentuojant su klausimu: „O kas, jeigu padarysiu šitai(p)?“

Kaip puoselėti spontanišką žaismingumą ir kūrybiškumo veržlumą situacijose, kuriose įprastai suklydimas yra baudžiamas?

Japonų senovės meno filosofijoje reikšmė slypi „už“, o žmogaus, kaip kūrėjo, tikslas yra pašalinti tas eksterjero dalis, kurios atskleistų tai, kas jau slypi „už“. Pažvelgti į tai, kas viduje.

Galbūt kai kurie moksleiviai ar mokytojai jaučiasi ariantys beprasmybės vagą, nes mato vienintelį mokymo(si) ar kūrimo(si) būdą – krauti sluoksnį po sluoksnio ir taip sukrauti ant savęs didžiulę krūvą dalykų. Ar dėl šio pertekliaus neprarandame ryšio su autentiška, unikalaus žmogaus savastimi? Su tuo, kas jau ir taip egzistuoja. Tai, ką jau žinome apie save ir kitą, apie pasaulį ir gyvenimą jame. Apie tai, kas mumyse gyva.

„Arklystu“ yra skirtas tam, kad padėtų mokyklose kurti tai, kas apima empatišką ir prasmingą ryšį. Padėtų įtraukti į santykio su savimi, aplinkiniais ir mokykla kūrimą. Kurti tokią kultūrą, kurioje būtų įmanoma individualizuoti ugdymą(si). Kultūrą, kurioje derėtų nu(si)imti slegiančius sluoksnius ir daugiau žaisti. Ieškoti taško, kuriame asmeninė aistra susitinka natūralų talentą ir, galiausiai, atveda pas mokytoją.

Problematika ir konceptas

„Arklystu“ yra idėja, sudaryta iš keturių ratų, skirtų kurti tvariai ir ekologiškai kultūrai mokykloje.

Kodėl ratai?

Nes ratas yra unikali forma, kuomet niekas nesėdi už nugaros, niekas nėra atsukęs nugaros ir visų akys bei lūpos yra matomos. Sunku įsivaizduoti tinkamesnę formą ryšiui ir lygiaverčiam

santykiui kurti ir tokią, kuri padėtų užtikrinti, kad niekas iš grupės narių neliktų periferijoje, būtų matomas, išgirstas bei suprstas.

Taigi, keturi „Arklystu“ ratai:

1. **Istorijų pasakojimo ratas**
2. **Empatijos ratas**
3. **Įtraukties ratas**
4. **Apieitinių ratas**

Šie ratai galėtų praversti tokiems dalykams kaip:

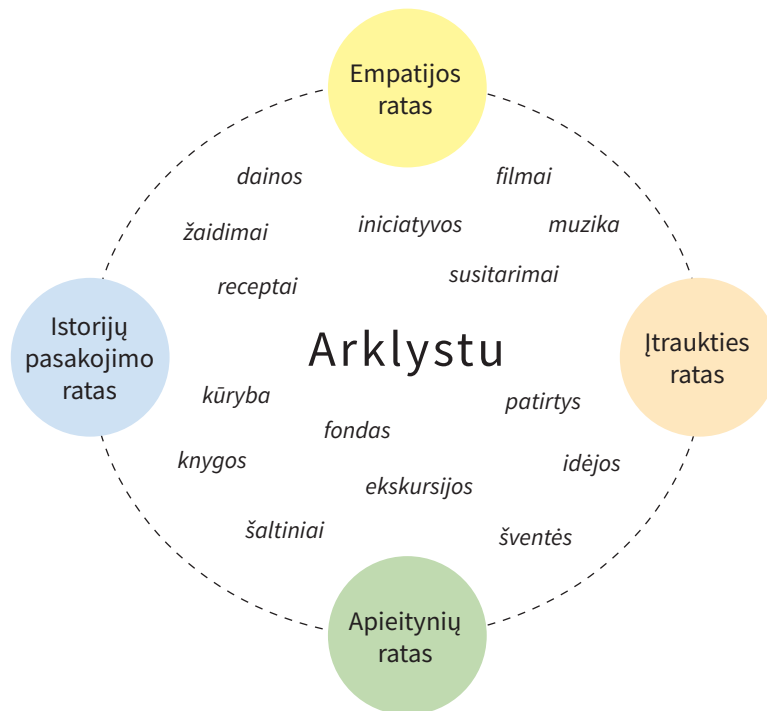
- ieškant jungčių tarp formaliojo ir neformaliojo švietimo; siekiant dalykines kompetencijas integruoti į bendrąsias ir atvirkščiai;
- siekiant kurti sveiką ir saugų emocinį ir socialinį klimatą;
- siekiant pajvairinti mokymosi bei klasių valandėlių procesus;
- siekiant personalizuoti ugdymą(si);
- norint įtraukti mokinius į savęs ir mokyklos kūrimo procesus;
- kurti įtraukujį ugdymą, ugdyti(s) empatiją, sužaisminti ir kitaip pajvairinti mokyklos procesus.

Visi keturi ratai kartu sudaro vieną didelį ratą, kurį toliau vadinsime bendrystės ratu arba tiesiog *bendračiu*. *Bendratyje* saugoma tai, kas bendruomenės ratui yra svarbu. Ištekliai, kurie koku nors būdu padeda ar galėtų padėti stiprinti konkrečios klasės emocinį ir socialinį klimatą. Lyg burtininko kepurė, iš kurios ištraukiama tai, ko šiuo metu labiausiai reikia.

„Arklystu“ yra permakultūrinis darinys. Permakultūra yra ekologinės gyvenenos filosofija, paremta natūralių gamtos procesų kopijavimu. Pagrindinis jos tikslas yra padėti žmonėms kurti savaime išsilaikančią ir nuolat besivystančią, aplinkinėms ekosistemoms nekenkiančią ir įvairovę užtikrinančią gyvenamąją aplinką. Permakultūra yra naudinga visoms gyvybės formoms, žvelgiant į visas jų funkcijas, tikintis iš jų ne vien tik derliaus (mokymosi kontekste – rezultato) bei leidžiant pademonstruoti savo autentišką raidą (Mollison, 2002). Tai, kas yra „Arklystu“, bei tai, kas šioje idėjoje telpa, priklausys nuo unikalios šį žaidimą pasitelkusios grupės žmonių. Kitaip tariant, vieno recepto, kuris tiktų visiems, nėra. Ratų pavadinimai, skaičius, išsidėstymas, turinys ar kiti susiję dalykai gali būti keičiami taip, kaip norėsis autentiškai bendruomenei.

„Arklystu“ schema

„Arklystu“ gali būti sužaidybintas (**Paveikslas. „Arklystu“ schema**). Sužaidybinimas priklauso nuo to, kaip yra pasitelkiami šie keturi ratai, kaip jie sujungiami ir pan. Didelis dėmesys skiriamas žaidimams prieš, per ar po ratų, todėl pats „Arklystu“ tampa platforma, kuri padeda daugiau žaisti, nepaisant to, kokio amžiaus yra dalyviai. Iššūkių, apdovanojimai, vaidmenys, nuotykių ar skirtingi veikimo lygiai – visa tai gali rasti, tačiau šie žaidimo elementai nebūtinai privalo būti apčiuopiami. Nemaža dalis iššūkių gali susidaryti iš to, kas vyksta realiame moksleivio ar klasės gyvenime. Pvz., tam tikri socialiniai ar emociniai iššūkių. Tai, kas slegia, varžo, verčia nerimauti ar slopina. Tai, kas neretai lieka paraštėse ir yra neišgirsta ar neišsakyta. Visa tai gali būti sprendžiama tam tikra sužaismintą, struktūruota ir kartu laisva bendra(darbia)vimo forma.



Paveikslas. „Arklystu“ schema

Didelė švietimo problema yra ta, kad beveik visą dėmesį esame sutelkę vien tik į mus supantį pasaulį ir labai mažai dėmesio skiriame vidiniam žmogaus pasauliui (Robinson, Aronica, 2015). „Arklystu“ iš esmės būtent ir yra apie kelionę tarp vidinio ir mus supančio pasaulių. Vienas iš šios kelionės tikslų – kurti ryšį tarp šių pasaulių bei stiprinti asmeninį ir tarpusavio pasitikėjimą, taip pat pasitikėjimą mokymo(si) procesais bei įstaiga, kurioje šie procesai vyksta. Tai svarbu ne tik todėl, kad būtų plečiamos laisvės ribos ir lygiagrečiai ugdytusi atsakomybė, bet ir todėl, kad moksleiviai, kurie pasitiki savo mokymosi gebėjimais, mokosi greičiau ir geriau. Jie labiau susitelkia, intensyviau mąsto ir labiau pasitenkina mokymosi procesu. Jie rodo geresnius rezultatus egzaminuose ir juos yra lengviau bei maloniau mokyti (Claxton, 2005).

Lankydami Vokietijoje, valstybinėje Hamburgo Maxo Brauerio demokratinėje mokykloje, susipažinome su anglų kalbos mokytoju Marne. Neseniai jis buvo pradėjęs dirbti su nauja paauglių klase, apie kurią sklandė gandai, jog ji „nesuvaldoma“. Mokytojas buvo tvirtai įsitikinęs, kad „nesuvaldomų“ klasių nebūna, tad sugalvojo susisiekti su tėvais ir pasisiūlyti į svečius. Marne siekė užmegzti individualų ryšį su savo naujosios klasės vaikais. Taip pat jis norėjo nuraminti visus išsigandusius „nesuvaldomumo“, o labiausiai – save patį.

Kai mokiniai pirmą kartą susitiko su Marne mokykloje, jie jau žinojo: mokytojui, kaip ir man, patinka „Žvaigždžių karai“, mokytojas grojo su mano būgnais mano kambaryje, mokytojas draugiškas ir visai juokingas, aš rūpiu savo mokytojui, nes jis atėjo pas mane į svečius ir panorą su manimi susipažinti.

Kita Marne idėja buvo įgyvendinta 2018 metais, kai su savo klase jis leidosi į trijų savaitių dviračių žygį po kaimynines šalis. Jis teigė, kad po šios patyriminės kelionės pasibaigė jo kaip mokytojo testavimai. Vaikai iš tikrųjų patikėjo, kad šis mokytojas linki jiems paties geriausio.

Kad ir kas nutiktų, jis yra kartu su jais. Taigi, mokytojas turi visas galimybes iš tikrųjų susitikti su savo auklėjamosios klasės vaikais. Netgi jeigu tai reiškia visų kitų procesų stabdymą.

Jeigu reikėtų pasirinkti vieną iš šių paradigimų, kurią pasirinktumėte?

- Vaikas iš prigimties nori mokytis ir sieks mokytis.
- Vaikas iš prigimties yra tinginys ir turi būti verčiamas mokytis.

Kartą paklausęs vienos septintokų auklėtojos, kaip dažnai ji su savo klase žaidžia, sulaukiau tokio atsakymo: „Jie jau septintokai, gal mokykloje jau ne vieta ir ne laikas žaisti?“

Viena iš dažniausių problemų Lietuvos mokyklose, su kuria asmeniškai susiduriu ieškodamas jungčių tarp formaliojo ir neformaliojo švietimo, yra būtent laikas ir vieta. Jų paprasčiausia nėra. Viskas dažniausiai būna okupuota formaliųjų dalykų. Laikas, kurį būtų galima išnaudoti neformalioms, minkštosioms kompetencijoms ugdyti(s), irgi neretai atitenka formalioms veikloms pasivyti. Todėl laiko ir vietos žaidimams paieškas mokykloje galima vadinti viena iš pagrindinių „Arklystu“ misijų. Komandinių užduočių, kurių tikslas rasti raktą – kūrybišką sprendimą apeiti reikalavimus ir per vieną iš keturių ratų patenkinti nepatenkintą klasės bendruomenės poreikį.

Deja, jeigu nepasitikėsime prigimtinio žmogaus noru mokytis ir toliau versime vaikus mokytis dalykų, kuriems jie neturi intereso bei kurie jiems yra neįdomūs, tai ir toliau gimnazijose juos pasitiksime su savaimė išsipildžiusia pranašyste, jog per 7 ar 8 metus prigimtinis gebėjimas mokytis ženkliai sumažėja (Mintz, 2010). Todėl labai svarbu visoms amžiaus grupėms sukurti kuo daugiau erdvės ir laiko laisvam žaidimui. Tokiam, kurį savo knygoje „Free to learn“ yra aprašęs psichologas prof. Peteris Gray: „Noras laisvai žaisti yra vienas pagrindinių biologinių potraukių. Laisvo žaidimo trūkumas nepažudys fizinio kūno, kaip tai padarytų maisto, oro ar vandens trūkumas, tačiau tokio žaidimo trūkumas pražudo dvasią ir stabdo proto vystymąsi. Laisvo žaidimo metu vaikai mokosi susirasti draugų, įveikti baimes, spręsti savas problemas ir perimti savo gyvenimo kontrolę. Tai taip pat yra pirminė priemonė, kuri padeda vaikams įgyti fizinius ir intelektualinius gebėjimus, būtinus patirti sėkmę kultūroje, kurioje jie auga“ (Gray, 2013, p. 5). Mokykla yra puiki vieta ir laikas žaisti.

Vienas iš tikslų, dėl kurių su *Švietimo nuotykių* iniciatyva lankėme įvairias pasaulio mokyklas, buvo parodyti Lietuvos moksleiviams ir jų mokytojams, kokia iš tikrųjų galėtų būti mokykla ir ką galėtume dėl to padaryti. Nors realybė gali pasirodyti kitokia, remiantis tyrimų duomenimis, Lietuva patenka tarp šalių, kurių politinės sąlygos vaikų gerovei yra pakankamai geros, ypač švietimo srityje – užimame 2-ąją vietą iš 41-os (UNICEF, 2020).

Atrodo, kad mūsų švietimo politiką formuojantys žmonės supranta, kokia mokykla galėtų būti, ir popieriuje gali ją tokią nupiešti. Visgi, ar pavyksta mokykloms išpildyti šį lūkestį ir įgyvendinti gerąsias Lietuvos švietimo koncepcijas? Ruošdamiesi ESAM (Emocinis ir socialinis augimas mokyklose) iniciatyvai, 2022 m. drauge su VŠĮ Vaiko psichologijos centru ir Lietuvos moksleivių sąjunga (LMS) atlikome tyrimą apie psichosocialinę moksleivių būseną mokykloje. Tyrime dalyvavo daugiau nei 3 000 5–12 kl. moksleivių iš visos Lietuvos. Net 24 proc. respondentų nurodė, kad jų klasėje yra vaikų, kurie neturi draugų, 22 proc. nurodė, kad yra bent vienas bendraklasis (-ė), kurio (-ios) visai nepažįsta, 13 proc. moksleivių nurodė, kad jiems dažnai būna baisu mokykloje, o 18 proc. įvardijo, kad nesijaučia mokykloje kaip geroje vietoje, t. y. saugiai, jaukiai. Tyrimo duo-

menimis, moksleiviai, kurie turi galimybę dalyvauti priimant sprendimus ir laiko savo mokyklą demokratiška arba demokratiškesne, geriau jaučiasi tiek per pamokas, tiek su bendraamžiais, tiek apskritai mokykloje (Lietuvos moksleivių apklausa „Kaip gyvenimi mokykloje?“).

Ar Lietuvos moksleiviai žino, ką iš tikrųjų reiškia būti mokyklos dalimi? Ar jie žino, kokia iš tikrųjų gali būti mokykla? Ar mokinių savivaldos pasiekia savo potencialą, ar tėra mokyklos renginius organizuojančios aktyvių žmonių grupės? Ar klasių seniūnams suteikiami reikiami įrankiai imtis empatiškos ir demokratiškos lyderystės? Ar išnaudojamas klasių valandėlių potencialas? Ar vyksta debatai? Ar moksleivių nuomonės, savijauta ir poreikiai yra nuosekliai išgirstami? Ar jie įtraukiami į savęs, klasės ir mokyklos kūrimo procesus? Jeigu tai nevyksta, tai ar galime tada vadintis įtraukia ir empatiška mokykla?

Tvari ugdymo(si) ekologija

Kultūra ir tvarumas

„Visose struktūrose, įskaitant mokyklą, žmonės suklesti, kai kultūra yra tinkama. Žmonės klesti, kai pripažįsti jų tapatumą, įvairovę, talentų gelmę ir beribes galimybes pritaikyti asmeninius talentus“ (Robinson, 2015, p. 111). Mokymosi galios koncepcijos pradininko, britų akademiko Guy Claxtono (2005) teigimu, *Building Learning Power* (BLP) yra apie tai, kaip padėti moksleiviams tapti geresniems ir mokykloje, ir už jos ribų. Kitaip tariant, apie kultūros klasėje ir visoje mokykloje kūrimą. Kultūros, kuri sistemiškai kultivuoatų įpročius bei požiūrį ir įgalintų moksleivius susidurti su sunkumais ir neapibrėžtumais ramiai, užtikrintai bei kūrybiškai. BLP remiasi trimis pamatinėmis vertybėmis:

1. Esminis švietimo tikslas yra paruošti jaunos žmones gyvenimui po mokyklos; padėti sukaupti psichinius, emocinius, socialinius ir strateginius resursus, kurie praverstų susiduriant su iššūkiiais ir tinkamai susidorojant su neapibrėžtumais bei sudėtingomis situacijomis.
2. Šis tikslas vertingas visiems jauniems žmonėms ir apima pagalbą ieškant dalykų, kuriuos jie iš tikrųjų mėgtų ir gebėtų daryti, stiprinant jų valią ir įgūdžius tų dalykų siekti.
3. Pasitikėjimas, gebėjimai ir aistra žmogui gali būti išugdyta.

Paskutinėje savo viešoje žinutėje „Ateitis mums visiems“ dr. Kenas Robinsonas nubrėžė paralelę tarp švietimo ir agrokultūros. Pramonės revoliucija agrokultūros sektorių pakeitė trimis būdais: mechanizacija, monokultūromis bei dirvožemio tręšimu, siekiant išgauti maksimalų derlių. Bėda ta, kad, auginant monokultūrinius ūkius, užkertamas kelias įvairovei, todėl nesudaro natūrali apsauga. Norėdami apsaugoti pasėlius, ūkininkai ima juos purkšti pesticidais, o siekdami didesnio ir geresnio derliaus ima naudoti trąšas. Beatodairiškas vabzdžių žudymas išbalansuoja nuo tų vabzdžių priklausančias ekosistemas, o nuo trąšų viršutinis dirvožemio sluoksnis ima degraduoti. Nuo šio sluoksnio priklauso 87 proc. gyvybės Žemėje. Daugiau nei 50 proc. pasaulio dirvožemio maistingumas nesiekia 3 proc. organinių medžiagų, reikalingų augalams augti (Devulapalli, 2022). Gyvulinės kilmės produktų pramonę lydėjo panašūs sprendimai. Pasikeitė ganyklos ir daugybė gyvūnų imta auginti patalpose, kurių sąlygos turėtų su-

mažinti sąnaudas ir maksimaliai padidinti produkcijos kieki. Tos sąlygos apima platų augimo hormonų naudojimą, siekiant padidinti gyvulių vertę. Gyvūnų auginimas nenatūraliomis sąlygomis vis labiau priklauso nuo stiprių antibiotikų naudojimo įvairioms ligoms kontroliuoti. Visa tai turi atitinkamai neigiamą poveikį visai gamtai (Robinson, Aronica, 2015).

Pramoniniuose procesuose, kurie vyksta mokyklose, dažniausiai nepaisoma tos žaliavų vertės, kuri niekaip nėra susijusi su rinkos poreikiu bei tuo, kokį produktą siekiama pagaminti. Tai reiškia, kad tie moksleivių talentai ir pomėgiai, kurie nepatenka į standartizavimo rėmus, yra sistemiškai marginalizuojami. Todėl, gerokai susiaurėjus kryptims, daugelis žmonių taip ir neatranda, ką iš tiesų jie geba ar norėtų veikti su savo gyvenimu. Jų gyvenimas jiems gali pasirodyti beprasmiškas bei skurdus. Daugelyje pramoninių procesų susidaro didžiulis kiekis atliekų bei mažos vertės šalutinių produktų. Panašiai vyksta ir švietime. Tiems, kuriems nesiseka arba kurių talentai nėra sistemoje vertinami, būdinga atsitraukimas nuo mokymosi, žema savivertė, depresija, ribotos įsidarbinimo galimybės ar apskritai nieko neveikimas. Moksleiviai, kurie jaučiasi susvetimėję nuo dabartinės standartizacijos, perteklinių programų, pamokų ir kairę ir į dešinę bei gausių atsiskaitymų, gali išeiti ir palikti mokyklą. Tada visiems tenka sumokėti bedarbio pašalpų ir kitų socialinių programų kainą (Robinson, Aronica, 2015). Lietuvoje vis dar sumokame ir kitą didžiulę – savižudybių, priklausomybių ar ekonominės emigracijos į užsienio fabrikus – kainą. Nors konkrečių talentų ir ekonomikos poreikių sampratos nuolat kinta, vis dar sukuriamas produktas pavadinimu „Nugalėtojas“ ir atlieka produktas pavadinimu „Pralaimėtojas“. Galbūt tai yra dalis priešasčių, dėl kurių progresyvios mokyklos atsisako vertinimo balais ar skirstymo į klases pagal amžiaus grupes tam, kad sumažintų tokios konkurencinės kovos skatinimą. Šiuolaikiškos mokyklos bando suteikti visiems mokiniams tokias pačias galimybes tyrinėti savo tikruosius gebėjimus ir susikurti geriausią gyvenimą. Galimybes, kurios padėtų moksleiviams atrasti tašką, kuriame natūralus jų talentas susitinka su asmenine aistra siekti.

Priešingybė pramonei – ekologinė augalininkystė. Ji priklauso nuo dirvožemio gyvybingumo ir ilgalaikio tvarumo, o augalų sveikata ir jų derlius priklauso nuo to, kiek įvairi yra ekosistema ir kaip darniai ji tvarkoma. Socialinėse sistemose dirvožemis yra kultūra, o ji iš esmės yra tai, kaip mes darome dalykus. Nemaža dalis vadybos teorijos yra sutelkusi dėmesį į organizacijų efektyvinimą, darant prielaidą, kad organizacija yra panaši į mechanizmą ir gali efektyviau veikti sugriežtinus procedūras ir sutelkiant dėmesį į derlių – produktą (moksleivį). Bet juk organizacija nėra panaši į mechanizmą, ypač mokykla. Mes juk jau nebemanome, kad mokykla yra gamyklos analogas, ar ne? Mokykla yra organizmas, turintis savitą kultūrą. Todėl dėmesys nuo derliaus (moksleivio) turėtų slinkti į dirvožemio (kultūros) link.

Socialine prasme kultūra šifruoja bendruomenės gyvenimo būdą: jos vertybes, elgesio formas, bendrus susitarimus ir pan. Organine prasme kultūra reiškia augimą ir evoliuciją. Mokyklos yra gyvos bendruomenės, sudarytos iš individų, kurie susiburia mokytis ir tobulėti bendrystėje. Kaip jiems sekasi, priklauso nuo mokyklos kultūros (Robinson, Aronica, 2015).

Tvariai, ekologiškai dirbantys ūkininkai supranta, kad pasirūpinus dirvožemiu visa kita susitvarkys savaime, o štai mokytojai ekologiško tvarumo siekia pasirūpindami kultūra. Ūkininkai žino, kad auginant standartizuotas monokultūras kils daugybė problemų ir atvirkščiai – darže užtikrinus įvairovę, susidarys natūrali apsauga. Neužtikrinus įvairovės ir auginant monokultūras, derliaus nuėmimas vyksta vienu ypu ir plynai. Tai reiškia, kad nebelieka lauke nieko žaliuojan-

čio, bręstančio, sirpstančio. Nelieta permakultūros. Visuomenės ar mokyklos kontekste tai yra susiję su vaikyste ir tuo, kad visi augame savu tempu. Na, o pesticidus augalams bei hormonus ar antibiotikus gyvuliams galėtume prilyginti neadekvačioms, manipuliatyvoms, kenksmingoms taisyklėms ir kitiems neorganiškiems ugdymo(si) aplinkos sprendimams ar medikamentams, kurie skiriami vaikams, nepajėgiantiems pamokoje susikaupti. Visgi, svarbiausias ekologiško ūkininkavimo akcentas tas, kad tvariai dirbantys ūkininkai stengiasi atsisakyti kenksmingų trąšų ir savo dėmesį sutelkia ne į didesnę ir geresnę derlių (rezultatų), o į dirvožemį. Jie sėkmę matuoja atsižvelgdami į tai, kiek „laimingas“, ilgaamžis ir visavertis yra dirvožemis bei jame augantys pasėliai. Mokyklos kontekste trąšos gali būti suprantamos kaip perteklinės programos, intensyvūs tvarkaraščiai ir vos panešamos kuprinės. Jeigu nuo dirvožemio daug kas priklauso, tai ir nuo kultūros – to, kaip mes darome dalykus – taip pat daug kas priklauso. Tvariai dirbantys sodininkai žino, kad šaknų augalams neprisiūs, o lapų su žiedais nepriklijuos, tad pagrindinė jų užduotis yra sukurti geriausias įmanomas sąlygas savarankiškai augti. Mokytojo užduotis panaši. Tam, kad pasiektų pusiausvyrą tarp kūrybinio, techninio, kontekstinio ir kritinio vystymosi bei tikslųjų, humanitarinių ir fizinio lavinimo mokslų, ugdytojas turi sukurti sąlygas, kuriomis moksleivis norėtų mokytis ir augti. Kitaip tariant, holistiškai pritaikyti mokymo metodus taip, kad būtų stimuliuojamas mokinio smalsumas ir su juo būtų elgiama kaip su individu, turinčiu specifinius poreikius. Moksleiviams reikalingi mokytojai, kurie mato žmogiško ryšio ir santykio vertę. Mokytojai, kurie palaiko moksleivius ir jais tiki (Robinson, Aronica, 2015).

Su šia paralele tarp agrokultūros ir švietimo susijusi viena labai panaši problema – ekologinė klimato krizė. Dėl tvarumo stokos ne tik mus supantis pasaulis susiduria su klimato krize, bet ir vidinis žmogaus pasaulis. Vidinio pasaulio „klimato“ krizė pasireiškia nuoboduliu, depresija, neįsitraukimu ar nutolimu nuo mokymosi apskritai. Norėdami, kad įvyktų pokytis, turime pasukti ekologijos ir tvarumo link ne tik už mokyklos ribų, bet ir joje.

Kenas Robinsonas keturis tvaraus ūkininkavimo principus švietime perfrazavo taip:

Sveikata:

Tvari ugdymo(si) ekologija skatina visapusišką mokinio gerovę ir intelektualinį, fizinį, dvasinį ir socialinį tobulėjimą.

Ekologija:

Tvari ugdymo(si) ekologija pripažįsta mokiniui ir bendruomenei gyvybiškai svarbią visų šių vystymosi aspektų tarpusavio priklausomybę.

Sąžiningumas:

Tvari ugdymo(si) ekologija ugdo visų mokinių individualius talentus ir potencialą, kad ir kokios yra juos supančios aplinkybės, bei puoselėja pagarbą su jais dirbantiems žmonėms ir jų atsakomybėms.

Rūpestis:

Tvari ugdymo(si) ekologija sukuria optimalias sąlygas mokiniams tobulėti, remiantis empatija ir atjauta, patirtimi ir praktine išmintimi.

3.2. Praktinė dalis

„Arklystu“ struktūra ir priemonės

Trukmė: norint įgyvendinti visus „Arklystu“ ratus per vieną dieną, prireiks maždaug **6–8 valandų**. Laiko trukmė priklauso nuo to, kiek yra dalyvių, turinio ar žaidimų.

Preliminariai eiga galėtų atrodyti taip:

- ± 15 min. – Susėdimo į ratą žaidimas
- ± 1 val. – Istorijų pasakojimo ratas
- ± 30 min. – „Kėdžių“ žaidimas ar kita žaidybinė veikla
- 1–2 val. – Empatijos ratas

PIETŪS

- ± 15 min. – „Akių“ žaidimas ar kita žaidybinė veikla
- 1–2 val. – Apieitinių ratas
- ± 1 val. – Įtraukties ratas

Žaidimas

- ± 1 val. – Refleksija

Nėra būtina per vieną dieną įgyvendinti visų ratų, tačiau pirmam kartui rekomenduočiau leisti į visos dienos nuotykį ir susipažinti bei išbandyti visus ratus, ieškant jūsų klasei tinkamiausios formos.

Išbandę ir geriau pažinę „Arklystu“ ir save (kaip klasę), toliau jau patys spręsite, kada ir į kokį ratą susėsti, kiek jame praleisti laiko ir apie ką kalbėti.

- Jeigu klasės poreikis yra geriau vieni kitus pažinti, pasidalinti skausmu ar džiaugsmu, sėskite į **Empatijos ratą**.
- Galbūt norisi pakeisti aplinką, išeiti į žygį ir apie ką nors kokybiškai pasikalbėti? Šiuo atveju galima pasitelkti **Apieitinių ratą**.
- Klasėje atsirado idėjų ar problemų, kurias reikia kartu aptarti ar išspręsti? Sėskite į **Įtraukties ratą**.
- O gal norite pasidalinti kokia nors istorija, pamoka ar patirtimi? Tuomet pasitelkite **Istorijų pasakojimo ratą**.
- Gali būti, kad jums tiesiog reikia žaisti. Šiuo atveju susėskite į ratą ir žaiskite vieną iš klasės *bendratyje* taikomų mėgstamų žaidimų.

Pastaba. Iš savo asmeninės patirties galiu pasakyti, kad, lankydamasis klasėje pirmą ir dažniausiai paskutinį kartą, apie Įtraukties rato idėją tik papasakoju, nes tam, kad jis veiktų, reikia nuosekliai (bent kartą per savaitę ar mėnesį) į jį susėsti ir aptarti rūpimus klausimus bei priimti sprendimus.

Klasės vadovo ar lyderių užduotis – sekti klasės dinamiką ir išvelgti, ko klasei šiuo metu labiausiai reikia. Šiam tikslui galima pasitelkti kassavaitinę apklausą ar kitus būdus. Pavyzdžiui, pakabinti ant sienos keturis skirtingų spalvų ratus, o šalia – kiekvieno klasės dalyvio totemą. Kitaip tariant, ženklą, kuris simbolizuotų to, kuriam priklauso totemas, balsą. Tokį totemą jis ar ji galėtų pakabinti ant to rato, kurio jam ar jai šiuo metu labiausiai norisi / reikia.

Pavyzdžiui, moksleivis arba mokytojas jaučia įtampą, yra prislėgtas ar pastebi tai klasėje ir nori pasidalinti savo nerimu, būti išgirstas. Tokiu atveju jis atiduoda savo balsą už Empatijos ratą. Iš totemų skaičiaus matyti, kurio rato klasei reikia labiausiai ir ar išvis reikia.

PRADĖKIME

Tikrai suprantu, kiek laiko ir valios pastangų gali pareikalauti stalų išnešimas iš klasės ar išstumimas prie sienų bei jų užkėlimas vieno ant kito tam, kad kiekvieno dalyvio kėdė tilptų klasės rate. Juolab kad po to reikės viską sustumdyti atgal...

Vis dėlto, norint, kad „Arklystu“ tikrai veiktų, prireiks susiformuoti įprotį susėsti į ratą. Būtų idealu, jei mokyklos aktų salė būtų visada laisva arba mokykloje būtų sukurta tokia infrastruktūra, kuri leistų keisti bei pritaikyti erdvę įvairiems nestandartiniam procesams. Jei taip nėra, galima ieškoti būdų, kaip tai padaryti kuo efektyviau, t. y. sunaudojant kuo mažiau laiko, jėgų ir kantrybės. Viena tokių galimybių šį procesą sužaidybinti:

Žaidimas Nr. 1

a) Susėdimas į ratą;

Tikslas: smagiai ir kuo efektyviau (greičiau / paprasčiau / optimizuotai) išstumdyti klasėje stalus ir sustatyti visas reikalingas kėdes į rato formą.

Galimi sužaidybimo pavyzdžiai: siekiant laiko rekordo; sustumdyti tyloje; naudojant tik vieną ranką; su daina; kai grindys yra lava ir pan.

b) Jausmų temperatūra;

Tikslas: pa(si)matuoti emocinį lauką ir sudaryti sąlygas kiekvienam neverbaliai į(si)-vardyti, kaip jaučiasi.

Susėdus į ratą, ištiesti ranką ir nykščiu įsivertinti savijautą. Nykščiai, nukreipti į viršų, reiškia, kad savijauta puiki (nuostabi diena), nykščiai, nukreipti į apačią – prasta diena, o per vidurį – nei šis, nei tas. Galima paprašyti, kad vienas ar keli dalyviai pasidalintų, dėl kokių priežasčių jie vienaip ar kitaip jaučiasi.

Kai jau žinome bendrą jausminę temperatūrą, galime pradėti vieną iš „Arklystu“ ratų.

I. Istorijų pasakojimo ratas

Tikslas: per pasakojimą perteikti patirtis; atskleisti problematiką, aktualumą ir kontekstus; sukurti emocinį ryšį ir geriau įsisavinti informaciją.

Žmonės pasakoja istorijas dėl įvairių priežasčių. Tam, kad iš kartos į kartą perteiktų žinias bei tradicijas, sukurtų pramogą ar sėkmingai parduotų kokį nors produktą. Tam tikra prasme mokytojo užduotis irgi susijusi su turinio „pardavimu“ moksleiviams. Jeigu ryšio tarp „prekės“ ir moksleivio sukurti nepavyks, žinias perduoti bus sudėtinga. Carmine Gallo savo knygoje „Storytelling. Pasakojimo meistrystė“ (2016) rašo apie tai, kaip svarbu sukurti kuo gyvesnę ir emocišgesnę istoriją su detalesniais apibūdinimais tam, kad ši ištis iširėtų klausytojo atmintyje. Labiausiai įkvepiantys mokytojai, norėdami ko nors išmokyti, didžiąją pasakojimo dalį skiria ne faktams, formulėms ar duomenims. Bent 65 proc. savo kalbos turinio jie skiria istorijoms, kurios užmegztų artimesnį emocinį ryšį su auditorija ir stiprintų tarpusavio pasitikėjimą. Kitaip tariant, „emocijos yra greitis ir smegenis“ (Stevenson, 2014). Istorijų pasakojimas leidžia mokytojams įsiliesti į moksleivių gyvenimus, kol jie formuoja savąjį tapatumą. Tai leidžia dalyviams įsitraukti į prasmės kūrimą, skatina bendruomeniškumą, priklausymo jausmą, santykių tinklavėiką, ugdo empatiją ir pasitikėjimą savimi bei palengvina mokymąsi (Zapeda, 2014). Nustatyta, kad mokiniai įsisavina daugiau informacijos, kai ši pateikiama naratyviniu stiliumi (Glonek, King, 2014).

Kaip žinome, rimtieji žaidimai (angl. *serious games*) sujungia mokymosi strategijas, žinias, struktūras ir žaidimo elementus tam, kad mokytų konkrečių įgūdžių, žinių bei kompetencijų. Rimtasis istorijų pasakojimas (angl. *serious storytelling*) taip pat yra apgalvoto proceso dalis, kurio metu, pasitelkus išpūdi keliančią pasakojimo modelių seką, plėtojamas naratyvas, atskleidžiantis rimtąjį kontekstą ar temos problematiką (Lugmayr, 2016). Didėjant susidomėjimui fenomenais bei tyrinėjimu grįstu ugdymu, rimtasis istorijų pasakojimas gali tikrai praversti. Praktikoje moksleivių klasė taptų tarpdisciplinine tyrimų grupe, kuri, įvairiomis formomis dokumentuodama savo pastebėjimus, paįvairintų stebimo ar aptariamo reiškinių analizę bei interpretaciją. Tai praplėstų ribas ir leistų žengti toliau, nei konvencinės disciplinos ar dalykinės programos galėtų pasiūlyti. Didėjant reiškinių ar dalyko supratimui, dokumentavimas galėtų virsti istorijomis, sudarytomis iš tekstinių, žodinių pasakojimų, piešinių, ar kitos formos turinio perteikimu naratyviniu principu (Lugmayr, 2016).

Taigi, Istorijų pasakojimo ratas gali tapti platforma, skirta dalintis šiomis istorijomis bei joms reflektuoti.

Norint pradėti, galima pasitelkti tris pagrindinius Suzanne Eggins ir Diane Slade (1997) nurodytus komponentus, kurie suteiktų asmeninei istorijai struktūrą:

1. Orientacijos etapas: kas, kur, kada?
2. Įvykio etapas: kas nutiko?
3. Reakcijos etapas: kaip jauteisi? Ką darei?

Žaidimas Nr. 2

4-3-2 (Maurice, 1983)

Dalyviai pasakoja tą pačią savo pasirinktą istoriją ar pažįstamą temą tris kartus. Pirmąją kartą pasakojama 4 minutes. Antrąją kartą, pasikeitus partneriui, pasakojama 3 minutes. Trečiąją kartą, vėl pasikeitus klausytojui, pasakojama 2 minutes.

Šios kalbėjimo lavinimo technikos arba pasakojimo žaidimo tikslas yra lavinti kalbos, kalbėjimo bei pasakojimo įgūdžius. Žaidimo eiga:

- Istorijos ar temos pasirinkimas ir pasiruošimas.
- Pasiskirstoma, kas bus pirmieji pasakotojai, o kas klausytojai.
- Susėdama vienas priešais kitą (pasakotojas priešais klausytoją) vorele ar ratu.
- Laikmatyje nustatomos 4 minutės. Pasakojama, kol baigiasi laikas.
- Trumpa pauzė. Pasakotojas pasislenka per vieną klausytoją.
- Laikmatyje nustatomos 3 minutės ir pradedama pasakoti.
- Trumpa pauzė. Pasakotojas pasislenka per vieną klausytoją.
- Laikmatyje nustatomos 2 minutės ir pradedama pasakoti.
- Pabaiga! Galima refleksija.

Pirmas 4 minutes paprastai daugiau galvojama, ką pasakyti, daroma daugiau pauzių. Kalbant antrąją kartą jau geriau žinoma, ką norima pasakyti, ir buvusias 4 minučių etapo pauzes galima eliminuoti, padaryti pasakojimą rišlesnį. Paskutiniame, dviejų minučių, etape siekiama paskatinti dalyvius pasakoti kuo natūraliau ir sklandžiau (Maurice, 1983).

Šį metodą neretai naudoja užsienio kalbų mokytojai, siekdami stiprinti moksleivių kalbėjimo įgūdžius. Galimos įvairios variacijos: vietoj 4-3-2 gali būti 10-7-4; 7-4-2-1-0,5 ir t. t.

Mokytojas pasitelkdamas istorijos pasakojimo modelį gali paįvairinti savojo ugdymo turinio perteikimą, atskleisti kontekstą, problematiką, bendrą temos vaizdą bei sudominti ir įtraukti moksleivius. Pavyzdžiui, pristatant Pitagoro teoremą, pirmiausia papasakoti apie patį Pitagorą, jo gyvenimą, asmenybę ar, pavyzdžiui, tai, kad jis bijojo pupų. Papasakoti, kaip jam gimė teorema, ir tik tada pereiti prie pačios teoremos. Internete galima rasti daugybę įdomių faktų istorijos pasakojimo turiniui. Beliks išsirinkti įdomiausius ir sujungti į vienokią ar kitokią pasakojimo struktūrą.

Kai istorija pasakojama turint tikslą perteikti ugdymo turinio medžiagą, struktūra galėtų būti pritaikyta prie ugdymo tikslo ir konteksto, išsuk bandant sukurti emocinį ryšį tarp turinio ir klausytojo. Nenusivilkime, jeigu pirmasis ar net dešimtas pasakojimų kartas bus nevykęs, vis apims jaudulys, bus pamiršta, ką norima pasakyti, ir pan. Viešojo kalbėjimo įgūdžiai ugdomi skirtingu tempu. Praktika šiam ugdymo(si) procesui turi didelę reikšmę.

Pavyzdžiui, kuriant „Arklystu“, pradžioje prireikė laiko, kol sudėliočiau savo pasakojimo struktūrą, akcentus ar pasirinkau tinkamą žodyną. Tačiau, net ir susidėlojus, kaskart išėina vis kitaip ir ne visada pavyksta taip, kaip norėčiau. Pasakodamas savo istoriją kalbu apie tai, kaip iš ir dėl meilės su Mingaile išvykome į kelionę aplink pasaulį lankyti nuostabiausių mokyklų.

Kaip keliavome? Dėl ko keliavome? Ką atradome ar kas nutiko? Kaip sekėsi ir kaip jautėmės? Su kokiais iššūkiais susidūrėme? Pasakoju taip, kad net liežuvis svyla. Į pasakojimą integruoju švietimo sistemos kontekstus bei teigiamas ar neigiamas patirtis mokyklose. Atskleidžiu Lietuvos bei pasaulio švietimo problematiką, iššūkius ir galimus sprendimus, kurie pasiteisino vienoje ar kitoje mokykloje. Pasakodamas nevengiu kelti tokių klausimų:

- a) Ar mūsų mokyklos pakankamai demokratiškos, kad jas baigę gebėtume kurti tvirtą ir tvarią demokratiją valstybiniu lygmeniu?
- b) Kas yra linijinė švietimo sistema ir ar manydami, kad, gerai baigę mokyklą, o vėliau atsiėmę ir aukštosios mokyklos diplomą, garantuotai turėsime darbą bei būsime aprūpinti visam gyvenimui? Ar tokios garantijos šiandien egzistuoja?
- c) Ar jau esame pasiekę XXI a. švietimo sistemos potencialą? Kokia ji galėtų būti?
- d) Kas yra kultūra?
- e) Kokius darbus ateityje dirbs dabartiniai darželinukai? Kokių kompetencijų jiems galimai reikės?

Ir taip toliau...

„Jeigu manytume, kad mokymas yra istorijos pasakojimas, pačios ugdymo programos tap-
tų mūsų kultūros istorijų rinkiniu. Užuoat žvelgdami į mokymo programas kaip didžiulį me-
džiagos kiekį, kurį būtina perteikti moksleiviams, galėtume pradėti matyti mokytojus kaip tuos,
kurie pasakoja apie mūsų kultūrinį vaidmenį“ (Egan, 1989, p. 93).

Žaidimas Nr. 3

„Kėdės“

Visa grupė sėdi ratu. Vienas dalyvis stovi rato viduryje ir pasako kažką apie save. Jei kiti dalyviai mano, kad išsakytas požymis jiems irgi tinka, jie turi susirasti naują vietą atsisėsti (pvz., kai rato viduryje stovintis dalyvis pasako „Man patinka vaniliniai ledai“, visi, kurie juos irgi mėgsta, ieško sau naujos vietos). Galima papildoma sąlyga – negalima sėstis į kaimynų kėdes (Gailius et al., 2013).

Žaidimo tikslas yra kuo greičiau užimti kėdę, nes tas, kuris nespėja atsisėsti, lieka stovėti rate ir pasakoja apie save. Pvz.: aš esu buvęs..., man patinka..., man nepatinka..., aš norėčiau..., esu bandęs... ir t. t. Svarbu, kad rato viduryje stovintis dalyvis sakytų teigini-
nį pirmuoju asmeniu, tokiu būdu mokomės komunikuoti, prisiimti atsakomybę už save, dalintis savo patirtimi.

Kartais pasitaiko mokinių, norinčių visada likti rato viduryje, tad, siekiant užtikrinti įvairovę, galima taisyklė – 3 kartus nespėjęs atsisėsti dalyvis iškrenta iš žaidimo ir lieka sėdėti kaip stebėtojas. Kita svarbi taisyklė – bet kuris rato viduryje esantis dalyvis gali bet kada sustabdyti žaidimą.

Svarbu užtikrinti saugumą ir įspėti žaisti atsargiai, nes būna susidūrimų, kritimų nuo kėdės ir t. t.

II. Empatijos ratas arba terapija kitaip

Tikslas: užtikrinti įvairovę; kurti ryšį; skirti dėmesį vidiniam žmogaus pasauliui; ugdyti(s) emocijų, jausmų ir poreikių raštingumą ir empatiško bendravimo įgūdžius; užtikrinti tapatumo pripažinimą; „išventiliuoti“ neigiamus jausmus.

Priemonės: metaforinės / asociatyvinės kortelės ar panašios priemonės.

Papildoma sąlyga: konfidencialumo principas – viskas, kas nutinka rate, lieka rate⁶.

Trukmė: priklausomai nuo to, kiek rate žmonių. Galima skaičiuoti 1–5 minutes vienam žmogui, priklausomai nuo to, kiek jis ar ji bus linkęs (-usi) dalintis.

Mokyklose galime įgyvendinti daugybę dalykų, nuo kurių priklauso tai, kaip joje jaučiamės, koks mūsų santykis su savimi, kitu žmogumi, supančia aplinka ir įvairiais procesais: mokymo(si), poilsio, meilės, baimės, laimės, pykčio, bendravimo, bendradarbiavimo, kūrybos ir t. t. Dalis šių procesų kartu yra ir universalūs bendražmogiški poreikiai, kuriuos galime mokyti(s) pastebėti ir patenkinti tam, kad konstruktyviai spręstume konfliktus bei atrastume laimę.

Laimė susijusi ne su skausmo nebuvimu, o su pasirengimu su juo susidurti ir jį priimti. Svarbu būti pasirengusiam išbūti su savo skausmingomis mintimis ir jausmais, jų neteisiant ir pripažįstant. Laimė yra apie pasirengimą būti akimirkoje, užmegzti ryšį su savo pojūčiais ir aplinka bei rasti džiaugsmą ir prasmę paprastuose gyvenimo dalykuose (Harris, 2007).

Empatija yra viena iš dviejų esminių „Arklystu“ arterijų. Tai tiltas į vidinį žmogaus pasaulį. Nors kiekvienas yra laisvas pasirinkti, koku būdu didinti empatiją bendruomenėje, mūsų priemonė yra *nesmurtinis bendravimas* (NVC, Marshallas Rosenbergas). Rosenbergas sugalvojo, kad empatijos simboliu jam bus žirafa, o šakalas simbolizuos smurtinę komunikaciją su visomis jos dedamosiomis.

Visu savo žiaurumu šakalas yra pasireiškęs Antrojo pasaulinio karo metais. Koncentracijos stovyklose dirbantys nacių karininkai buvo sugalvoję savo kalbai pavadinimą „Amptsprache“ (vok. *ampt* reiškia biurą, o *sprache* – kalbą). Darbuotojams ši kalba palengvino sąžinės našta, kai reikėdavo vykdyti negailestingus nurodymus ir siųsti daugybę žmonių myriop (Arendt, 1963). Biurokratinė kalba tampa itin pavojinga, kai neigia pasirinkimą, neigia atsakomybę už savo veiksmus. Kartais nesusimąstome apie tai, kad kai kurie mūsų sprendimai gali atnešti daugiau žalos nei naudos. Ypač kai sėdime patogiose komitetų narių kėdėse. Kartais sprendimus darome iš įpročio, kartais iš baimės, kaltės ar gėdos. Mokytojas, kuris jaučia atskirtį tarp savęs ir moksleivių, galėtų savęs paklausti, ar nestumia jų į „duobę“ vien dėl biurokratinių „aš privalau“, „viršenybės nurodymai“, „yra programos ir negalima kitaip“, „įmonės politika“. Empatiško bendravimo dėsnis: viskas, ką darome iš prievolės, kaltės, gėdos ar nepagrįstos baimės, gali pakenkti visiems.

Savo patirtyje pastebėjau, kad daugumą moksleivių vienija tie patys iššūkiai ir tas pats gyvenimo, tikrumo, santykių, žaidimų, laisvės troškulys, noras būti išgirstiems, nevertinamiems,

⁶ Jeigu įvardijami tokie dalykai kaip savižudybė, reikėtų asmeniškai pasikalbėti su vaiku, nukreipti jį pas psichologą, o jei situacija „šviežia“, reikėtų pasitarti su specialistu, informuoti ir tėvus.

nelyginamiems ir priimtiems. Vieni tėvai ir mokytojai tai puikiai mato, kitiems tai išvelgti ar pripažinti yra sunkiau. Galbūt todėl, kad nėra įgūdžio, kuris padėtų į tragiškas vaikų neatliepto poreikio išraiškas reaguoti empatiškai, nesmurtiškai. Kai suaugusiųjų reakcijos irgi būna tragiškos, tada tarpusavio santykis ima byrėti.

Kur eiti tam žmogui, kuris nei mokykloje, nei namuose negali pasiekti visaverčio ir ilgaamžio dirvožemio, reikalingo tvariam augimui? Ką daryti, kai jo talentai, vidinė aistra, ypatingi poreikiai ar tapatumas yra marginalizuojami? Ne veltui daugumos moksleivių pagrindinė ir dažnai vienintelė priežastis, dėl kurios jie nori eiti į mokyklą, yra draugai. Visgi, Lietuvos moksleivių apklausos „Kaip gyveni mokykloje?“ duomenys parodė, kad nemažai moksleivių neturi draugų.

Viena jautriausių mūsų visuomenės dalių – marginalizuoti ir vieniši moksleiviai. Jų daugiau, nei galima būtų pagalvoti. Todėl, mano nuomone, susėsti į ratą, kuriame progą kalbėti gautų ir periferija, turėtų būti ne šiaip žaidimas, o bet kurio pedagogo prioritetas. Tai aktualiau už visus programinius procesus, kad ir kiek jie būtų svarbūs formaliojo švietimo kontekste.

Kiekvieno mokymosi centre yra dvi esminės figūros – mokinys ir mokytojas. Tam, kad mokykla atliktų savo funkciją, reikalinga ir trečia figūra – įkvepiantis lyderis, turintis viziją, įgūdį ir aiškų suvokimą apie aplinkas, kuriose moksleiviai gali ir nori mokytis. Tai lyderis, kuri supranta, kaip svarbu pasitikėti ir leisti mokytojams turėti savus žmogiškuosius prioritetus.

Empatija yra pagalbinis įrankis, padedantis parodyti, kad tiek asmeniniai, tiek kito jausmai ir poreikiai yra svarbūs. „Arklystu“ kontekste ji integruojama pasitelkiant tokią terapiją, kuri, pasak dr. Remigijaus Juškėno, yra tiesiog buvimas su vaikais kartu. Net periferijoje esančiam žmogui yra sudaroma galimybė pakviesti kitus pas save į svečius, t. y. į savo vidinį pasaulį, ir parodyti, kur labiausiai skauda ar kas šiuo metu yra svarbiausia.

Empatiškas bendravimas (NVC) yra apie bendravimo kultūrą, jausmų ir poreikių raštingumą, gebėjimą juos įsivardyti, taip pat apie mokymąsi konstruktyviai spręsti konfliktines situacijas, kurti tvarų santykį su savimi, kitu žmogumi bei aplinka, kurioje esame. Man asmeniškai vertingiausias iš nesmurtinio bendravimo elementų yra empatiškas kitų girdėjimas, kitaip sakant, žirafos ausys.

Šis įgūdis padeda išlaikyti bendravimą poreikių lygmenyje. Tai praktikuojant, viskas, ką žmogus sako, iš esmės ima reikšti du dalykus: *prašau* arba *ačiū*. Net jeigu žmogus plūstasi jums į akis žeminančiais, skaudinančiais žodžiais, žirafos ausys padeda į visą to žmogaus jausmų ir minčių srautą reaguoti kaip į tragišką neatliepto poreikio išraišką. Žvelgti į žodžius ir veiksmus it pro langą, kurio tolumoje matosi ne kas kita, o *prašau*, t. y. siekis patenkinti poreikį.

Sąmoningai ir empatiškai siekiant patenkinti savo poreikį galima kurti empatišką strategiją – prašymą, kuris padėtų žmogui geriau suprasti, kas vyksta vidiniame pasaulyje. Šis būdas (bent jau man) padeda lengviau atsiriboti nuo vertinimo ir priimti nemalonias emocijas, kurias kelia kito žmogaus veiksmai ar žodžiai.

Pridedu jausmų ir poreikių lenteles bei nuorodą į lietuviškai įgarsintą Marshallo Rosenbergo seminarą, kurį peržiūrėjus galima susipažinti su šio metodo esme:

Jausmų ir poreikių lentelės ([Jausmų ir poreikių lentelė](#)  **ATSISIŪSTI**)

[Nesmurtinė komunikacija \(NVC\) 1/4 | Dr. Maršalas Rozenbergas](#)

Taip pat rekomenduoju perskaityti M. Rosenbergo knygą „Nesmurtinis bendravimas. Gyvenimo kalba“ (2022).

Visgi, tikrai nėra būtina prisirišti prie vieno ar kito metodo. Svarbu, kad tai, kaip pritaikysite empatiją, padėtų išgirsti kiekvieną. Nevertinti, neteisti, priimti ir parodyti, kad tai, kaip kitas jaučiasi ar ką išgyvena, rūpi ir yra svarbu. Empatijos ratas yra apie gyvenimą, apie patirtis, įtrauktį, lygiavertiškumą, lygiateisiškumą ir tapatumo pripažinimą asmeniniame bei klasės lygmenyse.

Kuo nuosekliau tai darysime, tuo vidiniai pasauliai bus labiau pažinti, prižiūrimi ir gyvybingi. Vien būti išgirstam ir nevertinamam yra apdovanojanti patirtis. Suprantama, jog yra manančių, kad terapija užsiimti gali tik kvalifikuoti terapeutai ir tokios kompetencijos neturintis žmogus gali pridaryti daugiau žalos nei naudos. Jeigu su tokia nuomone sutinkate, galite vadinti šią veiklą ne terapija, o parapija ar sielos SPA. Vadinti galima visaip, svarbiausia, kad mokytojai suvoktų, jog gali skirti dėmesį vidiniam pasauliui. Tereikia norėti pažinti ir priimti bei padėti reguliariai susėsti savo klasei į ratą. Susitikti rato dalyvius ten, kur jie šiuo metu yra. Išgirsti kiekvieną ir pasistengti nevertinti, netaisyti ir nemokyti. Saugoti erdvę bei padėti išbūti su jausmais ir poreikiais. Svarbu nepriimti dalykų asmeniškai ir nepulti teisinti(s), neigti ar pan. Praktikuoti empatišką klausimą ir bendra(darbia)vimą. Kiek, kada įsiterpti, ko paklausti ar neklausti, suprastite patys. Kaip ir bet kuriame kitame žaidime, taip ir „Arklystu“ – įgusite, jeigu žaisite. Stenkitės išlaikyti atvirumą, toleranciją, palaikykite akių kontaktą, jeigu norite sureaguoti, darykite tai rankų gestais. Jeigu jaučiate, kad šiuo metu to daryti dar nesate pasiruošę, pasikvieskite ką nors, kas galėtų jums padėti (kolega, mokyklos psichologas ar pan.).

Kai ratas žmonių dalinasi ir vieni kitų klauso, susidaro tinkama terpė at(si)rasti meilei ir atjautai. Aš, kaip pedagogas, nieko stipresnio mokyklos socialiniame kontekste nesu patyręs nei meilės ir atjautos apraiška jaunų žmonių klasėje. Vieni kitus stebintys ir įsiklausantys žvilgsniai, randantys kitų (iš)gyvenimuose save ir vis labiau suprantantys, kad šalia esantys patiria panašius sunkumus ar džiaugsmus bei kelia panašius klausimus ar tiesiog ieško bendrystės.

Siekiant išsamesnio, gilesnio pasidalinimo, Empatijos rate galima naudoti asociatyvines, metaforines priemones, tokias kaip, pavyzdžiui, žaidimo „Dixit“ kortelės.

Taigi, iš esmės šio rato paskirtis yra sukurti erdvę gedėti arba švęsti. Arba abiem kartu.

- Gedėjimas: kai dalinamės tuo, kas sukelia neigiamus jausmus (įvykiai, išgyvenimai, neigiamos patirtys, skausmas, baimės, nemalonus mintys, išdavystės, konfliktai namuose ir t. t.).
- Šventimas: kai dalinamės tuo, kas sukelia teigiamus jausmus, pripildo mus gyvybe ir norisi dėkoti (tikslai, svajonės, teigiamos patirtys, pergalės, draugystės, laimė ir t. t.).

EIGA

Empatijos rato viduryje išdėliojamos vaizdingos kortelės (pvz., „Dixit“). Gali būti ir bet kuri kita asociatyvinė, metaforinė priemonė, pavyzdžiui, piešinys, ar bet kuris simbolinis daiktas, kuris atsineštas į ratą galėtų padėti pasidalinti asmenine kančia arba švente. Dalyvių užduotis yra pasirinkti tą metaforinę priemonę, kuri sufleruotų atsakymą į klausimą, pavyzdžiui: „Kas vyksta mano gyvenime šiandien?“

Moderatoriaus užduotis yra praplėsti klausimą taip, kad būtų galima geriau suprasti jo plotmę, pavyzdžiui: „Kaip matau save šiame gyvenime šiandien?“, „Kaip matau gyvenimą apskritai?“ (žodį „gyvenimas“ galima pakeisti į „mokykla“, „namai“ ir t. t.), „Kaip jaučiuosi ir koks

galėtų būti mano poreikis?“ Vėlesniuose ratuose klausimų ar asociatyvinių priemonių gali ir nebereikėti, nes bus aišku, apie ką ir kaip galima, norima dalintis. Galima skaidyti ratą į keletą mažesnių ratelių ir skirti laiko gedėti ir / ar švęsti. Tokiu atveju yra sutaupoma laiko ir vos per 15 ar 20 minučių visa klasė gali „išsiventiliuoti“ ir pasikrauti teigiamos energijos.

Svarbu leisti suprasti, kad dalintis galima apie viską, primenant, kaip svarbu, kad viskas ir liktų rate (konfidencialumo principas pristatomas prieš pradėdant). Svarbu suteikti išraiškos laisvę. Ribas galima brėžti visiems kartu. Pavyzdžiui, dalijimosi metu įsiterpti galima tik tuo atveju, jeigu įsiterpimas bus empatiškas ir nesmurtinis (NVC). Vadinasi, įsiterpiančiam negali būti vertinama, ar tai, kuo dalinamasi, yra gražu / negražu, teisinga / neteisinga, normalu / nenormalu, gerai / blogai ir pan. Kartais daugiausia, ką klausytojas gali padaryti, yra neverbaliai parodyti, kad besidalinančiojo jausmai ir poreikiai yra girdimi ir priimami. Pavyzdžiui, kai du pirštai sudedami į širdies formą:



Kai kas nors grupėje dalinasi kažkuo jautriu, dažnai tokių suformuotų širdelių rate būna nemažai. Besidalinantysis paprastai tai pastebi ir jaučia, kad yra girdimas. Viena širdelė iš dviejų pirštų ir jokio taisymo, vertinimo, mokymo ar neigimo.

Kiekvienas ratas gali turėti savo susigalvotus simbolius, kurie suteiktų empatijos tokiu būdu, kad nebūtų nutraukta besidalinančiojo tėkmė (angl. *flow* – optimali proto ir kūno patirtis, kai yra susikoncentruojama į užduotį, įsisavinama veikla ir jaučiamas gilus malonumas (Csikszentmihalyi, 1990)). Šiame kontekste tėkmė yra susijusi su atviru ir nuoširdžiu dalijimusi. Empatijos ratas gali būti stabdomas, jei yra toks poreikis. Patartina netoliese turėti servetėlių, nes jautriu momentu kuris nors iš rato dalyvių gali pravirkti. Tiesą sakant, „Arklystu“ ašaros yra brangus artefaktas. Svarbu nesutrikinti ir išlaikyti saugią aplinką. Man asmeniškai yra tekę dalyvauti tokiuose ratuose, kuriuose besidalindami pravirko beveik visi moksleiviai. Nors tokiuose ratuose jaučiama įtampa, dažniausiai netrūksta ir pakilios, kolektyvinės bendrystės bei palaikymo. Ne veltui empatiško bendravimo metodikoje yra kalbama apie tai, kaip nuostabu yra klausytis kito žmogaus kančios. Nebūtinai yra paprasta „sugerti“ tokių ratų energiją, todėl verta ne tik turėti servetėlių, bet ir pasikaustyti kantrybe, išbūti su pasidalinta kančia, nebėgti nuo kylančių jausmų. Žinoma, jaučiant poreikį, galima suteikti empatijos tokiais būdais, kurie jums pasirodys priimtini bei padėsiantys nurimti, pavyzdžiui, priėti ir apkabinti, pakviesti grupiniam apsikabinimui, padainuoti ir t. t. Refleksijos metu galima apie tai pasikalbėti ir aptarti, koks būdas grupei ar pavieniams dalyviams yra tinkamas. Rekomenduoju sukurti partnerystę su mokyklos psichologu (-e) ir kylančius klausimus aptarti, reflektuoti.

IŠRIŠIMAS

Kitas svarbus Empatijos rato etapas yra išrišimas. Panašiai kaip muzikoje yra išrišama įtampą kelianti nata – septima išrišama oktava. Pavyzdžiui: do, re, mi, fa, sol, la, si – si yra šios gamos septima, kurią kažkokie pasaulio dėsniai tiesiog traukia išrišti į do – toniką. Poetiškai tariant, mūsų širdis ieško tonikos (tonika – pagrindinis, svarbiausias bet kurios muzikinės dermės garsas, pirmasis dermės laipsnis; pagal jį nustatoma kitų dermės laipsnių padėtis).

„Arklystu“ ratuose irgi panašiai – septima (įtampa) išrišama oktava (pilnatvė). Tai padaryti galima apsikabinimais, padėkojimais, daina, žaidimu ar pan. Svarbu, kad klasė pati palaipsniui nusistatytų savo toniką ir rastų būdų prireikus į ją vėl sugrįžti. Po Empatijos rato svarbu stebėti dalyvių savijautą, prireikus prieiti ir suteikti empatijos asmeniškai.

Mano išrišimas paprastai vyksta paėmus gitarą ir sudainuojant vieną iš „Arklystu“ dainų, pavyzdžiui, „Ir tai praeis“ arba „Džigbo“ (Meldaikis, T. [DŽIGBO. youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=3UXOu8xP3vk)).

Jeigu klasės auklėtojas ar mokytojas negroja muzikos instrumentu, mano patirtis rodo, kad dažniausiai bent vienas moksleivis klasėje groja koku nors instrumentu. Galima groti ir savo mėgstamas dainas ar užleisti jas per garsiakalbį. Svarbu, kad būtų dainuojama kartu, nepaisant to, ar yra pataikoma į toną, ar ne. Dainuoti gali visi.

Norint į kurį nors „Arklystu“ ratą integruoti sąmoningumo praktikas ir skirti laiko ramybei ar meditacijai, galima įtraukti 4 akmenukų žaidimą: Švietimo nuotykiškai su Br. Pham Dung | 4 pebbles meditation (<https://www.youtube.com/watch?v=3UXOu8xP3vk>).

Šį žaidimą sugalvojo Slyvų kaimelio (Prancūzija) vienuoliai, kurie yra išleidę knygą „Laimingi mokytojai pakeis pasaulį“ (Hanh, T. N., Weare, K. (2017). *Happy Teachers Change the World*. Parallax Press).

III. Įtraukties ratas

Tikslas: puoselėti ekologišką dirvožemį; įtraukti dalyvius į savęs, savo klasės ir mokyklos kūrimo procesus.

Priemonės: esamų idėjų ir problemų sąrašas.

Trukmė: laiką, kuris skiriamas Įtraukties ratui, reikia nustatyti patiems. Jeigu idėjų ir problemų sąrašas toks ilgas, kad per nustatytą laiką jų visų aptarti nespėjama, likę klausimai keliauja į naujo sąrašo pradžių kitam susirinkimui.

Įtrauktis

Įtrauktis švietime yra siauroji ir plačioji. Siauroji apima negalią, raidos ar kitus sutrikimus turinčių moksleivių įtrauktį. Plačioji apima visus moksleivius ir jų mokytojus. Pastaruoju metu Lietuvoje daug dėmesio ir pastangų yra skiriama siaurajai įtraukčiai. Norima užtikrinti, kad ypatingus poreikius turintys moksleiviai būtų sėkmingai įtraukiami į bendrojo lavinimo mokyklų procesus. „Arklystu“ prielaida yra tokia, kad, neužtikrinus plačiosios įtraukties, bus itin sudėtinga užtikrinti ir siaurąją įtrauktį.

- Svarbu užtikrinti, kad kiekvienas mokyklos bendruomenės narys turėtų nuoseklią galimybę iškomunikuoti savo problemas, idėjas ar poreikius klasės ar mokyklos bendruomenės nariams.
- Svarbu padėti skleisti idėjoms, kurios galėtų patenkinti tuos poreikius. Dar mokykloje mokyti(s) iškomunikuoti ir įgyvendinti idėją, išspręsti problemą ar patenkinti nepatenkintą poreikį.

Įsivaizduokite, kokią demokratiją galėtume kurti valstybėje, jeigu mokyklose jos būtų mokoma?

Įtraukties ratas remiasi demokratinio bei sociokratinio ugdymo(si) gairėmis.

Remiantis demokratinio ugdymo gairėmis galima drauge kurti pagarba, lygiavertiškumu ir pasitikėjimu grįstą aplinką, kurioje kiekvienas dalyvis turi vietos ir laiko būti išgirstas bei suprastas.

Svarbu padėti moksleiviams suvokti, kokia galėtų būti jų mokykla, ir įgalinti juos ją kurti. Gera mokykla visų pirma yra laisve bei atsakomybe, konstruktyviu mokomuoju santykiu grįsta, žinias įprasminanti mokymosi aplinka ir mokymosi būdas, leidžiantis mokyklos bendruomenės nariams patirti mokymą(si) kaip patrauklų ir prasmingą procesą (Geros mokyklos koncepcija, ŠMSM, 2015).

Taip, kaip į Empatijos ratą galima atnešti gedulą arba šventę, į Įtraukties ratą galima atnešti kažką, kas yra **problema**, arba tai, kas galbūt yra gera **idėja**.

Norėdami išsamiai pritaikyti demokratinio ugdymo gaires savo klasėje ar visoje mokykloje, galite pasitelkti Demokratinės mokyklos išleistą metodinę medžiagą (Socialinės demokratijos ugdymo praktikų diegimo metodinė medžiaga, 2022).

Taip pat kviečiu pažiūrėti lietuviškai įgarsintą Christopho Schuhmanno filmą „Pasitikėjimo mokyklos“ (iš viso 3 dalys): Pasitikėjimo mokyklos 1 dalis ([Nesmurtinė komunikacija \(NVC\) 1/4 | Dr. Maršalas Rozenbergas, youtube.com](#)).

Sociokratija

Kaip toli galima nueiti žaidžiant demokratiją?

Lankantis Nyderlanduose esančioje „DOEo40“ sociokratinėje mokykloje, vienas moksleivis išreiškė nuomonę, kad demokratija yra geriausia iš blogiausių valdymo formų, mat yra linkusi skaldyti. Jo teigimu, geriau yra bendruomenę kurti sociokratinio būdu, kuris yra lyg subrendusi ir išsipildžiusi demokratija. Paprasčiau pavyzdžio, kad geriau suprasčiau, kuo sociokratija skiriasi nuo demokratijos. Trumpai tariant, demokratiškas būdas yra balsuoti už arba prieš, o sociokratijoje nėra „kas balsuoja už?“, o tik „ar yra kas prieš?“. Šiuo atveju arba tie, kurie yra prieš, įtikins, kad idėja prasta, arba atvirkščiai. Tokiam modeliui reikalinga kur kas daugiau laiko nei taikant demokratinį ugdymą, todėl tai įgyvendinti tampa dar sudėtingiau.

Šioje Nyderlandų „DOEo40“ mokykloje tam, kad būtų sutaupyta laiko, prieš atnešant idėją arba problemą į bendruomenės ratą, reikia užpildyti formą atsakant į tris klausimus, tada pateikti rato administratoriams, kad šie peržiūrėtų ir įtrauktų į darbotvarkę. Susirinkus į ratą ir pasiekus konkretų klausimą, jis yra pristatomas to žmogaus, kuris tą klausimą užrašė ir apgalvojo atsakydamas į tris klausimus.

Pasiūlymo formoje reikia pateikti:

o. Pasiūlymo pavadinimas, data ir kas teikia pasiūlymą.

1. Ko nori? (idėja arba problema)
2. Dėl ko to nori?
3. Kokie resursai reikalingi tam išspręsti arba įgyvendinti? (Kiek tai gali kainuoti ir kas galėtų įgyvendinti?)

Pavyzdžiui, ant Įtraukties rato lapo užrašoma idėja – „Nauja smėlio dėžė mokyklos kieme“ ir vardas to, kuris šią idėją pristatys. Įsivaizduokime, kad, pristatčius rate idėją, atsiranda jai nepritariantis asmuo:

– *Kodėl esi prieš? – paklausia rato moderatorius.*

– *Nenoriu, kad kieme būtų dar daugiau smėlio, nes katės tuštinsis, o tada mes visi čia susirgsim.*

– *Gal galim uždengti smėlio dėžę dangčiu, kai ja nesinaudojam? – pasiūlo vienas iš pritariančiųjų idėjai.*

– *Kas ir kaip tai padarys? Jeigu pasirūpinsit, kad smėlio dėžė visada bus apsaugota ir man pačiam nereikės tuo rūpintis, tada OK. Man vis dar nepatinka ši idėja, bet matau, kad yra kam ji svarbi. Galiu suteikti savo konsensusą.*

Daugiau apie šią mokyklą galite sužinoti čia:

[Švietimo nuotykių – įtraukimas į sprendimų priėmimą | The sociocratic school in Holland \(youtube.com\).](#)

Demokratinis kelias ne visada prieinama prie kompromiso. Ypač tada, kai nėra pakankamai laiko išdiskutuoti. Tada tenka balsuoti. Jeigu 51 proc. balsų laimi, likę 49 proc. galimai liks nepatenkinti, o iki pasiūlymo dėl smėlio dėžės dangčio taip ir nebus prieita, idėja nebus įgyvendinta. Visgi, žinant, kad laiko ir erdvės resursai mokyklose ir taip riboti, o sociokratiniais modeliams reikėtų dar daugiau laiko, iš pradžių pakaktų ir demokratinio ugdymo gairių bei paprastesnių sprendimų. Pavyzdžiui, bendro popieriaus lapo, pakabinto klasėje ant sienos. Ant šio lapo kiekvienas galėtų užrašyti savo klausimą artėjančiam Įtraukties ratui. Šiame lape esantys klausimai diktuočių susirinkimo eigą Įtraukties rato metu.

Įtraukties rato paskirtis yra įtraukti į sąvęs ir mokyklos kūrimo procesus. Visų idėjos ir problemos gali būti kvestionuojamos. Jautrūs klausimai prieš tai gali būti aptarti tarp ratą administruojančių dalyvių tam, kad būtų aiškiai iškomunikuojama suaugusiųjų / atsakingų asmenų pozicija. Vykstant debatams itin svarbus moderatoriaus vaidmuo ir aiškios susirinkimo / debatų taisyklės, struktūra. Daugiau apie tai rasite Demokratinės mokyklos išleistoje metodinėje medžiagoje (Socialinės demokratijos ugdymo praktikų diegimo metodinė medžiaga, 2022).

Galiausiai, užtikrinus plačiąją įtrauktį, į ratą galima atnešti ir iš siaurosios – ypatingųjų poreikių – įtraukties kylančių problemų ar idėjų. Tokiu atveju kultūra integracijai būtų kuriama visos bendruomenės. Pavyzdžiui, vienoje Vilniaus progimnazijų išgirdau raudono ir žalio signalų idėją. Vaikas, kuriam pamokoje kyla neaiškumų, bet nejauku pakelti visiems matant ranką ir paprašyti pagalbos, turi iš popieriaus pasidarytus žalią ir raudoną signalus. Kai jam reikia pagal-

bos, jis ant stalo kampo padeda raudonąjį, o kai pagalbos nereikia – žaliąjį. Mokytojas, matydamas konkrečios spalvos signalą, gali reaguoti į vaiko poreikį. Tokių pavyzdžių galėtų būti kur kas daugiau, jeigu juos kurti įgalintume ne tik ypatingų poreikių turinčių vaikų tėvus ar mokytojus, o ir kasdien su jais laiką leidžiančius bendraamžius. Atsižvelgdami į kiekvieno nario poreikius galime kurti sveiką dirvožemį saugiai ir sąmoningai aug(in)ančiai įvairovei.

Erdvių įgalinimas

Siekiant įgalinti mokyklos erdves, vienas iš būdų yra jas atverti. Mokyklose pasitaiko, kad kuri nors klasė yra atnaujinta, aprūpinta naujomis technologijomis ar instrumentais, tačiau mokytojai ne visada spėja susipažinti su naudojimosi instrukcijomis ar neturi laiko išnaudoti klasės potencialą. Manydami, kad moksleiviai į ją įleisti be priežiūros pridarys žalos, mokytojai nerizikuoja ir tą klasę laiko užrakintą.

Vienas iš būdų saugiai atverti klases – teisių jomis naudotis sistema. Pavyzdžiui, suburiant kiekvienos mokyklos erdvės Pasitikėjimo ratą, moksleivis, norintis įgyti teises lankyti konkrečioje klasėje be priežiūros, turi pateikti prašymą tos konkrečios klasės, kuria norima naudotis, Pasitikėjimo ratui. Kiekviena mokyklos klasė turi sukurtas aiškias naudojimo ir tvarkos taisykles. Pasitikėjimo ratas jas pristato naujai prisijungusiam nariui. Pirmą mėnesį (ar kitokį laikotarpį) naujokas gali lankyti klasėje tik su kurio nors mokinio iš Pasitikėjimo rato priežiūra. Praėjus bandomajam laikotarpiui, rato dalyviai sprendžia, ar galima pasitikėti naujuoju nariu ir suteikti jam teisę lankyti klasėje be priežiūros. Gavęs tokią teisę moksleivis yra įtraukiamas į Pasitikėjimo ratą ir gali lankyti (pavyzdžiui, muzikos klasėje) vienas. Kaip ir vairuotojo teisių, taip ir šių galima netekti, jeigu nesilaikoma susitarimų: nepalaikoma tvarka, dingsta, sulaužomi daiktai ar įvyksta panašaus pobūdžio nusižengimas. Kurias klases atverti, atsakomybę gali priimti suaugusieji. Galbūt chemijos ar dirbtuvių klasės turi didesnę riziką susižeisti, todėl reikalingos papildomos sąlygos. Šis modelis galėtų padėti siekiant įgyvendinti visos dienos mokyklos sistemą, kai moksleiviams sudaroma galimybė likti mokykloje po pamokų ir įsitraukti į veiklas.

Suomijoje visos dienos mokyklos idėjai apibrėžti taikomas integruotos dienos mokyklos pavadinimas. Integruotos dienos metu mokiniams prieš ir po pamokų (kartais tarp pamokų) organizuojamos įvairios užimtumo veiklos. Pagrindinė tokios mokyklos idėja yra paskatinti mokinius įsitraukti į veiklas, stiprinti jų gerą savijautą ir komfortą (emocinį, psichologinį), siūlant jiems kokybišką ir įvairiapusę veiklą. Svarbiausias integruotos mokyklos principas – orientacija į vaiką. Tai reiškia įsiklausymą į jo nuomonę ir pageidavimus, žinias apie vaiko vystymosi poreikius ir suaugusiųjų atsakomybę už vaikų ugdymą ir auklėjimą. Praktikoje šio principo įgyvendinimas pasireiškia, pavyzdžiui, mokyklos dienos organizavimu, siekiant tinkamu ritmu užtikrinti mokymąsi, laisvalaikį ir pomėgius mokykloje. Daugelyje Suomijos mokyklų pietų pertrauka buvo tik 20 minučių. Per integruotos dienos mokyklos eksperimentą daugelis mokyklų pietų pertrauką prailgino iki vienos valandos ir pavadino „siesta“ (žr. Visos dienos mokykla: modeliai ir įgyvendinimo prielaidos).

Dirbdamas Vilniaus Demokratinėje mokykloje galėjau patirti, ką reiškia ilgos, valandos trukmės pietų pertraukos. Atvertos erdvės buvo ypač pasiteisinęs sprendimas. Vaikai eidavo groti į muzikos klasę, žaisti į sporto salę ar konstruoti į atviras dirbtuves. Svarbiausia, kad jie turėjo tam pakankamai laiko.

Finansinis įgalinimas

Pritaikius „Arklystu“, ilgojoje perspektyvoje gali susidaryti tinkama terpė finansiniam mokyklos savivaldos įgalinimui. Tam, kad moksleiviai realizuotų idėjas ir spęstų problemas motyvuotai ir kokybiškai. Vienas iš žingsnių: sukurti mokyklos sutelktinio finansavimo paskyrą platformoje, kurioje galima aukoti nuo minimalios – 1 euro sumos. Patogu būtų tai, kad ši parama kas mėnesį automatiškai būtų nuskaitoma iš rėmėjo sąskaitos, jam savo noru prisijungus prie iniciatyvos ir turint galimybę bet kada nutraukti paramą. Šiuo metu įvairių žmonių bei organizacijų plačiai naudojama lietuviška platforma *Contributee*.

Tarkime, kad mokykloje yra 500 mokinių. Jeigu dalis jų tėvų ir senelių, dėdžių ir tetų, mokyklos alumnų ar pačių mokytojų sutinka skirti bent po 1 eurą kas mėnesį, tokiu atveju mokyklos moksleivių savivalda sutelktų nemažą finansinį biudžetą, kuris taptų įrankiu auginant mokyklą ir vykdant mokyklos bendruomenės priimtus sprendimus. Įsivaizduokite, kad bendruomenės „patronitetas“ (sutelktinių finansų komitetas) nuostatuose priima, kad x proc. nuo kasmėnesinio sutelktinio finansavimo yra skiriama įvairioms stipendijoms: aktyviai mokinių tarybos veiklai, asmeniniams moksleivių ar mokytojų projektams, akademiniais ir socialiniams pasiekimams paskatinti. Galbūt tai galėtų tapti realia galimybe finansiškai prisidėti sprendžiant specialiųjų pedagogų, mokytojų pagalbiniųų problemą ar jau mokykloje kurti startuolius, pasikviečiant į pagalbą *Lietuvos Junior Achievement*. Daugiau apie tai žr.: T. Meldaikio straipsnį „Idėja Lietuvai – sutelktinio finansavimo galimybė mokykloje“ (svietimonuotykliai.lt).

IV. Apieitynių (*Walkabout*) ratas

Tikslas: pakeisti ugdymosi aplinką, kurti ryšį su gamta ir suteikti ugdymosi procesams daugiau dinamikos; susitikti vieni kitus akis į akį, kurti individualų santykį bei reflektuoti įvairias temas.

Priemonės: žygio maršrutas ir temos.

Trukmė: priklausomai nuo žygio ilgio, sustojimų ir veiklų.

Tyrimai rodo, kad vaikų savijauta geresnė ir jie yra laimingesni, kai daugiau laiko praleidžiama lauke, ypač ten, kur yra žalumos, todėl reguliarius išėjimas ir pasivaikščiojimas su bendraklasiais gamtoje gali sumažinti stresą ir veikti teigiamai (UNICEF, 2020). Gamta gali atkurti gebėjimą sutelkti dėmesį (Kaplan et al., 1998). Lauko intervencijų metu ir po jų žmogaus kognityvinės funkcijos pagerėja (Pasanen et al., 2014). Taip, kaip suomiai pasivaikščiojimus miške įtraukia į savo sveikatos sistemą, Lietuva galėtų gamtos paieškas ir pasivaikščiojimus joje įtraukti į švietimo sistemą. Pasitelkus Apieitynių ratą galima pabandyti tai įgyvendinti su savo klase. Fizinių erdvių ir turinio įvairovė reikalinga ne vien dėl geresnės savijautos, o ir siekiant sustiprinti mokinių socialinę ir edukacinę tobulėjimą.

Apieitynių rato žygiams galima suteikti šiek tiek sužaidybintą struktūrą. Pirmiausia kiekvienam dalyviui išdalinamos ar leidžiama pasirinkti iš paruoštų temų. Temos gali būti paruoštos įvairios. Tai priklauso nuo tikslo, ar norima apie jas tiesiog pasikalbėti, ar parenkama iš einamojo ugdymo turinio, siekiant jį įsisavinti ar reflektuoti. Pavyzdžiui, galima aptarti einamuosius muzikos kūrinius ar Prancūzijos revoliuciją. Neįpareigojančiam pokalbiui galima pasitelkti žai-

dimą „Bul Bul“, kuris buvo sukurtas būtent šiai veiklai. Taip pat į Apieitynių ratą galima integruoti anksčiau aprašytą 4–3–2 metodą.

Kas toliau?

Pasirinkus temas, reikia susiporuoti. Susiporavimas leidžia pasiekti vieną iš pagrindinių Apieitynių rato tikslų – pabūti, pasikalbėti ir pasivaikščioti poroje kuriant individualų santykį. Dažnai vaikai daug geriau jaučiasi ir atsiskleidžia vieno ar kelių žmonių draugijoje negu didelėje grupėje. Šis refleksijos žaidimas leidžia tai daryti su vis kitu, kas keletą minučių pasikeičiančiu, bendraklasiu. Sujungę žygį (eitynes) ir refleksiją (apie ką nors), galime tai vadinti Apieitynių ratu – didaktiniu metodu, „perkeliančiu dalyvius iš ekrano ar klasės į lauką, į gryną orą ir į naują erdvinę, socialinę ir kognityvinę perspektyvą. Apieitynės (angl. *walkabout*) yra mokymosi kelionė apie ryšį, atsitiktinumą ir refleksiją“ (Kocher, 2022).

Surasti porą, su kuria pradėsite žygį, galima pasitelkiant „Akių“ žaidimą.

Žaidimas Nr. 4

„Akys“

Sustojama į ratą. Visų galvos turi būti nuleistos žemyn. Vienas iš dalyvių skaičiuoja iki 3-ijų. Suskaičiavus yra pakeliamos galvos ir nukreipiamas žvilgsnis į kurį nors rate stovintį dalyvį. Jeigu žvilgsniai susitinka ir du žmonės žiūri vienas į kitą, jie iškrenta iš žaidimo ir eina drauge ruoštis žygiui. Kiti tęsia žaidimą tol, kol visi dalyviai susiporuoja. Jeigu grupėje nelyginis moksleivių skaičius, dalyvauja ir mokytojas. Jeigu skaičius lyginis, mokytojas nedalyvauja, o tik veda.

Žaidimas Nr. 5

„Apieitynės“

Susiporavus ir išėjus į kiemą, sustojama poromis į vorelę. Kairioji arba dešinioji vorelės pusė bus „judančioji“, vadinasi, ji, pasibaigus numatytam laikui (pvz., 5 min.), pasislinks per vieną žmogų į priekį. Esant poroje kalbamas 5 minutes abiejų pašnekovų temomis. Tai reiškia, kad per 5 minutes reikia pabandyti suspėti pakalbėti tiek apie vieno, tiek apie kito temą. Vedėjas laiko matuoklyje stebi laiką ir praneša, kai baigiasi numatytas laikas. Pasibaigus laikui, viena vorelės eilė (dešinė arba kairė) pasislenka į priekį per vieną dalyvį ir pradeda iš naujo tą pačią temą, pasirenka kitą arba naudojami „Bul Bul“ programėlės funkcijomis. Taip besišnekučiuojant einama numatytu žygio maršrutu, kol pašnekovai grįžta į pradinę vietą.

Žaidimas Nr. 6

„Dviratis“

Jeigu nėra galimybės išeiti į lauką, galima „Apieitinių“ žaidimą pritaikyti ir viduje. Reikia susiporuoti, susėsti į dvigubą (vidinį ir išorinį) ratą, vienas priešais kitą. Žaidimo eiga panaši kaip ir einant į žygį, tik šiuo atveju pašnekovai pasikeičia vienas iš ratų pasislinkus per vieną dalyvį.

Idėja: galima pabandyti integruoti su <https://www.vilniusyramokykla.lt/>.

Vietoj pabaigos

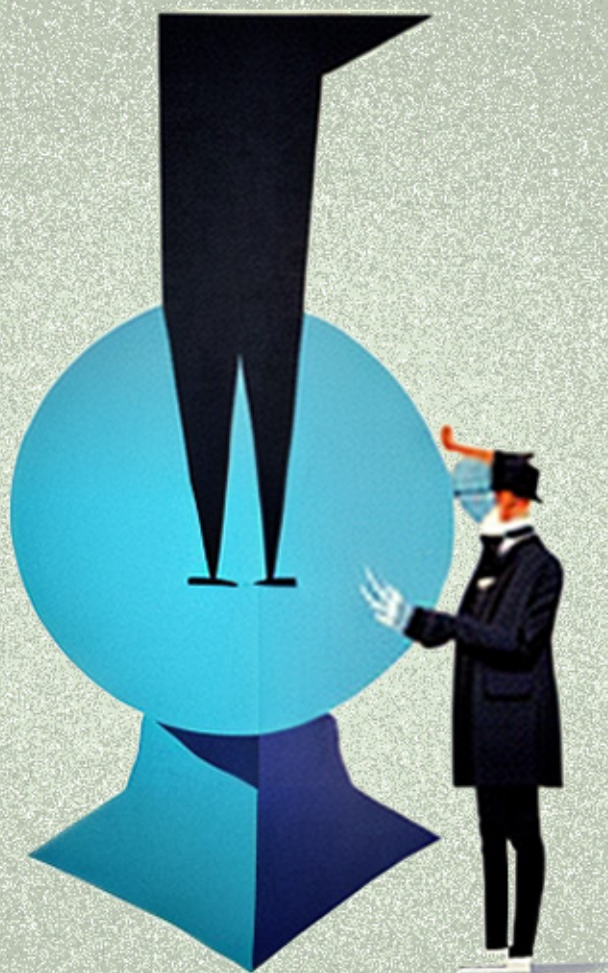
Jeigu, kaip teigė rašytojas Herbertas George'as Wellsas, „civilizacija yra lenktynės tarp švietimo ir katastrofos“, tai mokytojai yra švietimo F1 bolidų pilotai. Galbūt todėl šiam keliui būdingas nuolatinis pokytis ir lėkimo jausmas. Tai gali kaip reikiant varginti. Visgi, jeigu mokytojai nuleis koją nuo pedalo, o rankas nuo vairo – rezultatas bus tragiškas. Linkiu jums dvasinės stiprybės. Linkiu pastebėti tai, kas nutręšia jūsų klasių kultūrą, tada ryžtingai užverti tam savas duris ir pradėti iš naujo. Svarbu patikėti, kad galima tai daryti – kurti tvarią, ekologišką kultūrą. Užtikrinti individų įvairovę ir išgirsti kiekvieno poreikį. Užsukti trąšų kranelį ir labiau už viską vertinti laimę. Niekas negali užkirsti tam kelio. Niekas negali uždrausti sodininkui apsaugoti dirvožemio.

Ačiū!

LITERATŪROS SĄRAŠAS:

- Arendt, H. (1963). *Eichmann in Jerusalem*.
- Claxton, G. (2005). *Building learning power (BLP)*. Prieiga per internetą: https://www.buildinglearningpower.com/wp-content/uploads/2014/11/BLP_Preview.pdf.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience.
- Demokratinė mokykla (2022). *Socialinės demokratijos ugdymo praktikų diegimo metodinė medžiaga*. Prieiga per internetą: https://www.demokratinemokykla.lt/_files/ugd/3ba947_fdffad3cad254c5196d468727a088fo7.pdf?fbclid=IwAR2po6OFW9pqXckiCCTOslYnXz6j_YwNxHIItSTqzEMSQ6V3L7NrQfZ_yM.
- Devulapalli, P. (2022). *Soil Extinction, Climate Crisis and Population Health*. Prieiga per internetą: <https://bjgplife.com/soil-extinction-climate-crisis-and-population-health/>.
- „Dixit“ kortelės: Dixit (card game). Wikipedia.
- Egan, K. (1989). *Teaching as Story Telling*.
- Eggins, S., Slade, D. (1997). *Analysing Casual Conversation*. Prieiga per internetą: <https://www.scribd.com/document/539584407/Eggins-Slade-Analysing-Casual-Conversation>.
- Engaging online students: using a multisensory exercise for deeper, active learning*. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/336883715_ENGAGING_ONLINE_STUDENTS_USING_A_MULTISENSORY_EXERCISE_FOR_DEEPER_ACTIVE_LEARNING.
- ESAM iniciatyva: ESAM – emocinis ir socialinis augimas mokykloje. Prieiga per internetą: <https://svietimonuotykliai.lt/posts/esam---emocine-ir-socialine-apsauga-mokykloje>.
- Gailius, Ž., Malinauskas, A., Petkauskas, D., Ragauskas, L. (2013). *Darbo su jaunimo grupėmis vadovas. Neformaliojo ugdymo praktika Lietuvoje*. Prieiga per internetą: http://www.3sektorius.lt/docs/Darbo-sujaunimogrupemisvadovas2013_2013-08-20_12_00_47.pdf.
- Gallo, C. (2016). *Storytelling. Pasakojimo meistrystė*. Tyto alba.
- Glonek, K. L., King, P. E. (2014). *Listening to Narratives: An Experimental Examination of Storytelling in the Classroom*. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/271940069_Listening_to_Narratives_An_Experimental_Examination_of_Storytelling_in_the_Classroom.
- Gray, P. (2013). *Free to Learn*. Basic books.
- Happy Teachers Change the World*. Plum Village. Parallax Press, 2017. Prieiga per internetą: <https://plumvillage.org/books/happy-teachers-change-the-world>.
- Harris, R. (2007). *The Happiness Trap*. Exila. Prieiga per internetą: https://thehappinesstrap.com/wp-content/uploads/2017/06/The_Happiness_Trap_-_Introduction_and_Chapter_one.pdf.
- Idėja Lietuvai – sutelktinio finansavimo galimybė mokykloje*. Prieiga per internetą: <https://svietimonuotykliai.lt/posts/ideja-lietuvai>.
- Jones, R. E. *Creating a Storytelling Classroom for a Storytelling*. Prieiga per internetą: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ997522.pdf>.
- Kaplan, R., Kaplan, S., Ryan, R. (1998). *With People in Mind: Design and Management of Everyday Nature*. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/37717081_With_People_in_Mind_Design_And_Management_Of_Everyday_Nature.
- Kocher, M. (2022). *Games and Learning Alliance*. PHEW.
- Ludic Pedagogy: Taking a serious look at fun in the COVID-19 classroom and beyond*. Prieiga per internetą: <https://newprairiepress.org/cgi/viewcontent.cgi?article=2324&context=edconsiderations>.
- Lugmayr, A. (2016). *Serious storytelling – a first definition and review*. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/307606121_Serious_storytelling_-_a_first_definition_and_review.

- Maurice, K. (1983). *The fluency workshop*. TESOL Newsletter. Prieiga per internetą: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED289347.pdf>.
- Meldaikis, T. *DŽIGBO*. Prieiga per internetą: <https://www.youtube.com/watch?v=ZypMzsRBPbg>.
- Mintz, J. (2010). *Are Kids Naturally Lazy or Natural Learners?* Prieiga per internetą: <https://www.education-revolution.org/store/tag/jerry-mintz/>.
- Mollison, B. (2002). *Permaculture. A designers manual*. Prieiga per internetą: https://library.uniteddiversity.coop/Permaculture/Bill_Mollison-PERMACULTURE_A_Designers_Manual.pdf.
- Pasanen, T. P. et al. (2014). The relationship between perceived health and physical activity indoors, outdoors in built environments, and outdoors in nature. *Appl Psychol Health Well Being*, 6 (3), 324–346. Prieiga per internetą: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4233975/>.
- Pasitikėjimo mokyklos 1 dalis. Prieiga per internetą: https://www.youtube.com/watch?v=QV6be_9Gw38.
- Robinson, K. (2022). *Ateitis mums visiems: A Future for Us All*. Prieiga per internetą: <https://www.youtube.com/watch?v=r1v31ZElins>.
- Robinson, K., Aronica, L. (2015). *Creative Schools. Revolutionizing Education from the Ground Up*. Penguin.
- Rosenberg, M. *Nonviolent Communication (NVC)*. Prieiga per internetą: <https://www.cnvc.org/>.
- Rozenbergas, M. *Nesmurtinės komunikacijos seminaras lietuvių kalba*. Prieiga per internetą: Nesmurtinė komunikacija (NVC) 1/4 | Dr. Maršalas Rozenbergas. [youtube.com](https://www.youtube.com).
- Rozenbergas, M. (2021). *Nesmurtinis bendravimas. Gyvenimo kalba*. Meilės kelias.
- Stevenson, D. (2014). *The Power to Persuade – The Magic of Story*. Prieiga per internetą: <https://www.youtube.com/watch?v=sKUiE9DBkKc&t=1s>.
- Švietimo nuotyčiai - įtraukimas į sprendimų priėmimą | *The sociocratic school in Holland*. Prieiga per internetą: <https://www.youtube.com/watch?v=g37w7ZJsVFo>.
- Švietimo nuotyčiai su Br. Pham Dung. *4 pebbles meditation*. Prieiga per internetą: <https://www.youtube.com/watch?v=3UXOu8xP3vk>.
- Švietimo nuotyčiai „Wade into adventure“. Prieiga per internetą: <https://svietimonuotyčiai.lt/apie-mus>.
- Švietimo nuotyčių Hamburgo Maxo Brauerio mokyklos patirtis: Kūrybiškumas – raktas, galintis atrakinti kiekvieną mokyklą, net ir valstybinę. Drąsus Hamburgo pavyzdys. Prieiga per internetą: <https://svietimonuotyčiai.lt/posts/kurybiskumas--raktas-galintis-atrakinti-kiekviena>.
- Targamadžė, V. (2015). *Geros mokyklos koncepcija: sampratos naratyvas*. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/311359103_Geros_mokyklos_koncepcija_sampratos_naratyvas.
- UNICEF (2020). *Worlds of Influence. Understanding What Shapes Child Well-being in Rich Countries*. Prieiga per internetą: <https://www.unicef.org/innocenti/reports/worlds-of-influence>.
- Vilnius yra mokykla. Prieiga per internetą: <https://www.vilniusyramokykla.lt/>.
- Visos dienos mokykla: modeliai ir įgyvendinimo prielaidos. Prieiga per internetą: <https://cris.mruni.eu/server/api/core/bitstreams/6f887297-92f2-4fe4-b1a4-61efcodefb89/content>.
- Zapeda, J. (2014). *Stories in the Classroom: Building Community Using Storytelling and Storyacting*. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/328579177_Stories_in_the_Classroom_Building_Community_Using_Storytelling_and_Storyacting.
- Žemaitytė-Meldaikė, M. (2023). *Lietuvos moksleivių apklausa „Kaip gyveni mokykloje?“*. Prieiga per internetą: <https://svietimonuotyčiai.lt/posts/kaipgyveni>.
- Žemaitytė-Meldaikė, M., Šomka, M. *BUL BUL*. Prieiga per internetą: <https://main--inspiring-cheesecake-5b6f4a.netlify.app/>.



4 • ŽAISK VILNIŲ



LIANA – Andželika Aleksandravičiūtė ir Lina Sirgedienė

4.1. Teorinė dalis

Augimas per žaidimą

Neretai šiandien švietime (ugdyme) susiduriame su problema, jog edukacija yra suvokiama siaurąja prasme – iškepti reikiamo dalyko tortą, naudojantis iš anksto pateiktu receptu, nepaliekant galimybės gimti „kulinariniam“ šedevrui, kuris būtų gryniausia asmenybės kūrybiškumo pasireiškimo išraiška. Nuostabu yra tai, jog deklaruojamos oficialiosios švietimo pažangos idėjos dažnokai prasilenkia su uždaroje mokyklos klasėse vykstančiais mokymosi procesais, kurie lyg ir turėtų būti nugulę pageltusiuose ir išblukusiuose praeitų šimtmečių lapuose. Šiandien sakome, jog ugdymas turi būti geras, kokybiškas ir atitinkantis šiandienos, t. y. XXI amžiaus, iššūkius, **padedantis augti asmenybei, plėtojantis prigimtinus gebėjimus, stiprinantis saviwertės jausmą ir būtų tolesnio asmeninės sėkmės garanto pagrindas. Vadinasi, mokykla turi ugdyti kritiškai mąstančius ir socialiai įsitraukusius asmenis, o ne pasyvius, neklausiančius, neveikiančius žinių priėmėjus.**

Tradicinė mokykla	XXI amžiaus mokykla
Mokinys: pasyvus proceso dalyvis, atliekantis tai, kas liepiama.	Mokinys: aktyvus proceso dalyvis – pats ir / ar drauge su mokytoju kelia mokymosi tikslus, jų sąmoningai siekia, vertina savo pažangą.
Mokytojas: žinių šaltinis, mokymo proceso vadovas.	Mokytojas: vienas iš žinių šaltinių, veiklos klasėje organizatorius ir dalyvis, mokinių padėjėjas, patarėjas, drąsintojas, atsako (grįžtamosios informacijos) teikėjas, refleksyvus ugdymo praktikos tyrėjas ir tobulintojas.
Mokymo turinys: išsamios faktinės žinios.	Ugdymo turinys: į kompetencijas orientuotas ugdymas.
Mokymo procesas: pasakojimai, demonstravimas, nurodymai, vadovavimas, aiškinimas.	Ugdymo procesas: aktyvus mokymasis, mokymasis bendradarbiaujant, ugdymasis pagal savo poreikius ir polinkius, problemų sprendimas.
Vertinimas: tikslas – kontrolė, drausminimas ir sertifikavimas.	Vertinimas ir įsivertinimas: tikslas – gerinti mokymosi ir ugdymo kokybę, padėti mokiniui suvokti savo stiprybes ir jas tikslingai išnaudoti, taip pat padėti mokiniui perprasti savo silpnybes ir numatyti būdus, kaip jas įveikti.

1 pav. Tradicinės ir XXI a. mokyklų palyginimas (<http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/wp-content/uploads/2011/08/mokykla.jpg>)

Iš 1 paveikslu akivaizdu, kad šiandienos mokykla – atvira ir komunikuojanči mokykla, kurioje veikti yra įgalinami mokiniai. Deja, XXI amžiaus mokykla susiduria su kliūtimi – atitikti šių laikų keliamus iššūkius nėra paprasta (dažniausiai čia ir matome atotrūkį). Šiandien gyvename pasaulyje, kuriame vyrauja vaizdo / garso ir dirbtinio intelekto kuriama aplinka. Vadinasi, švietimo turinį turėtų kurti šių dienų švietimo tikslus ir iššūkius

priimantys mokytojai (kartu su mokiniais). Tai, jog šiandien gyvename vaizdų ir garsų kultūroje, be abejo, daro įtaką pasaulio suvokimui (audiovizualinės medijos, nuolat blyksnėnčios reklamos ir skelbimų lentos, dirbtinio intelekto produkuojamas nesuvokiamo masto turinys, nuolatinis informacijos srautas, kurį reikia mokėti „pagauti“, skaidyti, skaityti).

Taigi, šiandien susiduriame ne tik su švietimo idėjų ir jų įgyvendinimo atotrūkio problema, bet ir tuo, jog švietimo tikslų įgyvendinimą neretai suvokiame kaip galimybę ugdymo procese panaudoti kuo daugiau technologijų, bet ne visada tikslingai. Be abejo, medijos atveria labai daug galimybių jaunam žmogui, gali padėti įgyti žinių ir padėti tyrinėti pasaulį ar artimiausią aplinką, tačiau ir to reikia mokytis, mokėti panaudoti kritiškai. Šiandien, kai matome, kad mokiniams daugelis dalykų atrodo neįdomūs, norėtusi pagalvoti apie tai, kas galėtų juos įtraukti į ugdymo(-si) procesą ir padėti jį prisijaukinti, padėtų rasti vidinės motyvacijos mokytis ir pažinti. Kaip kūrybinis duetas LIANA (LI – Lina, AN – Andželika, t. y. žaidimas skiemenimis), mokytojos praktikės kūrybininkės, kartu planuojančios, veikiančios, reflektuojančios, net jau ir kalbančios kartu tą patį, tik kitais žodžiais, dirbame jau ne vienus metus. **Mūsų suvokimu, jei švietimas – tik informacijos perdavimas, jis nėra ugdymas.** Esame mokytojos, kurioms klasės erdvė per ankšta, 45 minučių per maža, programinės medžiagos neužtenka, tad mokomosios medžiagos sužaidybinimas / sužaisminimas yra praktiškai visų mūsų veiklų palydovas. Žaidimas ugdymo procese ne tik padeda geriau įsiminti informaciją (būtent tai, ką mokiniai patiria, patys išbando ar sugalvoja, jie įsimena geriausiai), leidžia neapsiriboti vien programine medžiaga, bet ir ugdo visas XXI amžiui reikalingas kompetencijas, kurias mokiniai gali (ir turi) pritaikyti gyvenime, t. y. už mokyklos / klasės ribų. Būtent šios kompetencijos yra akcentuojamos ir Kompetencijų ir vaiko raidos apraše (<https://www.mokykla2030.lt/kompetenciju-ir-vaiko-raidos-aprasai>).

Kompetencijomis grįstas ugdymo turinys

Komunikavimo kompetencija

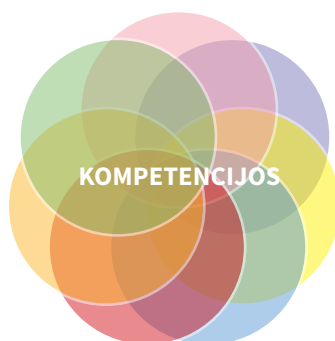
tai asmens gebėjimai kurti, perduoti ir suprasti žinias (faktus, požiūrius ar asmenines nuostatas) etiškai naudojantis verbalinėmis ir neverbalinėmis priemonėmis ir technologijomis

Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija

asmens savimonė ir savitvarda, socialinis sąmoningumas, tarpusavio santykių kūrimo gebėjimai, atsakingas sprendimų priėmimas ir asmens rūpinimasis fizine ir psichine sveikata

Kūrybiškumo kompetencija

gebėjimas tyrinėti, generuoti, kurti, vertinti sau ir kitiems reikšmingas kūrybines idėjas, produktus, problemų sprendimus



Skaitmeninė kompetencija

tai asmens gebėjimas pažinti ir įvaldyti skaitmenines technologijas, kritiškai ir atsakingai naudotis jomis mokantis, dirbant ir dalyvaujant visuomenės gyvenime

Pažinimo kompetencija

tai motyvacija ir gebėjimai pažinti save ir pasaulį, įgyjami įsisavinant (perimant) žmonijos kultūrinę patirtį. Ji apima dalyko žinias ir gebėjimus, kritinio mąstymo, problemų sprendimo, mokėjimo mokytis gebėjimus

Pilietiškumo kompetencija

tai vertybės, nuostatos, supratimas ir praktinio veikimo gebėjimai, įgalinantys ugdytis pilietinį tapatumą ir stiprinti pilietinę galią, kartu su kitais kūrybiškai ir socialiai atsakingai kurti demokratišką visuomenę, stiprinti Lietuvos valstybingumą tarptautinėje bendrijoje

Kultūrinė kompetencija

tai kultūrinis sąmoningumas, pagrįstas žiniomis apie savo tautos, savo šalies, Europos ir pasaulio kultūros tradicijas, kultūrų įvairovę, dabarties kultūros reiškinius

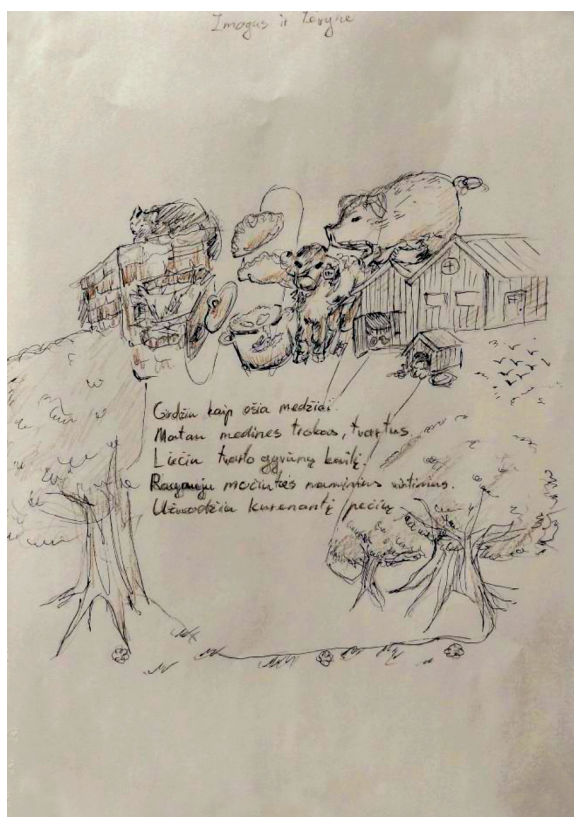
2 pav. Kompetencijomis grįstas ugdymo turinys

Šiame leidinyje labiausiai norėtume pasidalinti praktiniais ir esminiais savo darbo principais bei konkrečiu žaidimu, kurį taip pat taikome ugdymo procese. Kai susitinkame su naujais mokiniais, akcentuojame, kad, be programinės medžiagos, kartu ugdysime ir XXI a. žmogui būdingas kompetencijas: bendravimą / bendradarbiavimą, kritinę mąstymą, kūrybiškumą, lyderystę bei kitas *Mokykla 2030* akcentuojamas kompetencijas (žr. 2 pav.). Nuolat paminime, kokias kompetencijas vienos ar kitos pamokos metu mes ugdome, arba pačių mokinių paprašome baigiantis pamokai įvardyti, kokios, jų nuomone, kompetencijos buvo ugdomos (žinoma, kad jie gebėtų jas įvardyti, visų pirma yra supažindinami su kompetencijomis, apie jas yra plačiai diskutuojama, bandoma suvokti, kaip ir per kokias veiklas jos reiškiasi). Taip skatiname nuolatinę pačių mokinių į save orientuotą sužaidybinto ugdomojo proceso refleksiją, suvokimą, KO ir KAIP jie išmoko. Gebėjimas stebėti savo mokymosi procesą yra svarbi **mokėjimo mokytis** sąlyga. Visgi **svarbiausia** mums pamokų metu yra **EMOCINIS RAŠTINGUMAS**, todėl nuo pat pamokų pradžios stengiamės mokymąsi sužaidybinti, kad mokiniai atsipalaiduotų, įtampa atslūgtų.

Anot Marco Bracketto (2020), remiantis 2019 m. Pasaulio laimės ataskaita, galima teigti, kad visame pasaulyje padaugėjo neigiamų emocijų, įskaitant jaudulį, liūdesį ir pyktį. Nagrinėdamas JAV mokyklas, Brackettas pastebi, kad jaunimo streso lygis viršija suaugusiųjų patiriamą streso lygį, tad iškelia tikrai aktualius klausimus, kuriuos, greičiausiai, galime sau užduoti kiekvienas: „Kaip aiškiai vaikai geba mąstyti būdami pavargę, nuobodžiaudami ar patirdami stresą? Kaip gerai jie įsisavina naują informaciją, kai jaučia nerimą? Ar jie rimtai vertina savo studijas? Ar jie jaučia norą patenkinti savo smalsumą ir mokytis toliau?“ (Brackett, 2020, p. 27). Taigi, mokinių ir mokytojų emocijų įgūdžiai tampa pagrindu tam, kad mokiniai galėtų atsiverti mokymuisi per žaidimą, patirtų geras emocijas mokydami.

Žaidimas leidžia mokiniams įsitraukti betarpiškai, o medijos, kurios šiandien yra įsiliejusios į mūsų kasdienį gyvenimą ir yra suvokiamos kaip neišvengiamos, leidžia pasislėpti nuo tiesioginės sąveikos, bendravimo. Neretai medijų naudojimas leidžia pasislėpti, tarsi užsidaryti į savo kiautą, tad mokiniai drąsūs būna internetinėje erdvėje, ten, kur gali išlikti anonimiški, beveidžiai arba demonstruoti savo susikurtą asmenybės dalį. Pamoka kaip žaidimas kviečia patirti daugiau iššūkių, išeiti iš įprastos komforto zonos, bet kartu ir grąžina mokinį (vaiką, apskritai žmogų) į jam iš prigimties būdingą žaidimo būseną, tad dažniausiai į veiklas yra įsiliejama natūraliai. Būtent tokios veiklos padeda mokiniams (o neretai ir patiems ugdytojams) išdrąsėti, suvokti, kokie jie yra svarbūs komandoje / bendruomenėje, patirti sėkmę, suprasti, kad visos mintys ir idėjos, kurias jie išsako, yra reikalingos ir vertingos.

Dirbdamos kūrybiškai pastebime, kad KŪRYBA ATVERIA TALENTUS, DIRBANT KŪRYBIŠKAI KLAIDŲ NĖRA. Neretai mes šį atradimą neformaliai vadiname tiesiog UGDYMO SI TERAPIJA. Išties, kurdamos sužaidybtas pamokas mokomės ir mes, ir mokiniai, o kartais įtraukiama ir platesnė bendruomenė, pvz., tėvai. Taigi **mūsų veiklos sujungia KŪNĄ, PROTĄ IR EMOCIJAS** (daugiausia pozityvių emocijų patiria, geriausių rezultatų pasiekia, kai įdarbina pojūčius (rega, klausia, uoslė, lytėjimas, skonis)). Atgyja ne tik mokiniai, bet ir mes pačios, negalime atsistebėti mokinių laisvumu ir kūrybiškumu, įsitraukia net patys nesuvokdami, kad jie taip veikdami / per tokias veiklas mokosi.



Mokinių kūrybiniai darbai. Žaidimo autorių asmeninis archyvas.

Žaidimas ir žaidimų kūrimas yra neatsiejama mokymosi dalis. Tiek įsitraukę į jau sukurtus žaidimus, tiek juos kurdami patys mokiniai pastebi, kad šis procesas yra ypač įtraukiantis, reikalaujantis mąstymo, įgytų žinių atsiminimo ir pritaikymo. Jie akcentuoja, kad tai yra veiksmingas, motyvuojantis, pasitikėjimą ugdantis mokymosi metodas. Taigi šis procesas juos skatina mąstyti ir veikti nestandartiškai, kurti, o kuriant – bendrauti ir bendradarbiauti. Mokiniai pastebi, kad žaidimas – ne tik mažų vaikų reikalas, tai įtraukiantis ir mąstyti bei veikti skatinantis procesas, tiek kuriant žaidimą, tiek žaidžiant į veiklą įtraukiamos akademinės žinios, kompetencijos ir emocinis raštingumas. Nuolat reflektuodami savo veiklą mokiniai pastebi ir savo asmeninę progresą – kritiškai įsivertina, ką jie žinojo, o ką pamiršo, ką reikėtų pasikartoti, taip pat įsivertina ir tai, kokias kompetencijas turėjo panaudoti veikloje, kaip jie jautėsi atlikdami konkrečias veiklas individualiai arba komandoje, reflektuoja, su kuo tai susiję, kokios tolesnės perspektyvos (kaip asmeniškai jie norėtų augti toliau ir kokioje srityje). Tokiu būdu ugdymo(si) procesas tampa reflektyvus, suteikiantis kiekvienam individualią augimo kryptį, tad ir prasmingas.

Stengdamosi, kad mokymasis kuo labiau priartėtų prie tikrojo gyvenimo, kuris laukia ne vadovėlyje, skatiname mokinius kuo daugiau pažinti ir patirti ne tik realią aplinką, kurioje jie atsiduria, bet ir meną, kultūrą. Dirbdamos už klasės / mokyklos ribų pastebime, kad neretai mokiniai pažįsta tik kelią nuo namų iki mokyklos. Mokymas(is) taikant sužaidybintus metodus už klasės ar mokyklos ribų atveria erdvę pažinimui: ne tik akademinį žinių ar jų taikymo galimybes, bet visų pirma autentiško santykio su gyvenamąja / mokymosi aplinka kūrimas. Emocinis

saitas skatina norą pažinti gyvenvietę, rajoną, miestą, kuriame gyvenama. Tokiu būdu matome, kad iš vakuuminės erdvės mokiniai plečia savo žinias, atsiranda ne tik žinių siekimas, bet ir noras dalintis žiniomis, išpūdziais ir atradimais su kitais – tiek tarpusavyje, tiek su mokytojais. Emocijų nuspalvinti atradimai tampa emocinės gerovės pagrindu: auga pasitikėjimas savimi, empatija, tokiose pamokose vienareikšmiškai kuriama psichikos sveikatai palanki kultūra.

MENAS / KULTŪRA / KULTŪRŲ ĮVAIROVĖ LAVINA DĖMESINGUMĄ / PASTABUMĄ. Kitas mūsų mokinių ir mokytojų bendromis jėgomis sukurtas ir ne kartą išbandytas bei tobulintas produktas – orientacinis žaidimas „Žaisk Vilnių“. Tai bendras mokinių ir mokytojų darbo rezultatas. Seniai ne paslaptis, kad mokytis įdomiausia ne tada, kai mokytojas yra visai žinis žinių retransliuotojas, mokytis įdomu tada, kai gali kurti pats / pati. Kurdamos šį žaidimą labiausiai orientavomės į mokinių motyvacijos mokytis sužaidybinimą ir gebėjimą pritaikyti programines žinias praktikoje. Tad paklausėme mokinių apie tai, kokios yra JŲ svajonių pamokos. Nenustebinsime, bet pirmas atsakymas, be abejo, tai pamokos ne mokykloje. Būtent mokinių noras mokytis už mokyklos ribų labiausiai ir paskatino juos (ir mus) atrasti, kad mokykla gali būti bet kas – rajonas, miestas, parkas, muziejus, galerija.

Labiausiai programinę medžiagą mokiniai buvo linkę susieti su orientaciniu žaidimu. Žinoma, tokį žaidimą jie turėjo iš dalies kurti patys: mokytojai kūrė teorinį pagrindą – su mokykline programa susijusius dalykus, įdomesnius faktus užšifruodami kaip tam tikrus galvosūkius, papildydami vadovėliuose nepateikiama informacija (taip skatinamas gilesnis dalyko ir miesto, jo relikto pažinimas), o mokiniai grupelėse kūrė su konkrečiais miesto objektais susijusius galvosūkius (toks bendradarbiavimas ir užduočių kūrimas skatino norą išnagrinėti programos temą, sugalvoti kuo įdomesnę užduotį). Turbūt čia turėtume atkreipti dėmesį ir į tai, jog sukurtas žaidimas iš dalies atsiriboja nuo šimtaprocentinio žaidimo skaitmenizavimo, nors medijų vartojimo ir medijų raštingumą ugdančių užduočių čia neatsisakoma.

Šį žaidimą, skirtą 8–12 klasių mokiniams (pagal poreikį – bet kuriam suaugusiajam), išbandė ne viena klasė. Mokiniai, be abejo, išsakė savo pastebėjimus – pagyros suteikė mums pasitikėjimo savimi, jog tokios pamokos turi vykti, o išsakyta kritika paskatino tobulinti užduotis, suprasti, kuria linkme reiktų judėti toliau. Tai dar kartą įrodo, koks svarbus yra tarpusavio bendravimas ir bendradarbiavimas norint pasiekti rezultatą. Būtent iš mokymosi per žaidimą gimsta ne tik pasitikėjimu grįstas mokinių ir mokytojų bendravimas, bet ir noras kurti.

Mokymosi paketo akcentas – žaisdamas atrask ir pažink daugiakultūrį Vilnių

Siūlome fizinį orientacinį žaidimą, be kitų kompetencijų, kurias ugdo šis metodas (kritinio mąstymo, kūrybiškumo, pilietiškumo, žinių, komunikacijos, lyderystės, bendradarbiavimo, etc.), ne mažiau svarbi šiomis dienomis yra *socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos (SESG) kompetencija*. Greičiausiai esate ne kartą pastebėję, kad mokiniams vis sunkiau keliauti pėstute, jie įveikia ne per ilgiausius atstumus. Kurdamos orientacinį žaidimą skatiname ir fizinį mokinių aktyvumą (žinoma, geriausia pratintis palaipsniui, kaskart nukeliaujant vis ilgesnius maršrutus). Kai mokiniai išeina žaisti orientacinio žaidimo (mokytis ir pritaikyti žinias mieste), skatiname, kad naudotų įvairius žingsniamačius (jie leidžia fiksuoti tiek žaidimui reikalingus duomenis, tiek

pasinaudoti individualiai – užfiksuoti asmeninius ėjimo rekordus, veikia kaip motyvacija). Taip pat keliaujant žaisti (o žaidimas gali trukti ir 6–7 val., tiek, kiek trunka pamokos mokykloje) skatinama turėti sveiko maisto dėžutę: obuolys, bananas, sveikas batonėlis, vanduo, etc. Judant, būnant gryname ore tikrai norisi užkandžiauti, dalintis su draugais, bendrauti. Taigi šio žaidimo esmė – ne tik mokytis programinių dalykų, bet ir gerinti fizinę sveikatą bei emocinį klimatą. Po karantino, Ukrainos karo kontekste ypač suprastėjo vaikų nerimo fonas, o sutrūkinėję socialiniai ryšiai lemia vaikų uždarumą. Anot doc. dr. Astos Adler, vaikams reikia ryšių su panašaus amžiaus asmenimis, kad kartu jie galėtų tyrinėti, mokytis bei pažinti save ir kitus (Aleksandravičiūtė, 2020).

Ypatingą dėmesį norėtume atkreipti į tai, jog ugdomasis žaidimas kurtas ne skaitmeninis, nors esame linkusios manyti, jog šiuolaikinei kartai yra ypač svarbus skaitmeninis raštingumas ir sąmoningumas, medijos čia naudojamos tiek, kiek gali pagelbėti ieškant ir randant informaciją, atliekant kūrybines užduotis (šioje žaidimo stadijoje mokiniai nepastebimai bendrauja ir bendradarbiauja (angl. *coworking*), dalinasi savo turimomis žiniomis ir įgūdžiais su kitais mokiniais). Taip pat užduodant atlikti kūrybines užduotis naudojantis medija, siekta, kad mokiniai įgytų ir / ar pritaikytų šiais laikais reikalingus medijų raštingumo įgūdžius: gebėjimą skaityti ir kurti mediją, suprasti, kaip kuriamas turinys veikia vartotoją, kokios priemonės (tekstas, intonacija, filmavimo rakursas, muzika) ir kaip veikia potencialų medijos vartotoją. Viena vertus, šių įgūdžių taikymas yra linksmas ir skatinantis reflektuoti savo ar grupės kuriamą turinį, kita vertus, jis skatina ugdytinių mąstyti apie tokios veiklos pritaikomumą, suvokimą, jog mokykloje įgyjamos kompetencijos yra ypač naudingos tolesniame gyvenime. Svarbu yra ir tai, kad tokia veikla, kai yra ne tik mokomasi bendradarbiaujant, bet ir čia ir dabar sukuriamas produktas, skatina šiuolaikinių mokinių, kuriems ypač svarbus rezultatas, pasitenkinimą savo darbu bei pasitikėjimą savo jėgomis. Vadinausi, ir motyvaciją. Visas orientacinis žaidimas skatina kiekvieną vienoje ar kitoje situacijoje veikti intensyviai, čia ir dabar matyti darbo rezultatą, susidomėti (užduotys yra skirtingos, jose atsispindi galimybė atliepti įvairius mokinių poreikius), išryškėja kiekvieno lyderystė, mokomasi kurti pagarbią aplinką, apskritai, būti dėmesingesniems kitam bei aplinkai, gebėjimą kokybiškai komunuoti, išklaudyti, ne mažiau svarbu ir tai, kad mokiniai mokosi valdyti konfliktus ir reflektuoti (veiksmai nukreiptas ne tik į išorę, bet ir ypač į save) savo veiklą.

Fizinis orientacinis žaidimas skatina mokinių SESE kompetencijų augimą (žaidime mokiniai išmoka atpažinti ir įvardyti jausmus bei emocijas, mokosi su jomis tvarkytis (daugiau sužino apie psichinę sveikatą, atsisako išankstinių nuostatų), veiksmingai komunuoja, vienas kitą geriau pažįsta, kas kuo domisi, kas kur stiprus, tos srities lyderis, atlieka daug fizinių pratimų (ypač vaikšto, o vaikščiojimą pavertę kasdieniu procesu, ima juo mėgautis, matyti aplinką, kurioje gyvena, taigi, mokymasis tampa emocionalus, suasmenintas). Gerindami savo fizinę ir psichinę sveikatą, augina vidinę motyvaciją, siekia asmeninio ir akademinio augimo.

Neretai mokiniai iš užduoties sužino ir naujos medžiagos, be to, vienas iš kito mokosi, kita vertus, atgamina tas žinias, kurios giliai pasislėpusios, tik reikia išdiskutuoti, įvardyti, o čia jau ir sėkmės patyrimas. Labai svarbi sudedamoji pamokos-žaidimo dalis – EMOCIJA. Patirdami pozityvias emocijas ir galėdami kalbėtis apie savo jausmus, mokiniai atsiveria naujoms patirtims, ima pasitikėti savo mokytojais / edukatoriais. Taip pat padidėja ir jų savivertė, nes pasirodo, kad jis nėra toks nevykėlis, koks sau atrodo, nes pasiūlė idėją (-ų), ir nesvarbu, ar surandant objektą,

ar atliekant kūrybinę užduotį. Dirbdami kūrybiškai „mokiniai ne tik mokosi dalykų žinių, bet ir sieja jas tarpusavyje, aplinkos detalės leidžia atrasti platesnį juos siejantį kontekstą, skatina išradingumą, padeda rasti sprendimus, leidžia reikštis kūrybiškumui (gebėjimas spręsti įvairias iškilusias problemas, atkaklumas, smalsumas etc.“ (Aleksandravičiūtė, 2020).








MES VIS AKCENTUOJAME, KAD TAI ŽAIDIMAS, SKIRTAS MĖGAUTIS, ATRASTI, DŽIAUGTIS, O NE SKUBĖTI, KAD LAIMĖTUM, NUGALĖTUM IR DAR GAUTUM PRIZĄ, PAŽYMĮ. MATERIALIŲ PRIZŲ NĖRA, PAŽYMIAIS ŠI VEIKLA NEVERTINAMA (žinios pažymiui įvertinamos per patikras), BET DVASINIŲ, EMOCINIŲ PATIRČIŲ NORS SEMK SU KAUPU. Norint įsitikinti, kad tai nėra tušti žodžiai, būtina šį žaidimą išbandyti.

Žaidimas yra pritaikytas žaisti Vilniuje, tačiau jis gali būti transformuojamas ir pritaikomas kiekvienam miestui ar gyvenvietei (rajonui). O gal tai puiki proga apsilankyti Vilniaus senamiestyje kiekvienam? Žaidimą galima žaisti vieną dieną, tai užtruks maždaug 6 valandas, galima padalijus užduotis perpus žaisti 2 dienas. Taigi priklauso nuo to, kiek ilgai ar intensyviai norite veikti. Vienos dienos žaidimas patrauklus tuo, jog maršruto viduryje rekomenduojame pasidaryti pikniką, pabendrauti, pasidalinti įkvepiančiomis mintimis.

Toliau pateikiame detalią žaidimo instrukciją ir užduotis, kurias galima atsispausdinti ir panaudoti žaidimui organizuoti. Visos užduotys sukeltos pagal 1 (pirmą) maršrutą (užduočių eiliškumą transformuokite pagal pasirinktą maršrutą).

4.2. Praktinė dalis

Orientacinio žaidimo paketą sudaro:

- 5 maršrutai, kuriuose visos užduotys tos pačios, tik kelionė pradedama vis nuo kito objekto (1 priedas  ATSISIŪSTI). *Pastaba:* galima sudaryti tiek maršrutų, kiek jums reikia (daugiau ar mažiau). Visada įdomiau, kai žaidime yra bent du ar daugiau maršrutų (t. y. dvi ar daugiau grupių);
- 10 nuorodų-užduočių, skirtų objektui surasti (2 priedas  ATSISIŪSTI);
- 10 kūrybinių užduočių (3 priedas  ATSISIŪSTI);
- 9 tarpinės (asmeninio iššūkio) užduotys (4 priedas  ATSISIŪSTI);
- 10 suflerių (5 priedas  ATSISIŪSTI);
- atmintinė (6 priedas  ATSISIŪSTI);
- refleksijos lapas (kiekvienam mokiniui) (7 priedas  ATSISIŪSTI);
- įvairios telefono programėlės, kurių prireiks ieškant maršruto ar sprendžiant užduotis. Jas dalyviai parsisiunčia patys. Bent vienam dalyviui iš grupės reikėtų turėti ėjimo fiksavimo programėlę (*Strava, Locus* ar pan.), nes skatiname užfiksuoti viso žaidimo metu nueitą maršrutą. Kitos programėlės – QR kodo skaitytuvas (jis dažniausiai jau būna telefone), balso įrašymo programėlė (diktofonas).

1 PASTABA. Objekto suradimo užduotims sudėti reikia 10 vienos spalvos vokų, kūrybinėms užduotims reikia 10 kitos spalvos vokų, sufleriams – 10 didesnių vokų, refleksijai – taip pat 10 vokų. Vadinas, iš viso 40 vokų (skirtingų spalvų ir dydžių, kad žaidimas jau nuo pradžios atrodytų spalvingas, įdomus ir daug žadantis). Čia suskaičiuota vienam maršrutui, t. y. vienai grupei. **Visus vokus siūlome sunumeruoti nuo 1 iki 10** (skaičius ant voko turi atitikti užduotį).

2 PASTABA. Svarbu, kad kiekviena maršruto grupė turėtų savo vedėją (mokytoją ir, jeigu įmanoma, pagalbininkų), dalinantį vokus su skirtingomis užduotimis (objekto radimo, kūrybinė, etc.).

3 PASTABA. Prie kiekvieno punkto – objekto radimo užduočių, kūrybinių užduočių, suflerių ir pan. rasite nuotraukų, kurios padės įsivaizduoti, kaip šis žaidimas ir užduotys atrodo *gyvai*.

4 PASTABA. Žaidimo vedėjai turėtų pasirūpinti reikalingomis žaidimui priemonėmis – konferencijų lapais (5), įvairiomis piešimo priemonėmis (savo nuožiūra – flomasteriai, pieštukai, žymekliai, etc.), nepamiršti rašymo priemonių (jei kartais dalyviai neturėtų patys).

Žaidimo erdvė: Senamiestis (pradžia nuo Vokiečių g. esančio fontano, primenančio piene). Norint daugiau sužinoti apie Vilniaus miesto fontanus: <https://neakivaizdinisvilnius.lt/studijos/fontanu-pursluose>.

Dalyvių skaičius kiekvienoje grupėje: nuo 5 iki 10 mokinių (tobula, jei būtų po 5 žaidėjus kiekvienoje grupėje (maršrute)).



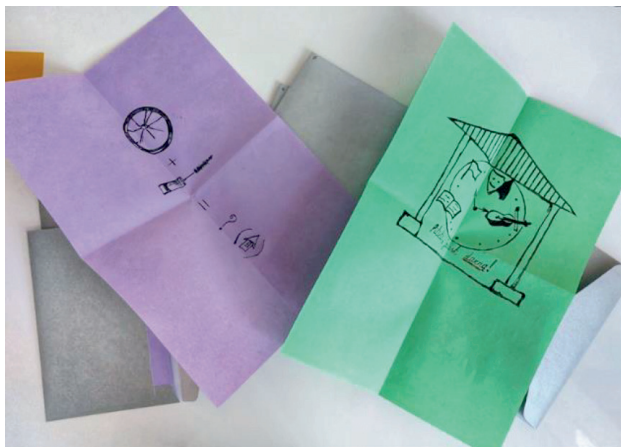
ŽAIDIMO EIGA:


1. Žaidimo vedėjai (mokytojai) turėtų iš anksto pasiskirstyti maršrutus. Būtų šaunu, jei žaidimo vedėjai rastų sau pagalbininkų, nes vienam operuoti visais užduočių paketais kartais yra iššūkis, ypač neturint daug patirties.
2. Starto vietoje (Vokiečių g. esantis fontanas, primenantis pieneį) dalyviai suskirstomi į grupelės (galite suskirstyti jums patinkančiu būdu – išskaičiuojant, traukiant burtus ir pan.). Kiekvienas žaidimo vedėjas dabar turi po savo grupelę (susiformuoja jums priimtinių maršrutų skaičius nuo 2 iki 5).
3. Toliau dalyvių prašoma susikurti savo grupelės **pavadinimą** ir uždara **Facebook grupę**. Į tą grupelę pakviesti visus grupės dalyvius ir vedėjus. Jau ši užduotis iš kai kurių mokinių pareikalavus medijų raštingumo įgūdžių, tačiau visos kliūtys bus įveiktos, jei grupelė komunikuos tarpusavyje.
4. Prieš pradėdant aktyvų žaidimą komandoje paprašoma pasiskirstyti vaidmenimis, kas atsakys už nuotraukų / vaizdo įrašų / kitokios medijos įkėlimą į **Facebook grupę**, kas fiksuos komandos vaikščiojimo maršrutą (programėlės *Strava, Locus* ar pan.), kas rašys sakinius ir t. t.
5. Dalyviams pateikiamas **REFLEKSIJOS lapas** (📄 **ATSISIŪSTI**) (tai lapas, padalintas į 4 skiltis, kiekvienoje iš jų rasite po vieną paprastą klausimą, kuris siūlo kiekvienam individualiai pamąstyti apie savo individualius atradimus). Šį lapą dalyvis nuolat turi su savimi ir pildo jam priimtiniu laiku žaidimo metu arba jam pasibaigus (jeigu nespėja).
6. Žaidimo dalyviams pateikiamas 1 vokas, t. y. pirmoji **OBJEKTO RADIMO užduotis** (📄 **ATSISIŪSTI**). Žaidimo dalyviai sprendžia užduotį patys, naudodamiesi visais įmanomais pagalbininkais internete (jei reikia). Jeigu komandai niekaip nepavyksta, jie gali prašyti **SUFLERIO užduoties** (📄 **ATSISIŪSTI**), kurią taip pat pateikia žaidimo vedėjas ar jo pagalbininkai. Suradus teisingą atsakymą vedėjai leidžia suprasti, jog atspėta (pasako *BINGO* ar pan.). Jei matote, kad grupelė *klaidžioja*, galite užsiminti, jog *šalta*.
7. Kol grupelė keliauja iki ieškomo objekto, gauna **TARPINĘ pozityvumo užduotėlę** (📄 **ATSISIŪSTI**). Tarpinės užduotis siūlome atlikti nuo antro objekto, kai grupelė jau kiek įsivažiuos. 😊
8. Suradus objektą grupelės gauna **KŪRYBINĘ užduotį** (📄 **ATSISIŪSTI**). Dažniausiai šalia kūrybinės užduoties žaidimo dalyviai matys papildomą informacinį tekstą, jis padės daugiau sužinoti apie Vilniaus objektus ir suteiks peno pamąstymams. Pačios kūrybinės užduotys neretai gali kelti klausimų, bet čia ir slypi visa intriga, užduotį atlikti dalyviai turi kuo laisviau, kūrybiškiau, taip, kaip jie supranta.
9. Kūrybinės užduoties atlikimą dalyviai turi užfiksuoti (nuotraukos, kuriose matosi ir dalyviai, garsaraščiai, vaizdo įrašai, šokiai, performansai) ir su aprašomuoju sakiniu įkelti į sukurtą **Facebook grupę**. Paskatinkite žaidimo dalyvius būti kūrybiškus ir užduočių atlikimą pateikti kuo įvairesne forma (kad tai nebūtų vien nuotrauka šalia objekto).
10. Paraginkite žaidimo dalyvius būti dėmesingus, nes atsakymus gali rasti bet kur, juk šiandien jų klasė – visas Vilniaus senamiestis.
11. Paraginkite dalyvius **MĒGAUTIS** procesu. Čia nėra gudresnių ar *kietesnių*. 😊

1 lentelė. **MARŠRUTAI**. Pagal juos kelias jūsų grupė. Maršrutą žino tik vedėjas ir jo padėjėjai (jei tokių yra). Maršrutus būtų patogu susikarpyti.

I MARŠRUTAS	II MARŠRUTAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sinagoga (Gaonas) 2. Getas 3. Adomo Mickevičiaus biblioteka 4. T. Ševčenkos skulptūra 5. Aušros vartai 6. Filharmonija 7. Rotušė 8. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 9. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. T. Ševčenkos skulptūra 2. Aušros vartai 3. Filharmonija 4. A. Mickevičiaus biblioteka 5. Sinagoga (Gaonas) 6. Getas 7. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 8. Rotušė 9. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios)
III MARŠRUTAS	IV MARŠRUTAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. A. Mickevičiaus biblioteka 2. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 3. Rotušė 4. Filharmonija 5. Aušros vartai 6. T. Ševčenkos skulptūra 7. Sinagoga (Gaonas) 8. Getas 9. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 2. A. Mickevičiaus biblioteka 3. Sinagoga (Gaonas) 4. Getas 5. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 6. Rotušė 7. T. Ševčenkos skulptūra 8. Aušros vartai 9. Filharmonija 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios)
V MARŠRUTAS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 2. Rotušė 3. Filharmonija 4. Aušros vartai 5. T. Ševčenkos skulptūra 6. A. Mickevičiaus biblioteka 7. Sinagoga (Gaonas) 8. Getas 9. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios) 	

OBJEKTO RADIMO UŽDUOTYS



Yra 10 miesto objekto radimo užduočių ([Maršrutų nuorodos](#)  **ATSISIŪSTI**). Šios užduotys išdalinamos visų pirma, kad žaidėjai galėtų atpažinti objektą, prie kurio jie toliau keliaus. Ieškodami atsakymo, dalyviai gali komunikuoti tarpusavyje, ieškoti sprendimų, naudotis visais įmanomais šaltiniais, įskaitant internetą ir jo teikiamas galimybes.

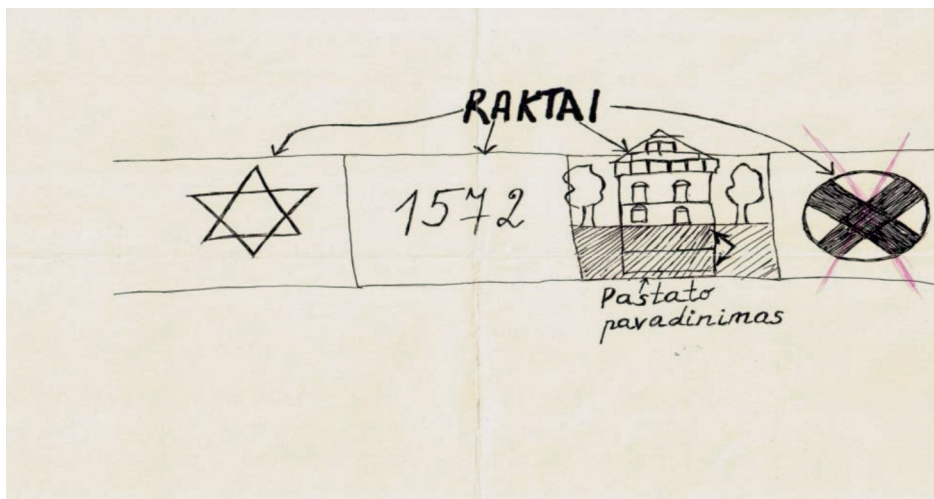
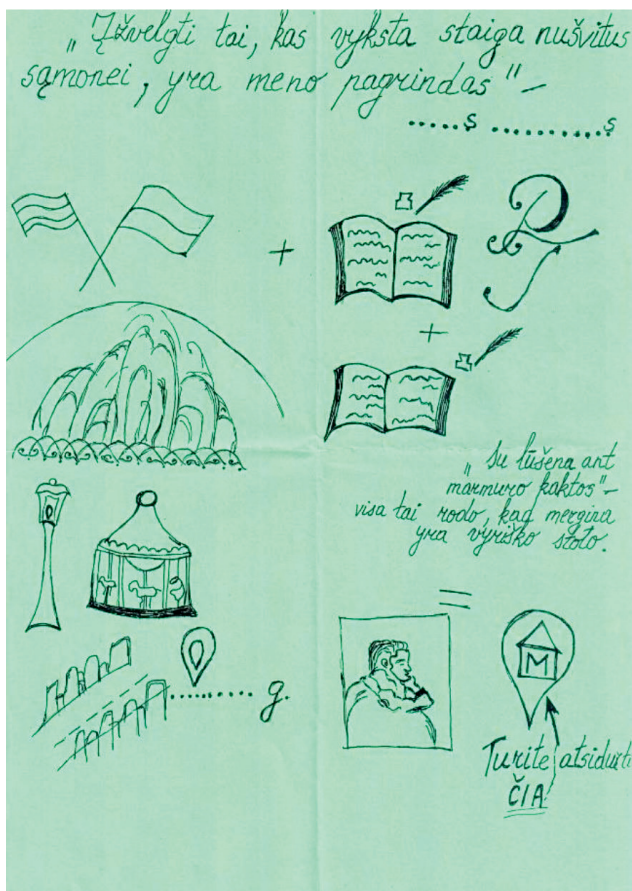
Žaidimo vedėjo vaidmuo – pateikti užduotį, nuolat būti aktyviam klausytojui, neišsiduoti, ką žino, bet ir nebūti abejingam: jeigu girdite, kad komanda atspėja objektą, pasakykite *BINGO*, *šilta* ar pan., jeigu girdite, kad komanda ruošiasi keliauti visai į kitą vietą, nei yra objektas, galite užsiminti, jog *šalta*. Svarbiausia, kad būtų išlaikyta pusiausvyra ir nebūtų komentuojama ar patariama per daug, kitaip dings žaidėjų azartas.

PASTABA. Jeigu žaidėjai visai neturi idėjų, kur toliau keliauti, prie kokio objekto juos veda užduotis, jie gali prašyti suflerio. Kadangi šis žaidimas neskatina konkuruoti ar varžytis, jokie taškai neminusuojami. Dažniausiai žaidėjai nori užduotis išspręsti savo jėgomis.

Objekto radimo užduotys pateikiamos ne ekranuose, o ant spalvoto popieriaus.

Užduotys gali reikalauti medijos kaip sprendimo įrankio, medijomis galima naudotis tiek, kiek reikia.

Pateiktuose pavyzdžiuose matote, kaip objekto radimo užduotys atrodo realiai – **10 vokų, kuriuose rasite 10 užduočių, skirtų objektui rasti**. Žinoma, į vieną voką siūlome įdėti bent keletą užduoties kopijų, kad dalyviai galėtų patogiau dalintis užduotimi ir komfortiškai jas spręsti.

Pavyzdys1 objektas. **SINAGOGA (GAONAS)****Pavyzdys**10 objektas. **A. MICKEVIČIAUS SKULPTŪRA (ŠALIA ŠV. ONOS BAŽNYČIOS)**

KŪRYBINĖS UŽDUOTYS

Šios užduotys pateikiamos, kai žaidėjai suranda objektą ir prie jo ateina. Prieš kūrybinę užduotį lapelyje visuomet pateikiama platesnė informacija, susijusi su rastu objektu, istorinis kontekstas arba kitos reikalingos įgūdžius lavinančios žinios, skirtos kūrybinei užduočiai atlikti. Didesnė dalis informacijos pateikiama remiantis Dariaus Pocevičiaus knyga „100 istorinių Vilniaus relikvų“ (2018). Kūrybinės užduotys pateikiamos ant atskirų lapų, atskiruose vokuose. Atlikdami užduotis žaidėjai turėtų būti kūrybingi ir išradingi. Žaidimo vedėjams siūlome nuolat priminti, kad visi kūrybiniai sprendimai yra geri, skatinti dalyvius nebūti susikausčiusius, kviesti išnaudoti visą galimą kūrybinių užduočių pateikimo arsenalą – nuo kūrybingų nuotraukų, kuriose atsispindėtų dalyvių grupė ir užfiksuojamas atsakymas, iki vaizdo įrašo, šokio, *TikTok* įrašo, etc.

Kūrybinė užduotis teikia gerų emocijų (reklamos kūrimas, Morzės abėcėlės skaitymas pačių sukurtu būdu, šokis, poezijos kūrimas, etc.), taip pat skatina išradingumą ir medijų raštingumą.

PASTABA: kūrybinė užduotis visuomet turi būti vienaip ar kitaip užfiksuota ir kaskart įkeliamą į sukurtą **Facebook grupę**, prie užfiksuotos atliktos kūrybinės užduoties turi būti parašyta bent po sakinių (visuomet skatiname, kad apie rašomą tekstą būtų pagalvojama – rašyti lietuviškomis raidėmis, stengtis rašyti be klaidų), kuris apibūdintų rastą objektą (objektas bet koku atveju turi būti įvardytas) arba grupės nuotaiką.

Kūrybinių užduočių pavyzdžiai:

Pavyzdys

Kūrybinė užduotis, radus objektą **Sinagoga (Gaonas)**

Hebrajų kalba Gaonas reiškia „milžinas“. Rašoma didžiąja raide norint pabrėžti nepaprastą pagarbą jo atradimams. Gaono titulo žydų tradicijoje nusipelno tie, kurie moka kruopščiai ir kūrybingai dirbti su tekstais. Žinoma, Vilniaus Gaonas – tai kreipinys, o ne tikrasis vardas. Tikrasis Gaono vardas – Rabi („mokytojas“). Gaono atrastas dvasinis dėsnis skamba taip: neišprusimas dėsningai veda į rezultatus, visiškai priešingus pageidaujamiems.

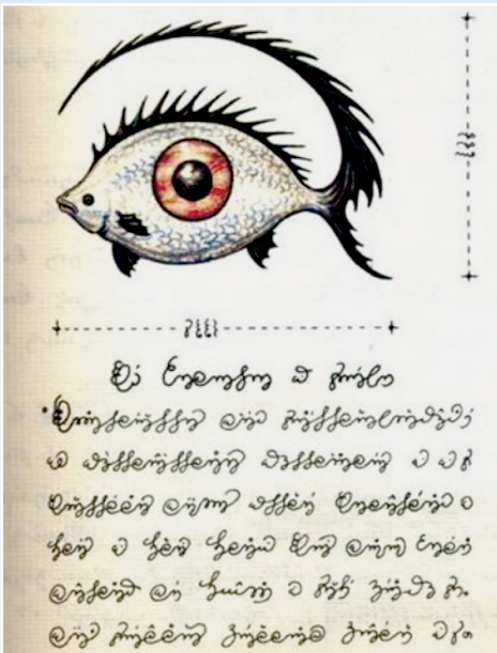
UŽDUOTIS. Vien mestelėje žvilgsnį į Gaoną pamatysite, kad jis turi tai, kas trukdo ponioms būti visiškai laimingoms. 50–100 žingsnių spinduliu raskite vietą, kur jis gali ištaisyti šią „kliūtį“. Įrodykite ir tai, jog tai – ponių laimė.

Pavyzdys

Kūrybinė užduotis, radus objektą **P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“**

Skorina persikėlė į Vilnių apie 1520 m., čia vyriausiojo burmistro Jokūbo Babičiaus namuose įsteigė pirmąją spaustuvę LDK. Vilniuje apie 1522 m. jis išleido „Mažąją kelionių knygelę“. Tuo metu Skorina ėjo Vilniaus katalikų vyskupo Jono iš Lietuvos kunigaikščių asmeninio gydytojo ir sekretoriaus pareigas.

Knygos mus ne tik moko pažinti pasaulį, bet ir provokuoja mąstyti, tai lyg kelionė į pasaulį ir į save. Skorinos „Mažoji kelionių knygelė“ gali čia tikrai praversti. Bet ar kada nors susimąstėte, kad knygai „atrakinti“ taip pat reikia rakto, mokėjimo dekoduoti. Štai pasaulyje tikrai yra žinoma nemažai keistų ir iki šiol neiššifruotų knygų, pavyzdžiui, „Voiničiaus rankraštis“, parašytas XV a. pradžioje, arba „Codex Seraphinianus“, parašytas jau XX amžiuje vieno architekto. Kaip manote, kas čia parašyta? (atsakyti nebūtina 😊)



Jūs jau iššifravote (perskaitėte, dekodavote) galvosūkį, o dabar tą patį tekstą (ženklus) siūlome paversti šokiu arba kompozicija.

••• -•- --- ••• •• -• -•

Lai jūsų šokis / kompozicija būna lyg maža kelionė į mūsų visų bendrą gebėjimą suprasti vieniems kitus, mokėkime *skaityti*.



Kūrybinių užduočių vokai ir pačios užduotys

Pateiktuose pavyzdžiuose galite matyti, kaip atrodo kūrybinių užduočių vokai ir pačios užduotys. Kaip ir su objektų radimo užduotimis, siūlome padaryti po kelias vienodas užduoties kopijas į vokelį.

TARPINĖS UŽDUOTYS

Šios užduotys skiriamos nuotakai pakelti, pozityviai bendruomenės aplinkai kurti, taip pat ir kaip asmeninio iššūkio įveikimas. Šį procesą taip pat siūlome sužaisminti – paklausti grupės ar kurio nors jos nario, kad įvardytų skaičių – tokiu numeriu pažymėtą iššūkio užduotį ir reikės atlikti, kol eis nuo objekto prie objekto. Atkreipiame dėmesį, kad užduočių atlikimas – laisvas pasirinkimas, nes ne visada žmonėms iškart lengva prieiti prie nepažįstamo žmogaus ir pasakyti jam ar jai komplimentą, pasisveikinti, pažiūrėti į akis ir pan. Svarbu, kad dalyviai nebūtų verčiami atlikti užduočių, tai visiškas jų pasirinkimas. Visgi džiaugsmas įveikus užduotį būna neišmatuojamas... 😊


Užduotį galite atlikti žodžiu, ši užduotis nereikalauja papildomų lapelių. Vedėjas įgarsina užduotį dalyviams.

TARPINĖS POZITYVUMO UŽDUOTYS

Nors 1 kartą:

1. Nusišypsoti praeiviams.
2. Einant iki kito objekto pastebėti kuo daugiau žalios spalvos detalių aplinkoje.
3. Pamojuoti praeiviams.
4. Pasisveikinti su praeiviais.
5. Iki kito objekto nueiti vorele.
6. Einant iki kito objekto fiksuoti išgirstus garsus / išskirti vieną esminį.
7. Pasakyti komplimentą bent vienam iš praeivių, siūlome ir daugiau.
8. Užuosti kvapą.
9. Pasiūlymas iš grupės.

SUFLERIAI

Suflerius (priedas **SUFLERIAI**  **ATSISIŪSTI**) sudaro dvilapis, jį galima vartyti kaip kortą. Sufleriai pateikiami tais atvejais, jei grupei niekaip nepavyksta išspręsti užduoties ir ji nežino, prie kurio objekto toliau keliauti. Suflerius reiktų išsikirpti ir susiklijuoti.

Pavyzdžiuose matote, kaip realiai atrodo suflerių kortos. Informacija klijuojama iš abiejų pusių, tad kortelę galima vartyti.



Suflerių vokai

ATMINTINĖ

Atmintinę pateikiame visiems dalyviams (grupėms), kai jiems prieš tai žodžiu paaiškiname taisykles.

Šioje atmintinėje atsispindi visa žaidimo eiga. Žaidimo vedėjas gali priminti, jei žaidėjai kuriame nors punkte pamiršta kažką atlikti, svarbiausia suprasti, kad žaidimo grupėje vedėjas – ne instruktorius, jis – šios grupės dalis, geros nuotaikos generatorius. 😊

ATMINTINĖ

1. Sukurkite *Facebook* uždara grupę (ne mesendžeryje), sugalvokite jos pavadinimą.
2. Pakvieskite visus komandos narius ir grupės vadovus.
3. Jūs esate komanda, pasiskirstykite vaidmenis: kas atsakys už nuotraukų / vaizdo įrašų / kitokios medijos įkėlimą į grupę, kas fiksuos komandos vaikščiojimo maršrutą (programėlės *Strava*, *Locus* ar pan.).
4. Po kiekvienos kūrybinės užduoties rezultatą įkelkite į grupę ir parašykite apie įkeltą mediją bent sakinį.
5. Galite naudotis *visomis IT priemonėmis*: mobiliuoju internetu, žemėlapiu, koordinatėmis, QR skaitytuvu ir kt.
6. Atlikdami užduotis būkite labai dėmesingi, nes atsakymą galite rasti pačioje netikėčiausioje vietoje.
7. Nuotraukas / vaizdo siužetus / garsaraščius / vaizdaraščius ir kt. kurkite kūrybiškai.
8. Jei nepavyksta išsiaiškinti, apie kokią vietą yra kalbama, galite prašyti suflerio.
9. Programėlės, kurių jums gali prireikti: *Strava*, *Locus*, QR kodas, diktofonas ir kt.
10. Mėgaukitės procesu, būkite smalsūs ir LAIMINGI. Nepamirškite atradimų fiksuoti

REF


LEK

SI

JOS lape.



REFLEKSIJA

Kaip ir kiekviename ugdymo procese, šioje pamokoje-žaidime refleksija (**priedas REFLEKSIJOS LAPAS**  **ATSISIŪSTI**) užima ypatingą vietą. Refleksija – tai daugiasluoksnis identifikavimo, aiškinimosi ir tyrinėjimo „to, kas yra“ procesas. Tai procesas, kuomet einama giliau, kuriami ryšiai ir prasmės, gaunamos įžvalgos apie skirtingus svarbius įvykius (vidinius ir išorinius, suprantant tai maksimaliai plačiai). Šis procesas veda didesnio žinojimo link: tampate sąmoningesni apie save ir / arba apie išorinį pasaulį. Todėl refleksija stimuliuoja asmeninį augimą ir / arba profesinį tobulėjimą (Jakube et al., 2016). Svarbu, kad kiekvienas dalyvis suprastų, jog refleksija yra JO. Todėl būtina suformuluoti ir iškomunikuoti refleksijos svarbą, kad dalyvis žaidimą suvoktų kaip asmeninio augimo galimybę.

Mūsų siūlomas refleksijos įrankis, viena vertus, nėra išskirtinis ir greičiausiai kai kurių iš jūsų jau ne kartą naudotas ugdymo procese – refleksijos lapas. Mūsų atveju tai yra *kišeninė* kiekvieno dalyvio priemonė, kurią jis nuolat turi su savimi ir pildo jam priimtinu laiku tarp objektų radimo ir kūrybinių užduočių atlikimo arba žaidimo pabaigoje (jeigu nespėja, pildo namuose). Tad refleksijos lapą išdaliname kiekvienam dalyviui prieš startą. Žinoma, esant poreikiui, galima tiesiog praėjus keletą objektų skirti kažkiek laiko refleksijai pildyti, kol atsiminimai ir atradimai dar yra nauji ir neprimiršti. Refleksijos lapas – tai lapas, padalintas į 4 skiltis, kiekvienoje iš jų rasite po vieną paprastą klausimą, kuris siūlo kiekvienam individualiai pamąstyti apie savo individualius atradimus.

PASTABA: jeigu dalyviai nėra pratę reflektuoti savo veiklos, nereikėtų išsigąsti, jog pirmosios refleksijos nebus labai išplėtotos. Reflektavimo įgūdis susiformuoja palaipsniui, svarbu siekti pozityvaus augimo, padrašinti mokinius. Gali nutikti taip, kad pirmosios refleksijos nebus labai išsamios – tik žodis, sakinys. Gali nutikti taip, kad ne visi jūsų žaidėjai bus geranoriški arba iškart suvoks refleksijos svarbą, todėl gali pasitaikyti ir visiškai seklių ar net viską atmetančių refleksijų – piešinėlių arba vieno žodžio – *nieko* – užrašymų. Visgi, kuriant pozityvią aplinką, tokių refleksijų pasitaiko retai. Kita vertus, jei žaidžiate su savo ugdytiniais, su kuriais ir toliau komunikuosite ugdymo proceso metu, refleksijos (kad ir kokios jos būtų) yra nuostabus atspirties taškas nuoširdžiam pokalbiui ir ugdytinio augimui.

Pavyzdys

Refleksijos klausimai

Ką darau šioje pamokoje?	Ką mąstau ir kalbu pamokoje? Kokių minčių kelia pamoka?
Ką šiandien sužinojau apie save? Kas manyje keičiasi pamokos metu?	Kodėl / kuo man svarbu tai, ko mokausi dabar?

VISI REFLEKSIJOS ETAPAI IR GALUTINĖ REFLEKSIJA

Žaidimą sudaro keli refleksijos etapai.

1 REFLEKSIJA: kaip ir minėta, *kišeninė refleksija*, t. y. vokelis, į kurį įdėtas refleksijos lapas su 4 klausimais, kuriuos dalyvis *nešiojasi savyje* viso žaidimo metu (detalesnį aprašymą žr. p. 81).

2 REFLEKSIJA: galutinė visos pamokos-žaidimo sužaidybinta refleksija grupelėje. Šiame etape tiesiog siūlome nuotaikingai užbaigti žaidimą ir, vedėjui telefone ar kitur įjungus balso įrašymo priemonę, įrašyti visų dalyvių galutinę emociją, išreikštą vienu žodžiu. Tam siūlome pakviesti grupelę sustoti ratu, o vedėją priėti prie kiekvieno, kad žmogus galėtų pasakyti savo išjaustą žodį į garso įrašytuvą (diktofoną). Siūlome, kad įrašymas būtų gyvas, neužsilaikyti, nemąstyti, paprašyti dalyvių tiesiog čia ir dabar *išpyskinti* žodelį. 😊

3 REFLEKSIJA – GALUTINĖ REFLEKSIJA

Šią refleksiją atliekame tada, kai visos grupelės susitinka galutiniame maršrutų taške. Kurioje erdvėje jūs atliksite refleksiją, priklausys tik nuo jūsų norų ir poreikių. Dažniausiai šį refleksijos etapą stengiamės įgyvendinti kurioje nors Vilniaus galerijoje iš anksto susitarusios dėl erdvių ir galimybių. Tad šį refleksijos etapą paverčiame savotiška užbaigimo švente. Kol į erdvę susirenka visi žaidimo dalyviai, sujungiame visus 2 REFLEKSIJOS balso įrašus į vieną ir paleidžiame kaip bendrą garso takelį, tad tam tikrą laiką dalyviai gali klausytis savo balsu užfiksuotų įspūdžių, visame balsų chore atpažinti savąjį.

Kadangi viso žaidimo metu kiekviena dalyvių grupė (kiekvienas maršrutas) kūrybines užduotis fiksavo ir kėlė į uždaras *Facebook* grupes, natūraliai kyla noras pamatyti, kaip tokią pačią užduotį pavyko įgyvendinti kitoms grupėms. Visų grupių įkeltą medžiagą iš *Facebook* grupių visi žaidimo dalyviai peržiūri dideliame ekrane. Atradimų ir džiaugsmo lavina čia tikrai garantuota.

GALUTINEI visų grupių refleksijai (apie 15 min. komunikacijai ir užrašymui ir apie 15 min. pristatymui) siūlome dalyviams susimaišyti, čia tiks bet koks jūsų mėgstamas grupelių formavimo būdas. Grupelėms paduodame po konferencijų bloknoto lapą su užrašytais 3 pagrindiniais žodžiais, kurie turėtų padėti apmąstyti žaidimo metu įgytą patirtį (kartu tai yra grįžtamasis ryšys visiems žaidimo dalyviams):

PATIKO**SUŽINOJAU****NORĖČIAU**

Kadangi **GALUTINEI REFLEKSIJAI** formuojamos mišrios grupės, tai užtikrina, jog skirtingas patirtis išgyvenę dalyviai komunikuoja tarpusavyje, dalijasi šauniaisiais savo atradimais, diskutuoja. Užrašius atsakymus ant konferencijų bloknoto lapų dalyvius kviečiame pristatyti savo plakatus (viešasis kalbėjimas) visiems žaidimo dalyviams. Vedėjai, išklausę kiekvienos grupelės pristatymą, klijuoja plakatus ant sienų, kad šie būtų matomi visiems dalyviams.

PASTABA: žaidimą ir refleksiją turėtumėte atlikti remdamiesi žiniomis apie savo grupę, visam žaidimui planuoti turėtumėte skirti laiko, esant reikalui jį transformuoti, kad spėtumėte neskubėdami atlikti užduotis ir reflektuoti.

Pavyzdys

Neredaguota dalyvio refleksija

Ką darau šioje pamokoje?	Ką mąstau ir kalbu pamokoje? Kokių minčių kelia pamoka?
<i>Bendravau, sprendžiau mįsles, ieškojau informacijos internete, mokinausi naudotis socialinėmis media, video kūrimo programėle, dalinausi pastebėjimais.</i>	<i>Žaidimas paskatino prisiminti žinias. Daug kalbėjau sprendžiant mįsles ir atliekant kūrybines užduotis, tačiau pastebėjau, jog dažnai neįvardiju minčių, kurios pačiam atrodo netinkamos žaidimui, kas sukėlė tylos pauzes ir nepakankamą komunikavimą. Žaidimo metu teko maloniai bendrauti, labai patiko visų geranoriškumas ir apsikeitimas skirtinga patirtimi.</i>
Ką šiandien sužinojau apie save? Kas manje keičiasi pamokos metu?	Kodėl / kuo man svarbu tai, ko mokausi dabar?
<i>Sužinojau, jog esu pakankamai pastabus aplinkos detalėms, tačiau reikia išmokti atidžiau klausytis savo paties pasakytus žodžius. Supratau, jog man daugiau patinka kūrybinės ir organizacinės užduotys, sekasi spręsti logines mįsles, tačiau esu nepakankamai pasitikintis savimi užėiti už savo patogumų ribų ir prisiminti veiklą, kuri man nėra būdinga kasdienybėje. Pastebėjau, jog komandinis darbas ir bendravimas leido man atsipalaiduoti ir įsiliesti į žaidimo procesą.</i>	<i>Žaidimas leido išmokti dirbti komandoje, atskleisti savo stipriąsias ir silpnąsias puses. Žaidimo dėka supratau, kaip svarbu išeiti iš komforto zonos.</i>

Čia pateikiame refleksijos pavyzdį – vieno dalyvio refleksiją iš paskutinio žaidimo. Dalyvis nebuvo pratęs atlikti veiklos refleksijų (pateikiama neredaguota dalyvio refleksija).

VIETOJ PABAIGOS

LIANA linki jums smagaus žaidimo ir svarbių atradimų, lai jūsų žaidimą mieste lydi geros emocijos, energija ir juokas. Jei vidury žaidimo išsikvėpsite, nenusiminkite, visuomet atsiranda antras kvėpavimas. Na, o kad vaikščioti būtų lengviau, paprašykite dalyvių apsirengti ir apsiauti patogiai, nesinešti daug daiktų. Taip pat būtų puiku, kad mokytojas turėtų padėjėją, nes vienam „darbuotis“ su skirtingais vokais yra iššūkis, reikia greitų apsučių!

Atsiminkite: **VEIKLA – REFLEKSIJA – SAŲVEIKA – TĘSTINUMAS.** 😊

Tikimės, kad patirtys bus neįkainojamos, o namo grįšite kupini šauniasių išpūdžių. Kilus klausimų, visada atsakysime ir pakonsultuosime: liana.duetas@gmail.com.

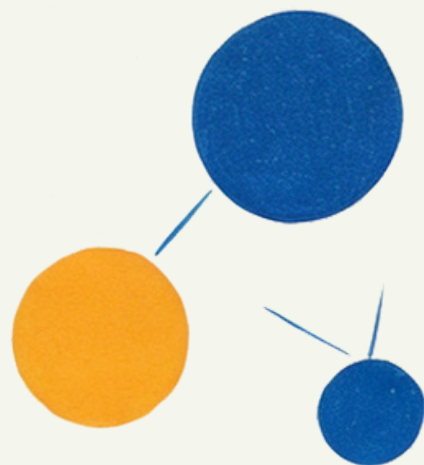
Pavyzdys

Pavyzdyje matote, kaip visas žaidimo paketas (1 maršruto) atrodo gyvai. Kad būtų patogiu ir nesipainiotumėte, siūlome kiekvienos užduoties paketą – objektų radimo užduotis, kūrybines užduotis, suflečius – sudėti į patogius jums maišelius ar pan., taip organizuoti žaidimą bus dar paprasčiau.



LITERATŪROS SĄRAŠAS:

- Aleksandravičiūtė, A. (2020). *Imkite (ne)nenumarinkite. Kūrybiškumas kaip mokymosi būdas*. Prieiga per internetą: <https://www.bernardinai.lt/2020-05-13-immite-ne-nenumarinkite-kurybiskumas-kaip-mokymosi-budas/>.
- Brackett, M. (2020). *Leidimas jaust*. Vilnius: Vaga.
- Jakube, A., Jasiene, G., Taylor, M. E., Vandenbussche, B. (2016). *Holding the Space: Facilitating, Reflection and Inner Readiness for Learning*. Prieiga per internetą: https://www.reflecting.eu/wp_cont/uploads/2016/08/Holding-the-space-website-small.pdf.
- Kompetencijų ir vaiko raidos aprašai* (2021). Prieiga per internetą: <https://www.mokykla2030.lt/kompetenciju-ir-vaiko-raidos-aprasai>.
- Pocevičius, D. (2018). *100 istorinių Vilniaus relikty*. Vilnius: Kitos knygos.
- Sumažėjo vaikų, kurie jaučiasi laimingi: kaip pasirūpinti jų emocine sveikata popandeminame pasaulyje ir karo kontekste* (2022). Prieiga per internetą: <https://www.vilniusveikiau.lt/sumazejo-vaiku-kurie-jauciasi-laimingi-kaip-pasirupinti-ju-emocine-sveikata-popandeminame-pasaulyje-ir-karo-kontekste/>.
- Tradiciniai ir šiuolaikiniai mokyklos skirtumai. Kompetencijų ugdymas*. Metodinė svetainė. Prieiga per internetą: Šiuolaikinio ugdymo tikslas | Ugdymas. Prieiga per internetą: <http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/pagrindinis/pagrindiniai-kompetenciju-ugdymo-aspektai/siuolaikinio-ugdymo-tikslas-asmens-kompetencijos/>.



PRIEDAI



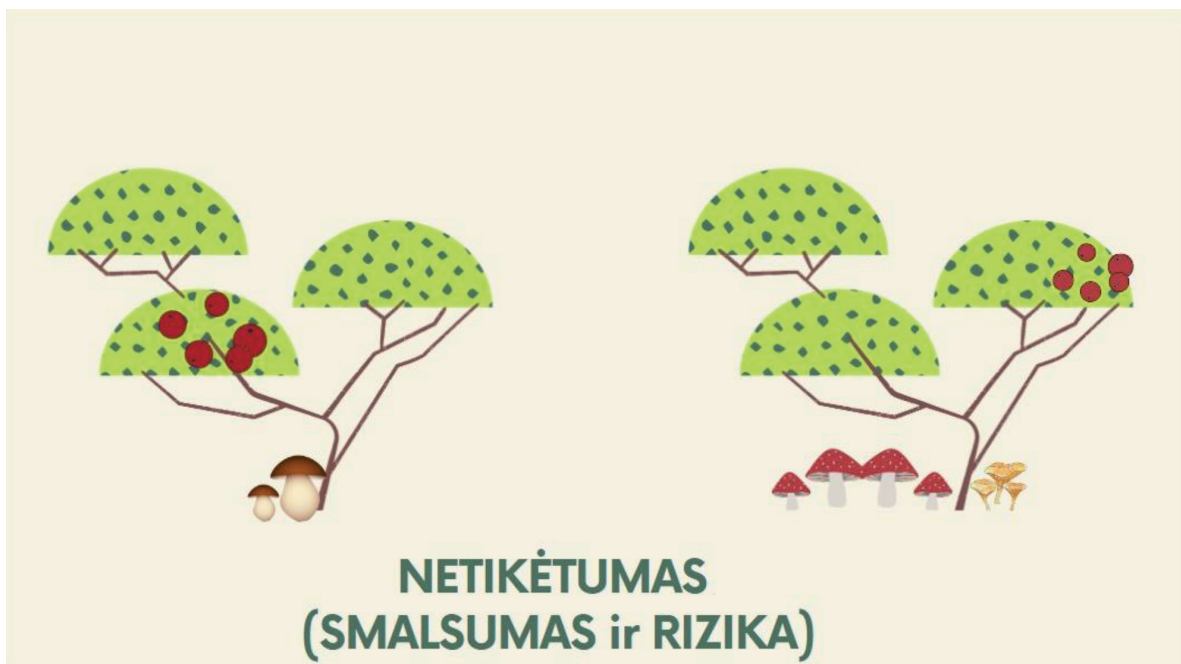
BET KOKS ŽAIDIMAS

1 priedas

KARALYSČIŲ VAIZDAS IR PAVYZDŽIAI



- Taškų rinkimas (*šarados...*)
- Varžymasis esant laiko apribojimui (*ar suspėsite per 10 min. išvardyti...*)
- Varžymasis esant vietos apribojimui (*ar pavyks klasėje surasti tiek...*)
- Varžymasis tarp komandų (*estafetės, debatai...*)
- Iššūkio įveikimas kartu (*ar pavyks kartu...*)
- Užduoties atlikimas kartu (*kartu nupieškite...*)



- Atsitiktinis temos, eiliškumo, aplinkybės parinkimas (*ištraukti projekto temą...*)
- Neaiškumas, kurį bandome kartu išdiskutuoti (*nepažįstamas vaizdas, kurį aptariame...*)
- Informacija, kurią žino ne visi, taigi likę turi atspėti (*kartuvės, šarados, alias...*)
- Sėkmę sukelia atsitiktinumai (*kauliukai, loterijos, bingo, kortos, scrabble...*)



- Įsikūnijimas į kitą asmenį / vaidmenį (*rašyti, kalbėti, pristatyti kažką iš kito perspektyvos...*)
- Įsijautimas į kitas aplinkybes (*jei mes dabar būtume kalnuose...*)
- Sukurti kūrinį (*parašyti eilėraštį, nutapyti paveikslą, sukurti užduotį...*)
- Perkurti kūrinį (*pakeisti pabaigą, perrašyti dialogus...*)



- Atlikti protinę užduotį judant (*taip ar ne...*)
- Įjungti visus / kitus kūno pojūčius (*kalbant apie žemės sluoksnius, aptarti dirvožemio kvapą...*)
- Keisti užduočių atlikimo vietą (*orientacinės, pasaulio kavinė, išėjimas iš klasės...*)
- Įjungti kūno judesius (*jeigu pritariate, suspragsėkite...*)

2 priedas

KARALYSTĖ NR. 1

1. **Lietuvos istorinių asmenybių mūšis** (5 žmonės)

Suformuokite dvi komandas po du žmones, o vienas žmogus bus laikrodininkas (3 min.) ir teisėjas. Komandos viena po kitos turi vardyti po vieną Lietuvos istorinę asmenybę (jos negali kartotis). Kuri iš komandų laimės?

Įrašykite

2. **Debatai** (6 žmonės)

Teiginys: *mokinys turėtų už kiekvieną užduotį pamokoje rinkti taškus, kurie sumuotųsi į pažymius*. 3 už, 3 prieš. Trukmė: 5 min. Kuri pusė įtikino labiau?

Įrašykite

3. **Kėdės** (3 žmonės)

Kas greičiau suskaičiuos, kiek kėdžių ir kiek langų yra auditorijoje? Užrašykite teisingą skaičių:

.....

4. **Ore** (3 žmonės)

Pabandykite kartu kuo ilgiau išlaikyti popieriaus lapą ore (kad jis nenutūptų ant žemės / kėdės / stalo), jo neliesdami rankomis. Matuokite laiką. Koks geriausias jūsų rezultatas?

Įrašykite

5. **Vaskiči** (10 žmonių)

Sužaiskite „akmuo, žirkklės, popierius“ (*vaskiči / pamarskomu*) turnyrą. Laimėtoją visi pasveikinkite paspausdami jam / jai ranką. Kas laimėjo?

Įrašykite

6. **Estafetės** (4 žmonės galvoja, daro visi)

Sugalvokite estafėčių rungtį, kuri būtų įgyvendinama erdvėje, kurioje esate. Sugalvoję išbandykite ją patys ir žemiau nupieškite, kaip rungtis atrodė ir kas ją laimėjo.

7. **Vertimas** (3 žmonės)

Išverskite žodį „žaidimas“ į kuo daugiau kalbų, nenaudodami interneto. Galite kalbėtis su visais žmonėmis, esančiais erdvėje, kurioje esate. Žemiau užrašykite kuo daugiau žodžio „žaidimas“ vertimų, skliausteliuose nurodydami kalbą, pvz.: *žaidimas (lietuvių k.) ir t. t.*

.....

.....

.....

.....

.....

3 priedas

KARALYSTĖ NR. 2

1. Kartuvės (7 žmonės)

Sužaiskite kartuves: 1 žmogus sugalvoja anglišką žodį, kuris būtų bent 8 raidžių. Kiti bandykite jį atspėti. Atspėjęs galvoja kitą žodį. Tai pakartokite tris kartus, t. y. su trimis žodžiais. Kokie buvo žodžiai, kuriuose spėliojote?

Įrašykite

2. Dėlionė (3 žmonės)

Nupieškite ant lapo simbolį ar piešinį, vaizduojantį kokią nors sporto šaką. Nupiešę sukarpykite lapą ir duokite kitiems dviem dalyviams vėl sudėti ir spėti, kas pavaizduota. Žemiau įrašykite, kokį žaidimą jūs vaizdavote ir ką spėjo dėlionės dėliotojai.

Įrašykite

3. Kauliukas ir skaičiai (4 žmonės)

Sudarykite ir išspręskite 5 uždavinius įdėdami į praleistas vietas išmestus kauliuko skaičius:
 $(_+_)*_-_=?$

1.

2.

3.

4.

5.

4. Nuotrauka (6 žmonės)

Atsidarykite šios savaitės *New York Times* rubrikos „What’s going on in this picture?“ nuotrauką. Išdiskutuokite grupėje, atsakydami į toliau esančius klausimus:

- Kas vyksta nuotraukoje?
- Ką matote nuotraukoje, kas pagrindžia jūsų nuomonę?
- Ką dar pastebite nuotraukoje?

Trumpai aprašykite:

.....



.....
.....
.....
.....

5. **Sugedęs telefonas** (visi)

Visi sužaiskite sugedusį telefoną. Žodį galvoja tas, kuris gimė arčiausiai gegužės 18 d. Koks žodis buvo pradžioje ir pabaigoje?

Įrašykite

6. **Moneta** (3 žmonės)

Meskite monetą ir stebėkite, kas iškrenta – herbas ar skaičius. Kuris iš jūsų laimėjo (atspėjo), tas klausia bet kokio geografinio klausimo (pats sugalvoja). Atsakęs teisingai gauna tašką, jeigu neatsako – gauna tašką tas, kuris uždavė klausimą. Žaiskite iki 5 taškų.

Užrašykite sunkiausią klausimą, kurį sugalvojote:

.....

7. **Medžiaga** (6 žmonės)

Iš jūsų tamsiausių batus nešiojantis žmogus sugalvoja bet kokią cheminę medžiagą. Likę atspėkite tą medžiagą, klausdami klausimų, į kuriuos galima būtų atsakyti tik *taip* arba *ne*.

Atspėję medžiagą, įrašykite ją čia:

.....

4 priedas

KARALYSTĖ NR. 3

1. **Organai** (3 žmonės)

Nulipdykite iš plastilino 3 žmogaus vidaus organus. Paklauskite kitų 2 žmonių, ar supranta, ką nulipdėte. Įrašykite, ką nulipdėte ir ką žmonės sakė:

.....

.....

.....

2. **Piešinys** (5 žmonės)

Padiskutuokite, o kas, jeigu mokykloje vietoj frazės „užteks žaisti, eikime dirbti“ sakytume „užteks dirbti, eikime žaisti“?

Nupieškite, kaip tada atrodytų mokykla:

3. Saulės sistema (9 žmonės)

Sustokite į eilę. Pirmasis žmogus eilėje yra Saulė. Kokios planetos esate visi kiti iš eilės nuo Saulės, jei taip sustodami suformavote Saulės sistemą?

Pasakykite paeiliui: *Aš esu ...*

4. Poetai (2 žmonės)

Parašykite ketureilį, pavartodami 3 padalyvius.

.....

.....

.....

.....

5. Šekspyras (5 žmonės)

Kaip kitaip galėtų baigtis Hamleto istorija? Užrašykite penkis paskutinius jūsų perkurtos versijos sakinius.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Žalgiris (5 žmonės / visi)

Penkiese suvaidinkite trumpą šiuolaikinę Žalgirio mūsų versiją. Pakvieskite jos pažiūrėti visus likusius. Užrašykite, kas atliekant šią užduotį buvo lengviausia ir sunkiausia:

.....

.....

.....

7. Ekspertai (4 žmonės)

Įsivaizduokite, kad esate higienos ekspertai. Įvertinkite erdvės, kurioje esate, higieną. Pateikite rekomendacijas įstaigai ar erdvei, kurioje esate, užrašydami jas žemiau:

.....

.....

.....

5 priedas

KARALYSTĖ NR. 4

1. Žaidimų aikštelė (4 žmonės)

Išeikite iš erdvės, kurioje esate, ir nufotografuokite pastatą ar jo kieme esančias 3 vietas, kuriose galima būtų žaisti. Grįžę parodykite šias nuotraukas bent 2 dalyviams ir papasakokite, ką, jūsų manymu, tose vietose pavyktų pažaisti.

2. Druska (6 žmonės)

Sustokite poromis ir pabandykite švelniai pasverti druską. Kada paskutinįkart tai darėte?

3. Energija (6 žmonės)

Įsijunkite Andriaus Mamontovo dainą „Energijos tvermės dėsnis“, pavyzdžiui, *Youtube* platformoje. Išiklausykite į jos žodžius ir pašokite pagal ją. Trumpai aptarkite, apie ką ši daina.

4. Taip ar ne (7 žmonės)

Sutarkite, kad prie lango yra atsakymas NE, o prie durų – TAIP. Atsistokite į atitinkamą vietą, atsakydami į toliau esančius klausimus. Užėmę savo poziciją padiskutuokite, kodėl taip manote.

- Ar lietuviams labai svarbus krepšinis?
- Ar Lietuva dabar turėtų geresnę ekonomiką, jeigu nebūtų buvusi Sovietų Sąjungos dalimi?
- Ar matematikos pamoka yra svarbesnė už sporto pamoką?
- Ar tiki, kad žmonija galėtų sustabdyti ekonominį augimą ir pakreipti visas savo veiklas taip, kad užkirstų kelią klimato kaitai?
- Ar eutanazija turėtų būti legali?

Apibraukite klausimą, kuriuo jūsų nuomonės labiausiai išsiskyrė.

5. Kvapas (2 žmonės)

Paklauskite visų toje erdvėje esančių žmonių, koks čia kvapas. Naudokite eterinį aliejų arba kokį nors kvapą skleidžiantį daiktą.

Atsakymus užrašykite:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Kietumas (3 žmonės)

Raskite kiečiausią ir minkščiausią medžiagą, iš kurių erdvėje, kurioje esate, yra padaryti daiktai.

Parašykite, kokie tai daiktai ir kokia medžiaga:

.....

.....

.....

.....

7. Žemė (10 žmonių)

Prisiminkite žaidimą „Aukščiau žemės“ ir jį pažaiskite (bent 1 min.). Vėliau aptarkite, kas vyksta iš fizikos ir biologijos perspektyvos, kai pakeliate kojas nuo grindų.

Atsakymą užrašykite:

.....

.....

.....

.....

BE KOJINIŲ

1 priedas

SLAPTOS ORGANIZACIJOS

A organizacija

Jums įdomūs žmonės, kurie drąsiai kelia naujas idėjas, kurie mąsto ir ieško naujų metodų mąstyti. Pagarba ir nuoseklumas savo idėjoms, atidus susipažinimas su ankstesniais mąstytojais ir kitais autoritetais jums ypač rūpi. Veikimas jūsų organizacijoje yra prestižiškas, siekiate neutralaus santykio su kitomis organizacijomis.

Jus gąsdina B ir C organizacijų konfliktas, norėtumėte padėti jį išspręsti.

B organizacija

Jums įdomūs žmonės, kurie yra išrinktieji. Žinote, kad tai ne prisitaikėliai, o žmonės, nuo gimimo turintys ypatingą dovaną. Į tokius žmones reikia investuoti, tokiems žmonėms reikia padėti ir juos skatinti! Svarbu užtikrinti, kad žmonės, turintys ypatingų savybių, galėtų vesti žmoniją į priekį.

Atvirai esate susipriešinę su C organizacija.

C organizacija

Jums įdomūs žmonės, kurie gali daryti įtaką kitiems. Tikite, kad visi žmonės gali tapti ypatingi, jei tik tikslingai siekia savo tikslo. Jei manote, kad žmogus gali būti jums naudingas, tuomet pasistengsite suteikti jam visas reikiamas sąlygas.

Atvirai esate susipriešinę su B organizacija.

D organizacija

Jūs esate patys inovatyviškiausi, valdote daug resursų, skirtų tyrimams. Jums įdomu pritraukti įvairiausių sričių lyderius, praktikus. Jums svarbu greitis, efektyvumas ir noras dirbti. Ieškote žmonių, kurie galėtų nuosekliai vykdyti įvairiausius projektus.

A organizacija jums atrodo ne itin praktiška.

B ir C organizacijos jums naudingos, nes gali pirkti jūsų išradimus.

2 priedas

KANDIDATŲ APRAŠYMAI

I kandidatas: Šis žmogus turi naujų įdomių idėjų, tačiau sklinda gandai, o ir kvapas, kad jis vengia dėvėti kojines ir nepasižymi ypač geros higienos įgūdžiais. Teko girdėti, kad kojinių jis nėra dėvėjęs nuo ankstyvos paauglystės...

II kandidatas: Šis žmogus keitė savo pilietybę, kad galėtų gyventi paprastesnį ir patogesnį gyvenimą. Nors vienu dalyku jis išvengė dėl pakeistos tapatybės, kitų prievolių jam neteko patirti dėl prastos sveikatos.

III kandidatas: Šis žmogus domisi mokslu, konkrečiai – fotoefektu. Kaip tai bus praktiškai naudojama, dar nėra aišku, bet mokslo pasaulyje tai tikra sensacija. Tokia sensacija, kad kiti mokslininkai kvestionuoja, ar šio žmogaus skaičiavimai gali būti pagrįsti, regis, šis žmogus gali būti mokslo šarlatanai.

IV kandidatas: Šis žmogus kardinaliai pakeitė savo nuomonę, gailėjosi to, ką pats ne per seniausiai paskatino kurti. Sukūrė kai ką išpūdingo, kas pakeitė viso pasaulio realybę ir istoriją. Dabar šis žmogus siekia resursų naujiems tyrimams, tačiau neaišku, ar vėliau dėl jų nesigailės.

V kandidatas: O jei tai būtų vienas ir tas pats žmogus (visi kandidatai)? Kas tai per pasaulio istorinė asmenybė?

ARKLYSTU

1 priedas

POREIKIAI

FIZINĖ IR EMOCINĖ GEROVĖ

ORAS / VANDUO / ŠVIETA / ŠILUMA
 POILSIS / MIEGAS / PASTOGĖ / PRIEGLLOBSTIS
 MITYBA
 SVEIKATA
 JUDĖJIMAS / FIZINIS AKTYVUMAS
 SAUGUMAS
 EMOCINIS SAUGUMAS
 PSICHOLOGINIS ATSPARUMAS
 APSAUGA NUO SKAUSMO
 KOMFORTAS
 PRISILIETIMAS
 SEKSUALINĖ IŠRAIŠKA

RYŠYS

MEILĖ / MEILĖ SAU
 RYŠYS SU SAVIMI
 RYŠYS SU KITU
 RYŠYS SU APLINKA
 RŪPESTIS / RŪPINIMASIS SAVIMI
 MATYTI IR BŪTI MATOMAM
 GIRDETI IR BŪTI IŠGIRSTAM
 SUPRASTI IR BŪTI SUPRASTAM
 ARTUMAS
 INTYVUMAS
 PRIKLAUSYMAS
 EMPATIJA / ATJAUTA
 DEKINGUMAS
 PRIEMIMAS
 PRIPAŽINIMAS
 ĮVERTINIMAS
 DEMESYS
 ATVIRUMAS
 PASITIKĖJIMAS
 KOMUNIKACIJA
 DALIJIMASIS / MAINAI
 DAVIMAS / GAVIMAS
 ŠVELNUMAS
 JAUTRUMAS
 GERUMAS
 NURAMINIMAS
 PAGARBA
 ATIDUMAS
 ĮSITRAUKIMAS
 MANO POREIKIŲ PRIPAŽINIMAS
 DALYVAVIMAS
 PARAMA / PAGALBA
 PUOSELĖJIMAS
 BENDRADARBIAVIMAS / BENDRYSTĖ
 DRAUGYSTĖ
 PARTNERYSTĖ
 ABIPUSIŠKUMAS
 NUOSEKLUMAS
 TĖSTINUMAS

PRASMĖ

BUVIMAS / ČIA IR DABAR
 ŠVENTIMAS / GEDĖJIMAS
 TIKĖJIMAS
 VILTIS
 VIZIJA
 SVAJOJIMAS
 RĀMYBĖ
 AIŠKUMAS
 TIKSLAS
 SUSITELKIMAS / SUSIKAUPIMAS
 KŪRYBA / KŪRYBIŠKUMAS
 SAVIREALIZACIJA
 ŽINOJIMAS
 ĮKVEPIMAS
 MOKYMASIS / SUVOKIMAS
 PAŽINIMAS
 SĄMONINGUMAS
 DVASINGUMAS
 IŠSILAISVINIMAS
 VIRSMAS / TRANSFORMACIJA
 IŠŠŪKIS
 DALYVAVIMAS
 AUGIMAS / PROGRESAS
 EFEKTYVUMAS
 EVOLIUCIJA
 REVOLIUCIJA
 PLĖTRA / VYSTYMAS
 JĖGA / VIDINĖ STIPRYBĖ
 ĮGALINIMAS
 KOMPETENCIJA / GEBĖJIMAS
 PASITIKĖJIMAS SAVIMI /
 SAVIVERTĖ
 SAVIGARBA / ORUMAS
 TURĖTI SAVO VIETĄ PASAULYJE
 TARPUSAVIO SUSIETUMAS
 ŠEIMA
 SAVIRAIŠKA
 INTEGRALUMAS
 SKAIDRUMAS
 TIKRUMAS / TIESA

ŽAIDIMAS

GYVYBINGUMAS / JUDRUMAS
 GYVUMAS / ŽVALUMAS
 TĖKMĖ
 AISTRA
 SPONTANIŠKUMAS
 MALONUMAS
 HUMORAS / JUOKAS
 LENGVUMAS
 TYRINĖJIMAS
 STEBĖJIMAS
 ATRADIMAS
 NUOTYKIS
 ĮVAIROVĖ / SKIRTINGUMAS
 ATSINAUJINIMAS / ATGAIVA

HARMONIJA

TAIKA
 GROŽIS / ESTETIKA / DARNA
 RAMYBĖ / RIMITIS
 PUSIAUSVYRA
 PASITIKĖJIMAS
 ATSPALPAIDAVIMAS
 MĖGAVIMASIS
 TYLA
 LENGVUMAS
 TVARKA / TVARUMAS / EKOLOGIJA
 IŠSAUGOJIMAS / TAUSOJIMAS
 STABILUMAS / BALANSAS
 VIENTISUMAS / VIENYBĖ
 UŽBAIGTUMAS / INTEGRACIJA
 LYGYBĖ / TEISINGUMAS
 SAŽININGUMAS

LAISVĖ

PASIRINKIMAS
 GALIMYBĖS
 AUTONOMIJA
 SAVARANKIŠKUMAS
 ERDVĖ / LAIKAS
 LAISVĖ KLYSTI
 AUTENTIŠKUMAS

ŠVIETIMO NUOTYKIAI

SUDARYTA REMIANTIS NVC

2 priedas

JAUSMAI – POJŪČIAI – EMOCIJOS

NEGATYVŪS

LIŪDESYS

LIŪDNAS
PRISLĖGTAS
NOSTALGIŠKAS
DEPRESYVUS
PRARADĖS VILTI
NUSIVYLĖS
NUSIMINĖS
NIŪRUS
ILGESINGAS
BEJĖGIS
ATSIRIBOJĖS

PYKTIS

SUPYKĖS
ĮSIUTĖS
IŠIŽEIDĖS
KERŠTINGAS
BLOGO LINKINTIS
PRIEŠIŠKAS
JAUČIANTIS PANIEKĄ
JAUČIANTIS NEAPYKANTĄ
PASIBAJAURĖJĖS

SUMIŠIMAS

PASIMETĖS
SUSIPAINIOJĖS
ABEJOJANTIS
SUTRIKĖS
NEUŽTIKINTAS
NERIMASTINGAS
SUSIRŪPINĖS
SUSJAUODINĖS
SUSIERZINĖS
PAVYDULIAUJANTIS
JAUČIANTIS FRUSTRACIJĄ
NEKANTRUS
NERVINGAS
ŠOKIRUOTAS
KAPRIZINGAS
SUKRĖSTAS
PRIBLOKŠTAS
JAUČIANTIS DISKOMFORTĄ
JAUČIANTIS STRESĄ
BEJĖGIS

ATJAUTA

ATJAUČIANTIS
SUJAUDINTAS
DRAUGIŠKAS
SUPRATINGAS
PRIIMANTIS
JAUČIANTIS RYŠĮ
ĄTVIRAS
MYLINTIS
ŠILTAS

RAMYBĖ

RAMUS
TAIKUS
TYLUS
ATSIPALAIHAVĖS
LAISVAS
PATOČIAI BESJAUČIANTIS
PATENKINTAS
STABILUS
JAUČIANTIS PALENGVĖJIMĄ
IŠPILDĖS SAVE
ESANTIS ČIA IR DABAR

LAIMĖ

LAIMINGAS
DŽIAUGSMINGAS
PAKYLĖTAS
LINKSMAS
PILNATVIŠKAS
DĖKINGAS
JAUČIANTIS EUFORIJĄ

BAIMĖ

IŠSIGANDĖS
JAUČIANTIS BAIMĖ
NEPASITIKINTIS
ĮTARUS
NESAUGUS
JAUČIANTIS PANIKĄ
PARALYŽIUOTAS
NUOGAŠTAUJANTIS
JAUČIANTIS SIAUBĄ
SUSIRŪPINĖS

PAŽEIDŽIAMUMAS

TRAPUS
NEPASITIKINTIS
UŽSISKLENDĖS
NEPRITAPĖS
NESUPRAŠTAS
APŠMEIŽTAS
JAUTRUS
PAVARGĖS
PERDEGĖS
IŠSEKĖS

PASITIKĖJIMAS

PASITIKINTIS
BESIDIDŽIUOJANTIS
VILTINGAS
OPTIMISTIŠKAS
STIPRUS
DRAŠUS

GYVYBINGUMAS

NEKANTRAUJANTIS
ENTUZIASTINGAS
ENERGINGAS
BUDRUS
GYVAS
PĀLSĖJĖS
ŽVALUS
AŠTRINGAS
SVYTTINTIS
BESIGĖRINTIS

NUOSTABA

NUSTEBĖS
ABSTULBINTAS
SUSIŽAVĖJĖS
SUSJAUODINĖS
ĮKVEPTAS
SMALSUS
SUSIDOMEJĖS
SUIINTRIGUOTAS
IŠITRAUKĖS
LAUKIANTIS

KŪNO POJŪČIAI

ĮSITEMPĖS
SUSTINGĖS
VIRPANTIS
SUSIGUŽĖS
SULAIKĖS KVAPĄ
GUMULAS GERKLĖJE
SPENGIMAS AUSYSE
MAZGAS PILVE
AKMUO ŠIRDYJE
SILPNUMAS
ŠALTKRĖTIS
APSAVAIGĖS
SERGANTIS
MIGLOTAI
TUŠTUMA

SKAUSMAS

KENČIANTIS
JAUČIANTIS ŠIRDGĖLĄ
VIENIŠAS
JAUČIANTIS KALTĖ
NELAIMINGAS
APGAILESTAUJANTIS
SIELVARTAUJANTIS
JAUČIANTIS AGONIJĄ

NUOBODULYS

NUOBODŽIAUJANTIS
ĀPATIŠKAS
NUTOJĖS
ATSISKYRĖS
ĀBEJINGAS

GĖDA

JAUČIANTIS GĖDĄ
DROVUS

ŠVIETIMO NUOTYKIAI

SUDARYTA REMIANTIS NVC

ŽAISK VILNIŲ

1 priedas

5 MARŠRUTAI

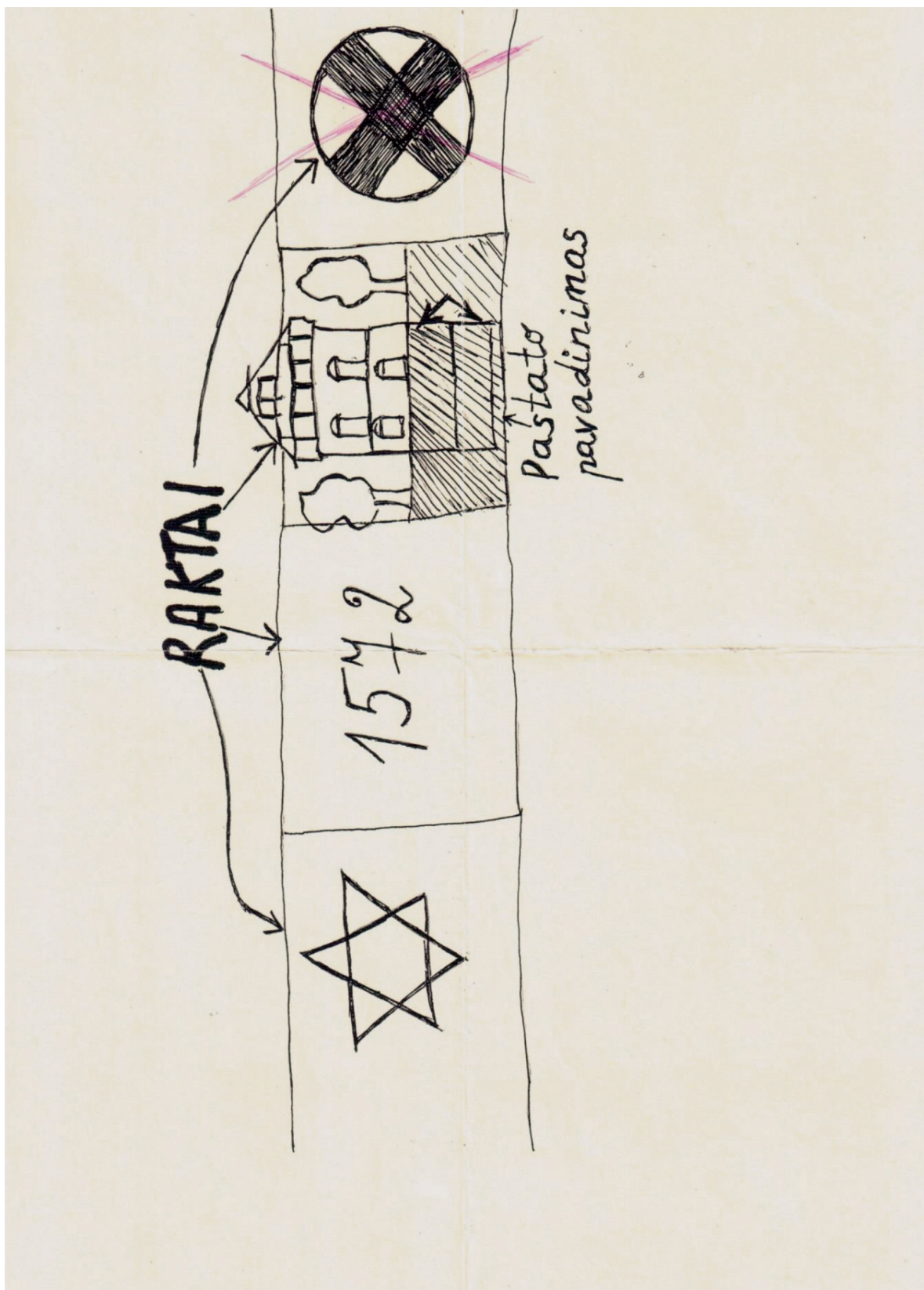
I MARŠRUTAS	II MARŠRUTAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sinagoga (Gaonas) 2. Getas 3. Adomo Mickevičiaus biblioteka 4. T. Ševčenkos skulptūra 5. Aušros vartai 6. Filharmonija 7. Rotušė 8. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 9. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. T. Ševčenkos skulptūra 2. Aušros vartai 3. Filharmonija 4. A. Mickevičiaus biblioteka 5. Sinagoga (Gaonas) 6. Getas 7. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 8. Rotušė 9. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios)
III MARŠRUTAS	IV MARŠRUTAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. A. Mickevičiaus biblioteka 2. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 3. Rotušė 4. Filharmonija 5. Aušros vartai 6. T. Ševčenkos skulptūra 7. Sinagoga (Gaonas) 8. Getas 9. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 2. A. Mickevičiaus biblioteka 3. Sinagoga (Gaonas) 4. Getas 5. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 6. Rotušė 7. T. Ševčenkos skulptūra 8. Aušros vartai 9. Filharmonija 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios)
V MARŠRUTAS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“ 2. Rotušė 3. Filharmonija 4. Aušros vartai 5. T. Ševčenkos skulptūra 6. A. Mickevičiaus biblioteka 7. Sinagoga (Gaonas) 8. Getas 9. K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys 10. A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios) 	

2 priedas

10 MARŠRUTO NUORODŲ-UŽDUOČIŲ, SKIRTŲ OBJEKTUI SURASTI

1. **Sinagoga (Gaonas)**
2. **Getas**
3. **Adomo Mickevičiaus biblioteka**
4. **T. Ševčenkos skulptūra**
5. **Aušros vartai**
6. **Filharmonija**
7. **Rotušė**
8. **P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“**
9. **K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys**
10. **A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios)**

1 MARŠRUTO NUORODA



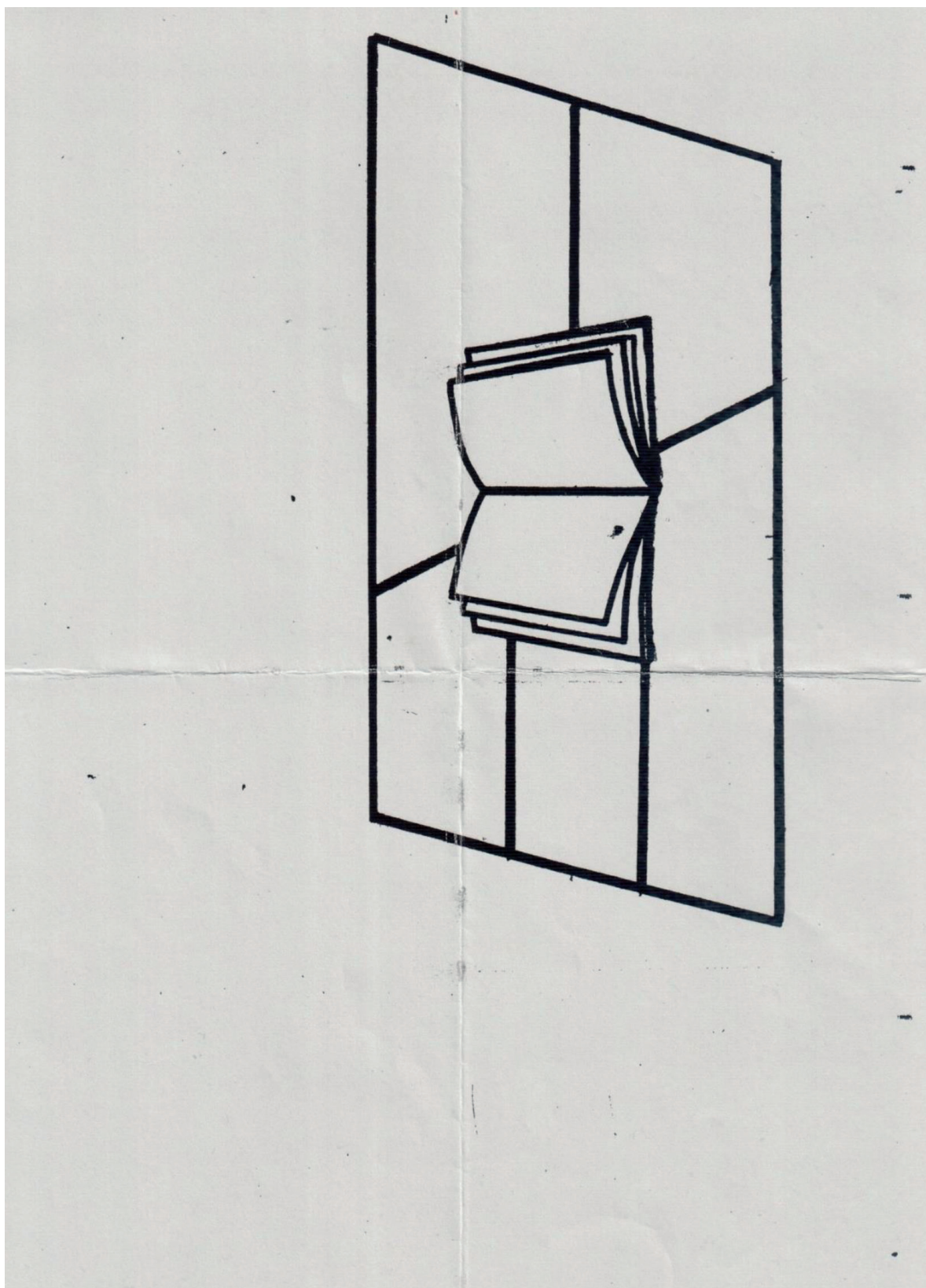
2 MARŠRUTO NUORODA

(4) GATVĖS

A	Š	A	U	N	U	G	A	O	N	O
P	N	S	V	E	N	U	E	E	S	T
U	L	T	G	Ū	T	E	Ž	P	M	K
R	B	I	O	R	N	A	Y	U	A	P
L	T	K	B	K	A	M	D	M	G	E
A	M	L	O	P	O	Ž	U	P	U	A
B	K	I	O	D	S	L	U	Į	N	Z
A	V	U	M	Š	A	T	S	S	O	R
S	D	P	U	G	E	R	A	K	M	B
A	Š	S	D	L	E	V	B	K	I	V
Ė	K	B	U	L	S	Ū	T	U	Ž	O



3 MARŠRUTO NUORODA



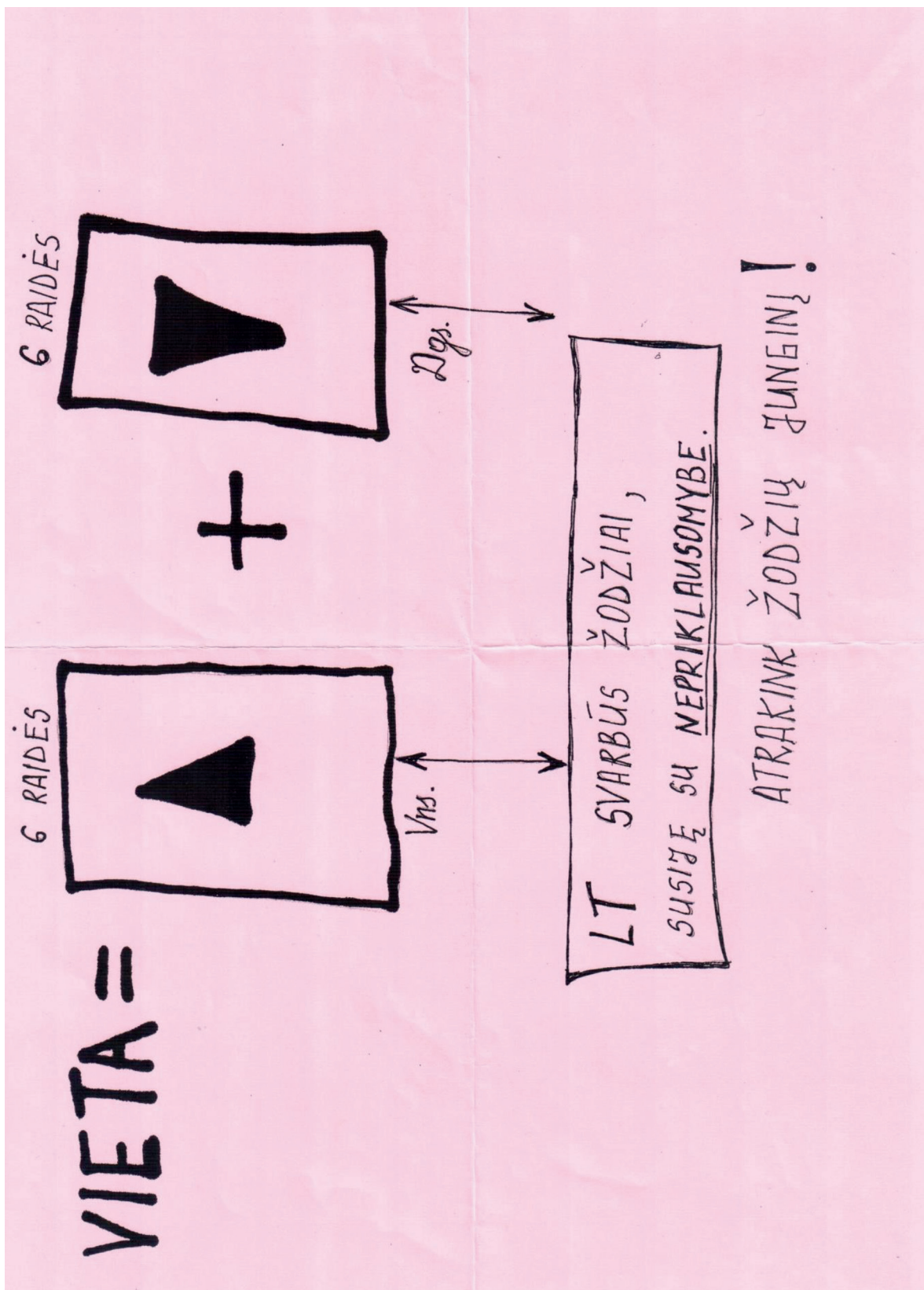
4 MARŠRUTO NUORODA



Šv. Juozapo Sužadėtinio bažnyčia

Jeigu šios pelėdos išskristų pro bažnyčios vartus ir skristų tiesiai, ant kieno pečių galėtų nutūpti šis išminties ir mokslo simbolis?

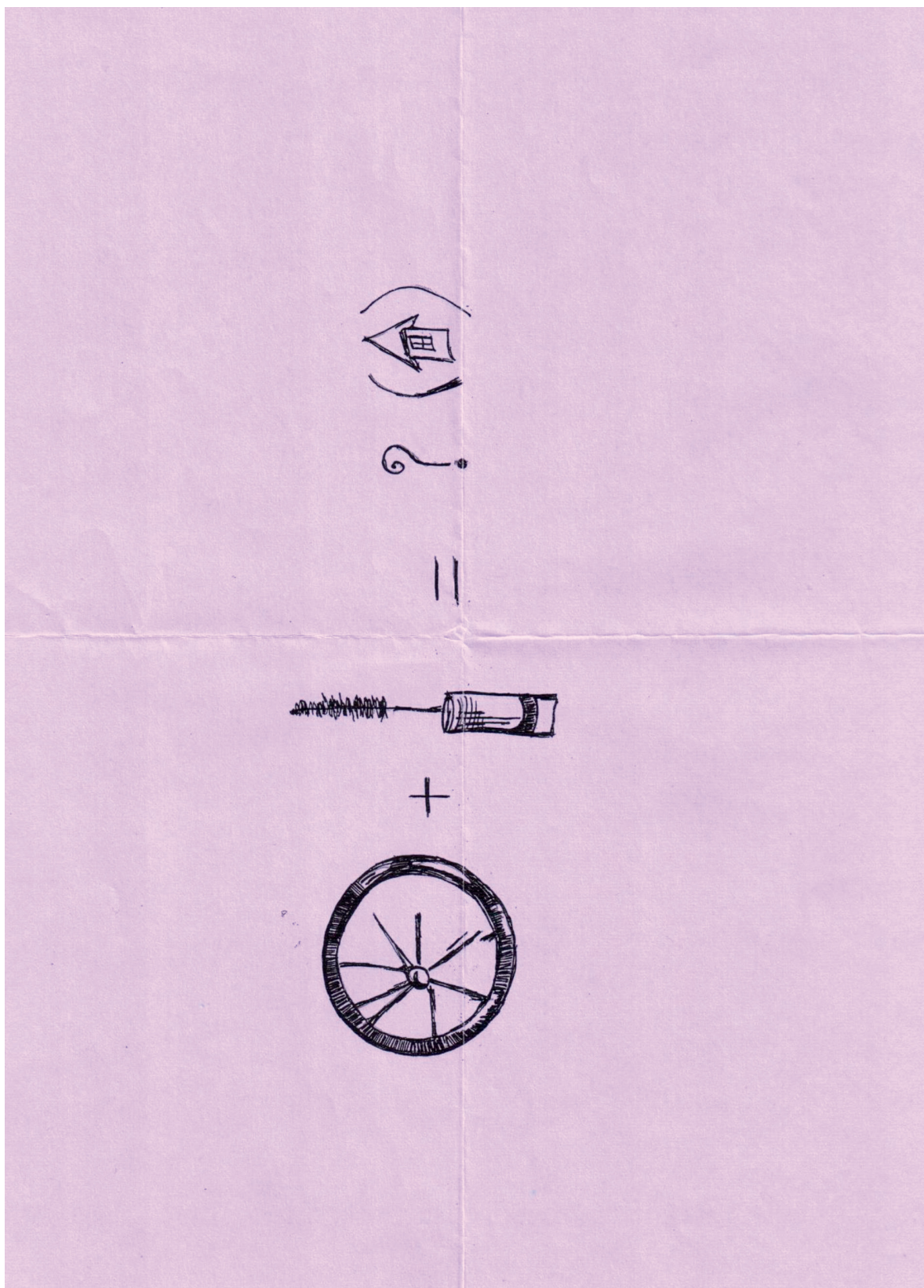
5 MARŠRUTO NUORODA



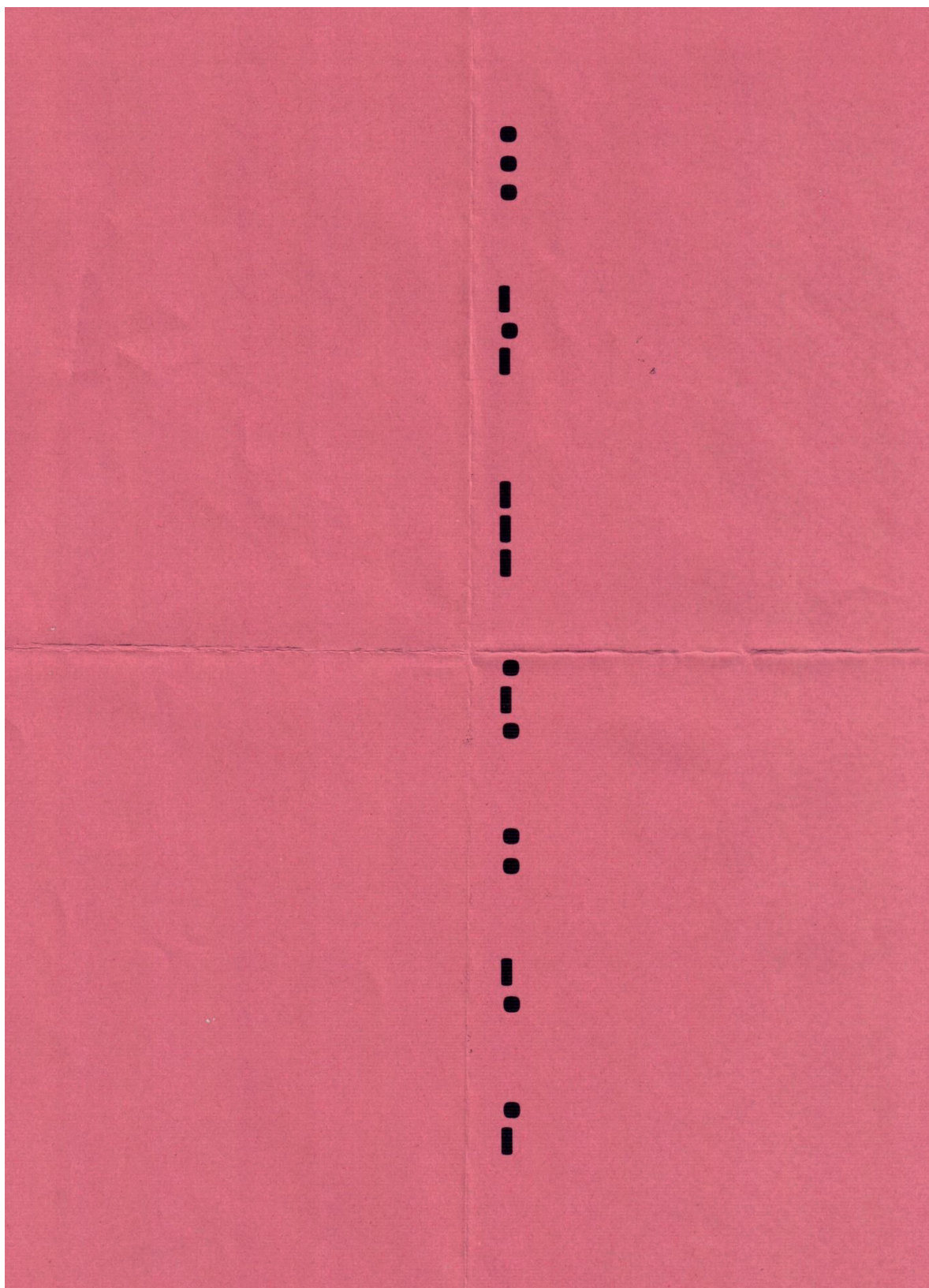
6 MARŠRUTO NUORODA



7 MARŠRUTO NUORODA



8 MARŠRUTO NUORODA



9 MARŠRUTO NUORODA

KELIAUSIME

1 PASUKITE Į ŠIAURĖS VAKARŲ PUSĘ,
PAEIKITE 2 ŽINGSNIUS
SUGRĄŽKITE.
ATSISTOKITE Į PRADINĘ PADĖTĮ.
PASUKITE Į ŠIAURĖS RYTŲ PUSĘ.
PAEIKITE 2 ŽINGSNIUS.
STOP!!!

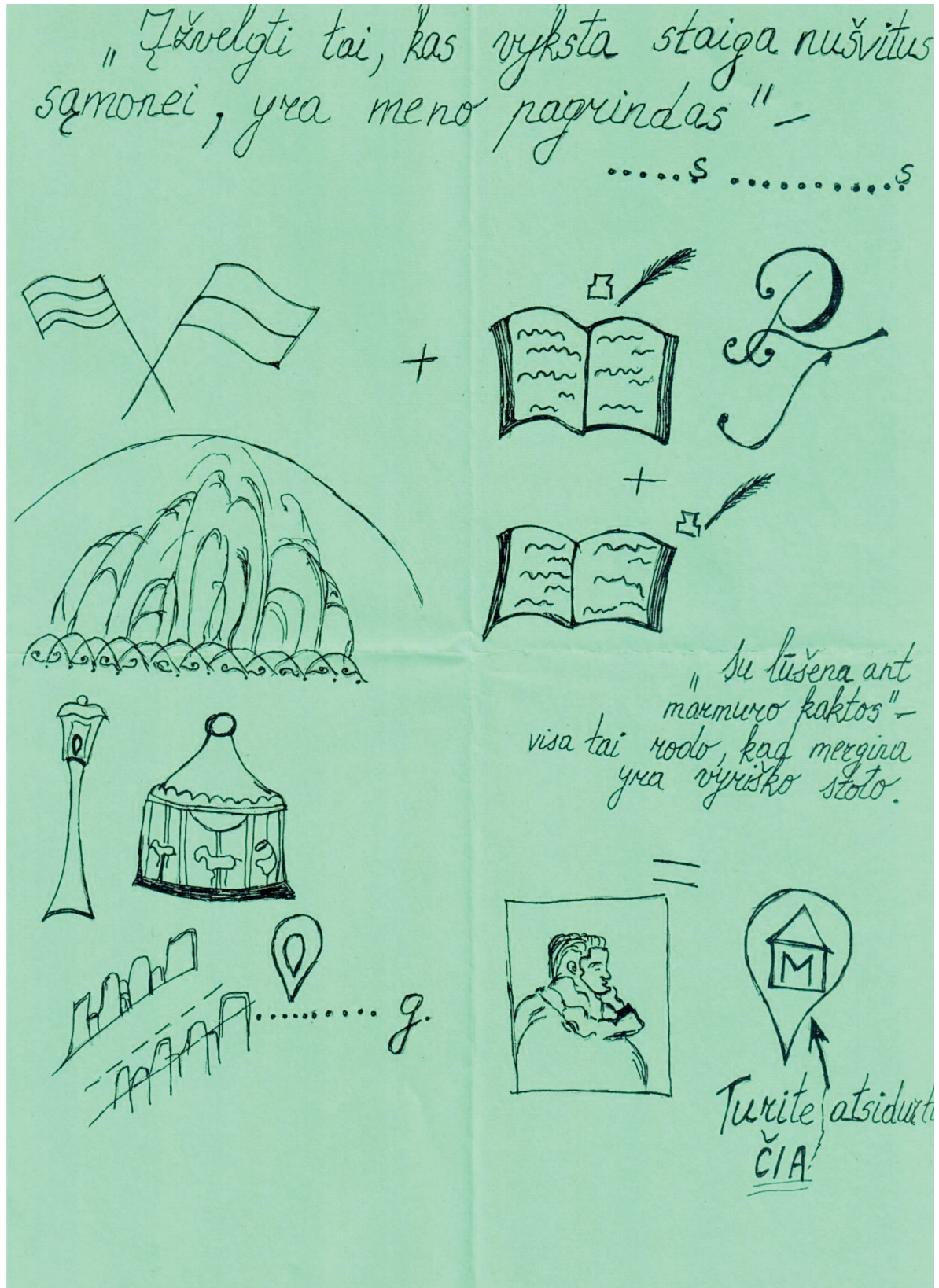
2 PASUKITE Į ŠIAURĖS PUSĘ,
PAEIKITE 2 ŽINGSNIUS.
SUGRĄŽKITE.
ATSISTOKITE Į PRADINĘ PADĖTĮ.
PASUKITE Į RYTŲ PUSĘ.
PAEIKITE 2 ŽINGSNIUS Į ŠIAURĖS RYTŲ PUSĘ.
STOP!!!

PS. NETINGĖKITE
NUSIBRĖŽTI KOORDINATĖS
(STILIZUOTA!)

Š . R
V • P

Š . R
V • P

10 MARŠRUTO NUORODA



3 priedas

10 KŪRYBINIŲ UŽDUOČIŲ

1. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **Sinagoga (Gaonas)**
2. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **Getas**
3. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **Adomo Mickevičiaus biblioteka**
4. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **T. Ševčenkos skulptūra**
5. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **Aušros vartai**
6. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **Filharmonija**
7. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **Rotušė**
8. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“**
9. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys**
10. Kūrybinė užduotis, suradus objektą **A. Mickevičiaus skulptūra**

1 KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

Hebrajų kalba Gaonas reiškia „milžinas“. Rašoma didžiąja raide norint pabrėžti nepaprastą pagarbą jo atradimams. Gaono titulo žydų tradicijoje nusipelno tie, kurie moka kruopščiai ir kūrybingai dirbti su tekstais. Žinoma, Vilniaus Gaonas – tai kreipinys, o ne tikrasis vardas. Tikrasis Gaono vardas – Rabi („mokytojas“). Gaono atrastas dvasinis dėsnis skamba taip: neišprusimas dėsningai veda į rezultatus, visiškai priešingus pageidaujamiems.

UŽDUOTIS. Vien mestelėję žvilgsnį į Gaoną pamatysite, kad jis turi tai, kas trukdo ponioms būti visiškai laimingoms. 50–100 žingsnių spinduliu raskite vietą, kur jis gali ištaisyti šią „kliūtį“. Įrodykite ir tai, jog tai – ponių laimė.

2 KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

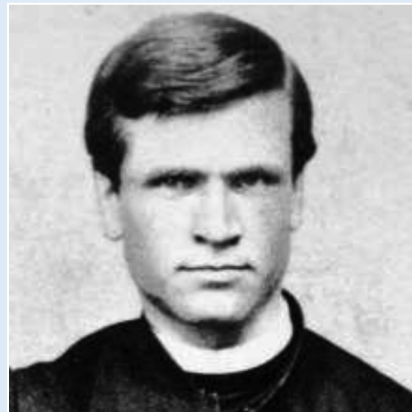
Pasakojama, kad tarpukario Vilniuje buvęs šachmatininkų klubas, kuriame iš pinigų nelegaliai lošdavo azartiški kortuotojai. Apie klubą būdavo pokštaujama, kad jame tiek šachmatininkų, kiek vokiečių Vokiečių gatvėje. Mat Vokiečių gatvėje tada gyveno beveik vien žydai, o pati gatvė atrodė kaip didžiulis prekybos centras. Plataus bulvaro vietoje vienas šalia kito stovėjo reklamomis apkabinėti namai, o pati gatvelė driekėsi ten, kur dabar yra akmenimis grįsta vakarinė eismo juosta.

UŽDUOTIS. Sukurkite komercinę reklamą gatvei, kurioje atsidūrėte.

P. S. Prieš kurdami reklamą pasidomėkite jos kūrimo principais (<https://www.youtube.com/watch?v=MoZZWbEu7t4&t=1s>), pagalvokite apie svarbiausią jos dalį – šūkį, taip pat apie jūsų vaizdo įrašo kokybę (kamerą laikykite horizontaliai, pagalvokite apie garsą, rakursą ir pan). Į *Facebook* grupę įkėlę savo reklamą, šūkį įrašykite greta arba sukurkite subtitrus pačiame vaizdo įrašė.

3 KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

*Ant žalio, rausvo, balkšvo dugnio taškai grybų
Terp medžių marguliuoja iš savų sodybų.
Voveruškų leikelės kur ne kur pro plyšį
Iš po samanų marškos sarmatlyvai kyši.
Čia paliepių torielkos po mišką išklotos,
Čia kiauliabudės pūpso lyg pievos kimsotos,
Čia po eglėm šeimynom sudygę ruduokės,
Čia pušyne iš gruodo išauga žaliuokės,
Čia rausvos, melsvos, pilkos ūmėdės sutūpę, -
Linksmutės, gražiai auga, niekas joms nerūpi.
Čia kazlėkai pakrūmėm ant piemenų tako
Tartum kupkeliai kniūpšti, kaip Mickevčius sako.*



A. Baranauskas „Anykščių šilelis“

UŽDUOTIS. Šioje aplinkoje raskite atsakymą, sufleruojantį, iš kur A. Baranauskas žino, kaip Mickevičius sako?

4 KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

1. Atėjote prie Vilniuje gyvenusio Taraso Ševčenkos skulptūros. Šiame mieste jis praleido keletą gražių savo jaunystės metų. **Nuskaitykite skulptūros QR kodą** ir paklauskite intriguojančios jo gyvenimo istorijos. Klausykite įdėmiai, kiekvienas iš grupės užsirašykite, jūsų manymu, išstartus raktažodžius (jų jums dar prireiks). Greičiausiai jau išgirdote, kad Taraso gyvenimas Vilniuje buvo kupinas nuotykių. Miestas jam išlieka svarbus net ir iškeliavus, būtent todėl jis yra rašęs: „Vilnius... brangus mano širdžiai“. Vilniaus tema nepalieka Ševčenkos ir jam išvykus iš jo, tad po kurio laiko parašo eilėraštį-baladę „Garsingam Vilniuje įvyko“. Kūrinys parašytas Kos-Arale 1848 m. Spėjama, kad poemos siužeto pagrindas – tikras atsitikimas Vilniuje, įvykęs apie 1832 m., kai buvo uždarytas Vilniaus universitetas. Poemoje minimi universitetas, Aušros vartai, Vingio miškas, Neries upė.
2. Išklause Taraso pasakojimo, sukurkite ketureilį apie **šių laikų** Vilnių „Garsingam Vilniuje įvyko“, **nepamirškite apie raktažodžius** (1 užduotis).

Idėjų pasisemti gali padėti ir T. Ševčenkos baladė-eilėraštis, kurį galėtumėte rasti čia:

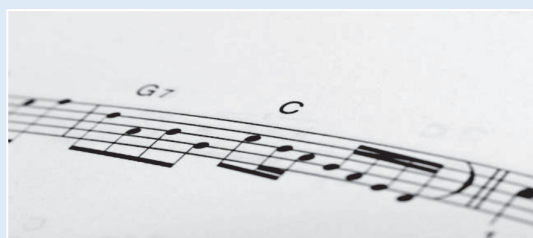


5 KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

XX amžiuje Lietuva patyrė 4 okupacijas, tačiau vienas simbolis, esantis šioje vietoje, kaskart priminė žmonėms, kad yra viltis būti laisviems.

UŽDUOTIS. Raskite šį simbolį.

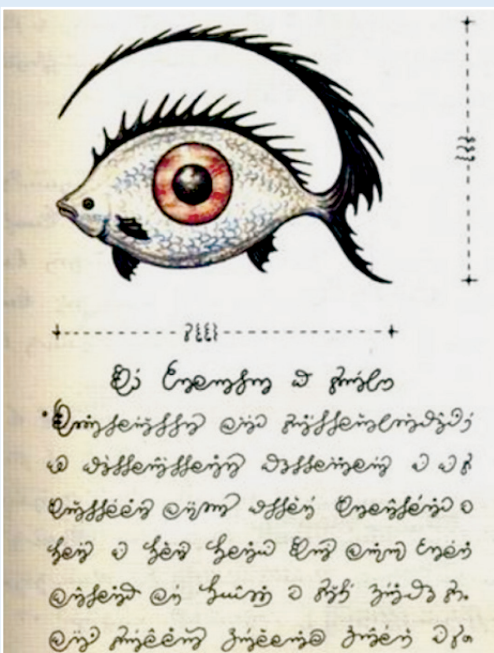
6 KŪRYBINĖ UŽDUOTIS



8 KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

Skorina persikėlė į Vilnių apie 1520 m., čia vyriausiojo burmistro Jokūbo Babičiaus namuose įsteigė pirmąją spaustuvę LDK. Vilniuje apie 1522 m. jis išleido „Mažąją kelionių knygelę“. Tuo metu Skorina ėjo Vilniaus katalikų vyskupo Jono iš Lietuvos kunigaikščių asmeninio gydytojo ir sekretoriaus pareigas.

Knygos mus ne tik moko pažinti pasaulį, bet ir provokuoja mąstyti, tai lyg kelionė į pasaulį ir į save. Skorinos „Mažoji kelionių knygelė“ gali čia tikrai praversti. Bet ar kada nors susimąstėte, kad knygai „atrakinti“ taip pat reikia rakto, mokėjimo dekoduoti. Štai pasaulyje tikrai yra žinoma nemažai keistų ir iki šiol neiššifruotų knygų, pavyzdžiui, „Voiničiaus rankraštis“, parašytas XV a. pradžioje, arba „Codex Seraphinianus“, parašytas jau XX amžiuje vieno architekto. Kaip manote, kas čia parašyta? (atsakyti nebūtina)



Jūs jau iššifravote (perskaitėte, dekodavote) galvosūkį, o dabar tą patį tekstą (ženklus) siūlome paversti šokiu arba kompozicija.

••• -•• - - - •-• •• -•• -•-

Lai jūsų šokis / kompozicija būna lyg maža kelionė į mūsų visų bendrą gebėjimą suprasti vieniems kitus, mokėkime *skaityti*.

9 KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

*Kad rytą saulė spinduliu pirmiausiai
Apreiškė žemei tekėjimą savo,
Užgaudė varpas liepimu aiškiausiai,
Tarytum jisai žmogaus lūpas gavo:
Kelkite, kelkite, kelkite, kelkite...*

1 UŽDUOTIS. Praverkite duris į istoriją ir pamatysite, jog Lietuva buvo priversta ne kartą priešintis. Po visų pasipriešinimų galiausiai pažadintas naujas rytas ir (at)gimė tai, ką kasdien vartojame šiandien. Raskite šioje aplinkoje tai, apie ką kalbama.

2 UŽDUOTIS. Viską apie įvairius darbus išmanęs žmogus ir pats buvo nagingas: konstravo klavesinus, barometrus ir optinius prietaisus. Be to, skambino fortepijonu. Jei prieisite prie jo, jis būtinai jums paskambins (ne fortepijonu). Paklauskite šio išmintingo žmogaus ir kūrybiškai atsakykite, kaip, pasak jo, reikia derinti sielą, norint išgelbėti žmogų iš tamsos: kantriai, atidžiai ir kaip dar?

10 KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

Adomas Mickevičius – be galo išpopuliarintas XIX amžiaus poetas, literatūros klasikas, visoje Europoje pripažinta stambi romantizmo epochos figūra, šalia kurios lietuvių literatūros gigantas Maironis atrodo lyg nykštukas. Jo gyvenimo kelias ryškiai pažymėtas Vilniaus – jo jaunystės ir įkvėpimo kūrybai miesto – viešosiose erdvėse. Žemėlapiuose žymimos net 8 vietos, kuriose gyveno A. Mickevičius, o memorialinių lentelių skaičiumi jis smarkiai lenkia net lietuvių tautos patriarchą J. Basanavičių (rezultatas 11:3 Mickevičiaus naudai).



Šioje vietoje poetas gyveno kelis mėnesius 1822-aisiais. A. Mickevičiaus populiarumo mastai stebina. Kultūros svetainė *Culture.pl* suskaičiavo, jog visame pasaulyje yra 70 jam skirtų biustų ir paminklų. Tikra *mickevičiana*. Keliuokime prie Mickevičiaus paminklo ir mes...

UŽDUOTIS. Ši įžymybė yra nei lietuvis, nei lenkas, nei baltarusis. Daug svarbiau, ką mums paliko šis žmogus, kurio gyvybė užgeso tolimame Konstantinopolyje. Tad dėmesiai paklausykite Adomo pasakojimo ir atkreipkite dėmesį į tai, KAS jam buvo svarbiausia.

O dabar raskite tą *Vėlinių* lentą, kuri, jūsų manymu, labiausiai tiktų šiam raktažodžiui iliustruoti. Nusifotografuokite prie šios lentos ir įkėlę į *Facebook* grupę keliais sakiniais argumentuokite šį savo pasirinkimą.

4 priedas

9 TARPINĖS (ASMENINIO IŠŠŪKIO) UŽDUOTYS

Nors 1 kartą:

1. Nusišypsoti praeiviams.
2. Einant iki kito objekto pastebėti kuo daugiau žalios spalvos detalių aplinkoje.
3. Pamojuoti praeiviams.
4. Pasisveikinti su praeiviais.
5. Iki kito objekto nueiti vorele.
6. Einant iki kito objekto fiksuoti išgirstus garsus / išskirti vieną esminį.
7. Pasakyti komplimentą bent vienam iš praeivių, siūlome ir daugiau.
8. Užuosti kvapą.
9. Pasiūlymas iš grupės.

5 priedas

10 SUFLERIŲ (pritaikyta I maršrutui)

1. **Sinagoga (Gaonas)**
2. **Getas**
3. **Adomo Mickevičiaus biblioteka**
4. **T. Ševčenkos skulptūra**
5. **Aušros vartai**
6. **Filharmonija**
7. **Rotušė**
8. **P. Skorinos memorialinė lenta arba skulptūra „Metraštininkas“**
9. **K. Donelaičio skulptūra ir Vilniaus universiteto durys**
10. **A. Mickevičiaus skulptūra (šalia Šv. Onos bažnyčios)**

1 SUFLERIS

Bima

Lopšelis-
darželis
(1964)

2 SUFLERIS

MAŽASIS ir DIDYSIS

*Aš norėčiau, kad mes išeitume toli
toli. Aš noriu, kad mes nueitume
i plačią pievą, susėstume ant
minkštos žolės, vienas priešais
kitą. Aš jai pasakočiau viską, ko ji
norėtų. Bet pas mus pievos nėra.
Prie vartų stovi sargybiniai.*

3 SUFLERIS

**Vilniaus
imperatoriškojo
universiteto 1817–
1823 m. slaptos X
(sen. gr. φιλέω
„mylėti“ +
μαθ- šaknies,
reiškiančios
„mokslą,
mokymąsi“)
draugijos vienas iš
organizatorių.**



**Neįgyvendinti XX amžiaus
Vilniaus projektai**

4 SUFLERIS

**Seniausia
iki šiol veikianti
Vilniaus
turgavietė**

**3 pagal dydį sala
Karibuose yra ir
Vilniuje 😊**

5 SUFLERIS

Vartikšlis



6 SUFLERIS

**Jausk
harmoniją**

EN

**Jausk
harmoniją**

LT

7 SUFLERIS



VEIKLA IR PROJEKTAI

Ilgą laiką architektas buvo vadinamas bet praeivadis dabar laikomas istorikų klaida. Eitroji pavarė, paveldėta iš tėvo ir prosvėlių, yra **Manolis**. Dabar naujausiuose leidimuose vartojama pavarė kurti patį architektą **save vadina** ir buvo būtų vadinamas

(Kępė iš valstiečių, gūras, Mėgonyse, Rūpūkių dūc.)

Studijavo Vilniaus universitete inžineriją ir architektūrą. Vėliau knygų seminaruose Vilniuje dėstė matematiką. Su vyskupu J. J. Masalskiu keliavo po Vakarų Europą, lankė pastatų Karališkoje dailės akademijoje. Papylė, grįžęs į Vilnių dirbo vyskupo J. J. Masalskio dvaro architektu. Vilniaus universitete buvo architektūros katedros vedėjas. 1794 dalyvavo J. J. Masalskio vadovaujamoje sublitine.

pastatai tapo vertingais Vilniaus miesto ir jo apylinkių architektūriniais akcentais.

Kępė iš valstiečių, gūras, Mėgonyse, Rūpūkių dūc.

1791	1792	1793	1790	1792	179	1799
	Verkių dvaro rūmų ansamblis		Vilniaus katedra ir varpinė	Vyskupių rūmai (dab. Prezidento rūmai)		

8 SUFLERIS

LDK Mažasis kelionių „blogas“.



2022-IEJI PASKELBTI

LIETUVOS RESPUBLIKOS SEIMAS

★	leivos Simonaitytės metais	★	Jono Meko metais
★	Romo Kalantos metais	★	Pranciškaus Skorinos metais
★	Lietuvos Valstybės Konstitucijos metais	★	Lietuvos krepšinio šimtmečio metais
★	Monsinjoro Kazimiero Vasiliausko metais	★	„Lietuvos Katalikų Bažnyčios Kronikos“ metais
★	Lietuvos karaimų metais	★	Gyvūnų gerovės metais
★	Savanorystės metais	★	Lietuvos universitetų metais
★	Sūduvos metais	★	Lietuvos jaunimo metais

9 SUFLERIS



1 5 7 9

6 priedas

ATMINTINĖ

1. Sukurkite *Facebook* uždara grupę (ne mesendžeryje), sugalvokite jos pavadinimą.
2. Pakvieskite visus komandos narius ir grupės vadovus.
3. Jūs esate komanda, pasiskirstykite vaidmenis: kas atsakys už nuotraukų / vaizdo įrašų / kitokios medijos įkėlimą į grupę, kas fiksuos komandos vaikščiojimo maršrutą (programėlės *Strava*, *Locus* ar pan.).
4. Po kiekvienos kūrybinės užduoties rezultatą įkelkite į grupę ir parašykite apie įkeltą mediją bent sakinį.
5. Galite naudotis *visomis IT priemonėmis*: mobiliuoju internetu, žemėlapiu, koordinatėmis, QR skaitytuvu ir kt.
6. Atlikdami užduotis būkite labai dėmesingi, nes atsakymą galite rasti pačioje netikėčiausioje vietoje.
7. Nuotraukas / vaizdo siužetus / garsaraščius / vaizdaraščius ir kt. kurkite kūrybiškai.
8. Jei nepavyksta išsiaiškinti, apie kokią vietą yra kalbama, galite prašyti suflerio.
9. Programėlės, kurių jums gali prireikti: *Strava*, *Locus*, QR kodas, diktofonas ir kt.
10. Mėgaukitės procesu, būkite smalsūs ir LAIMINGI. Nepamirškite atradimų fiksuoti

REF

LEK

SI

JOS lape.



7 priedas**REFLEKSIJOS LAPAS (KIEKVIENAM MOKINIUI)**

Ką darau šioje pamokoje?	Ką mąstau ir kalbu pamokoje? Kokių minčių kelia pamoka?
Ką šiandien sužinojau apie save? Kas manyje keičiasi pamokos metu?	Kodėl / kuo man svarbu tai, ko mokausi dabar?

Iliustracijų šaltiniai

- 72 psl.** <https://neakivaizdinisvilnius.lt/studijos/fontanu-pursluose/>
- 78, 122 psl.** <https://www.bernardinai.lt/2010-04-23-paslaptingiausia-pasaulio-knyga-voiniciaus-rankrastis/>
- 87–90 psl.** Gintė Marija Ivanauskienė, Canva.com
- 107 psl.** <https://www.bernardinai.lt/dingusio-vilniaus-galerijos-sv-juozapo-suzadetinio-baznycia-2/>
<http://lesrapacesnocturnes.chez.com/especes.html>
- 117 psl.** <http://www.saltiniai.info/index/details/1032>
- 120 psl.** <https://lt.wikipedia.org/wiki/Birut%C4%97>
<https://www.15min.lt/ikrauk/naujiena/svarbu/muzikos-terapija-lietuvoje-ar-garsas-gali-buti-vaistu-515-409100>
- 124 psl.** <https://www.edukamentas.lt/wiki/literatura/mickevicius//>
- 129 psl.** [https://lt.wikipedia.org/wiki/Adomo_Mickevi%C4%8Diaus_paminklas_Vilniuje_\(Prona%C5%A1ka\)](https://lt.wikipedia.org/wiki/Adomo_Mickevi%C4%8Diaus_paminklas_Vilniuje_(Prona%C5%A1ka))
- 131 psl.** https://www.etsy.com/market/eos_painting
- 133 psl.** Asmeninis archyvas
https://lt.wikipedia.org/wiki/Laurynas_Gucevi%C4%8Dius
- 134 psl.** <https://www.njrka.lt/2022-ieji-metai-paskelbti-jaunimi-ir-savanorystes-metais/>
<https://www.15min.lt/naujiena/aktualu/istorija/ldk-istorija-seniausia-lietuvos-grafika-pranciskaus-skorinos-leidiniu-iliustracijos-582-491603>
- 135 psl.** <https://timenote.info/lt/Steponas-Batoras>
- 136 psl.** <https://day.lt/vardai/Gra%FEina>
Google maps

ON GAMIFIED SOLUTIONS IN THE LEARNING PROCESS

A METHODOLOGICAL TOOL

Abstract

This methodological tool is intended for both future and current teachers who are seeking unconventional educational solutions in their lessons. It is designed for those who wish to step beyond the “safe” boundaries of textbooks and embark on a journey of the development of creativity, experiential learning, motivating emotions, and challenges. This approach allows educators to focus not only on subject content and the pursuit of academic learning outcomes but also helps to integrate these aspects into more comprehensive educational goals – the development of general competencies.

In this methodological tool, you will find descriptions of four gamified educational solutions: BET KOKS ŽAIDIMAS ([ANY GAME]) (training on gamification), BE KOJINIŲ ([WITHOUT SOCKS]), ARKLYSTU ([AM I WRONG]), and ŽAISK VILNIŲ ([PLAY VILNIUS]), which can be applied in schools, either during lessons or in extracurricular activities. To ensure the applicability of these gamified educational solutions, the descriptions include detailed presentations of the theoretical foundations of gamified educational solutions, the necessary tools, the execution process, recommendations for self-assessment and reflection, recommended literature, and appendices.

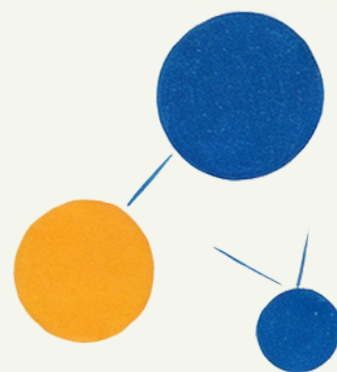
It is important to highlight that the gamified educational solutions described in this methodological tool are intended for lower secondary education and upper secondary education students. Why? Primarily because after the primary grades, play as a learning method gradually falls by the wayside, and in higher grades, play is often perceived as an activity that is frivolous, chaotic, or solely intended for emotional satisfaction. We aimed to dispel these preconceptions and demonstrate that active learning through gamification is both important and feasible in higher grades.

The authors of the gamified educational solutions are educators and creators who have an in-depth understanding of schools. Their gamified educational solutions emerged from practical experience and a personal initiative to incorporate gamification into education. They are eager to meet with you and involve you in the experience of these gamified solutions. You can contact them through the contact details provided in the publication.

Ši metodinė priemonė skirta būsimiems ir esamiems mokytojams, kurie ieško netradicinių ugdymo sprendimų pamokose, kurie nori išeiti iš „saugių“ vadovėlio ribų ir eiti į kūrybiškumo, patyrimo, motyvuojančių emocijų bei iššūkių ugdymo(si) kelionę. Tai leidžia neapsistoti vien ties dalykinio turinio ir akademinio mokymosi rezultatų siekiamybe. Netgi priešingai – tai padeda dalykiniam turiniui ir akademiniam mokymuisi pereiti į bendresnius ir visa apimančius ugdymo tikslus – bendrųjų kompetencijų ugdymą.

Metodinėje priemonėje rasite aprašytus 4 sužaidybintus ugdymo sprendimus: BET KOKS ŽAIDIMAS (mokymai apie sužaidybimą), BE KOJINIŲ, ARKLYSTU, ŽAISK VILNIŲ, kurie gali būti pritaikomi mokykloje, t. y. pamokose arba popamokinėje veikloje. Siekiant pritaikomumo sužaidybintų ugdymo sprendimų aprašymuose rasite detalai pristatytas teorines sužaidybintų ugdymo sprendimų ištakas, reikalingas priemones, atlikimo eigą, rekomendacijas įsivertinimui bei refleksijai, rekomenduojamą literatūrą ir priedus. Svarbu išskirti tai, jog šioje metodinėje priemonėje aprašyti sužaidybinti ugdymo sprendimai skirti pagrindinio ir vidurinio ugdymo lygmens mokiniams. Kodėl? Pirmiausia todėl, kad pasibaigus pradinėms klasėms žaidimas kaip mokymosi būdas po truputėlį nueina į paraštes, o aukštesniosiose klasėse žaidimas tampa kaip nerimta, chaotiška arba tik emociniam pasitenkinimui skirta veikla. Siekėme išsklaidyti šiuos išankstinius įsitikinimus ir parodyti, kad aukštesniosiose klasėse aktyvus mokymasis per sužaidybimą yra svarbus ir įmanomas.

Sužaidybintų ugdymo sprendimų autoriai yra ugdytojai kūrėjai, kurie mokyklą pažįsta iš vidaus. Jų sukurti sužaidybinti ugdymo sprendimai gimė iš praktinės patirties ir asmeninės iniciatyvos sužaidybinti ugdymą. Jie mielai su jumis susitiks ir įtrauks į sužaidybintų sprendimų patyrimą. Su jais galite susisiekti leidinyje nurodytais kontaktais.



Dailininkė *Jurga Tėvelienė*
Kalbos redaktorė *Dalia Blažinskaitė*
Maketuotoja *Vida Vaidakavičienė*

Vilniaus universiteto leidykla
Saulėtekio al. 9, LT-10222 Vilnius
info@leidykla.vu.lt, www.leidykla.vu.lt
Knygos internete knygynas.vu.lt