



Polonistų asociacija

Metodinė medžiaga skirta mokytojams pagrindinio lenkų kalbos ir literatūros ugdymo
programos įgyvendinimui ir pritaikymui

**Žaidybinimo metodo panaudojimas ugdymo procese
(Įvadas)**

Parengė:
Regina Pašuta

Vilnius
2024 m.

IVADAS

Lietuvos pažangos strategijoje „Lietuva 2030“¹ pabrėžiama, kad labai svarbu paskatinti esminius visuomenės pokyčius ir sudaryti sąlygas formuotis kūrybingai, atsakingai ir atvirai asmenybei, lavinti kiekvieno jos nario kūrybiškumą. O tai reiškia, kad ugdymo įstaigos turi užtikrinti kokybišką ugdymą kiekvienam mokiniui ir sudaryti galimybes aktyviai dalyvauti mokyklos ir vietos bendruomenės gyvenime. Ugdymą reikia planuoti ir organizuoti remiantis mokinių poreikiais, o ugdymo diferencijavimas, individualizavimas ir suasmeninimas yra patikimiausias kelias siekti kiekvieno mokinio asmeninės pažangos.

Šiuolaikiniai moksleiviai puikiai jaučiasi skaitmeniniame, technologijų kupiname pasaulyje ir nepažįsta pasaulio be interneto, mobiliųjų telefonų ir jų programėlių, planšetinių kompiuterių, žaidimo konsolių ir kitų šiuolaikinių išradimų. Įvairūs žaidimai dabar yra vienas iš pagrindinių jaunimo pramogų šaltinių. Žaidimų pritaikymas švietime leidžia jų elementus įterpti į didaktinį procesą taip, kad jie veiksmingai pritrauktų mokinių dėmesį ir padėtų jiems siekti užsibrėžtų tikslų.

Keičiasi ir mokytojo vaidmuo, nes, norint įtraukti moksleivius į ugdymo procesą, mokytojas siekia inovatyvių pasiūlymų, tampa animatoriumi, įvairių netradicinių ugdymųjų veiklų kūrėju ir sumanytoju; renka ne tik medžiagą, didaktinio ir ugdomojo darbo metodus, bet ir padeda moksleiviams atsakingai pasirinkti įvairius šiuolaikinių informacijos šaltinius.

Internetinio mokymosi specialistai ir metodologai² aiškiai teigia, kad interneto vartotojai prisimena tik 10 % to, ką perskaito, 20 % to, ką išgirsta, ir net 90 % to, ką daro, net jei tai yra simuliacija. Be to, tyrimų duomenimis, net 80 % žmonių norėtų, kad jų darbas ar mokymasis būtų labiau panašus į žaidimą nei į tradicinę veiklą.

Šiais laikais turime žinoti, kad tradiciniai mokymosi metodai praranda veiksmingumą ir gali nuobodinti moksleivius. Norint formuoti ir skatinti vaikų kūrybines ir vaizduotės nuostatas, drąsą mąstyti ir veikti, originalumą, smalsumą pažinti pasaulį, ugdymo procese būtina taikyti aktyvinančius metodus. Tarp daugelio gerai žinomų mokymo aktyvinimo metodų vis dažniau minimas žaidybinimo metodas (*gamification*, ang. k.).

Žaidybinimas – tai sąmoningas ir tikslingas žaidimų mechanizmų naudojimas, siekiant suaktyvinti, motyvuoti pasirinktą mokinių grupę. Žaidybinimas švietime reiškia vieno ar daugiau žaidimo elementų naudojimą mokymosi procese ir yra laikoma strategijų, taktikų ir produktų rinkiniu, kurių taikymas leidžia pasiekti švietimo tikslus.

Žaidybinimo ugdyme privalumai:

- Palengvina mokymosi eigą, skatina motyvaciją, kuria laisvo, motyvuoto dalyvavimo būseną, kai žaidėjai įsijaučia į žaidimų aplinką ir lengvai priima su ja susijusią informaciją³.
- Didina besimokančiojo moksleivio įsitraukimą ir motyvuoja jį galvoti plačiau nei įprastai, netradiciškai⁴.
- Mokiniui suteikiama didesnė mokymosi kontrolė, tad didėja atsakomybės ir motyvacijos rodikliai.
- Mokymasis ir kasdienis darbas paverčiamas smagia ir produktyvia veikla. Žaidimų principai skatina dopamino išsiskyrimą smegenyse, todėl mokymosi procesas tampa daug malonesnis ir smagesnis.
- Teikia laisvę patirti nesėkmę. Yra sukuriama nerizikinga, saugi aplinka, kurioje mokiniai gali bandyti pritaikyti įgytas žinias ir įgūdžius tiek kartų kiek reikės, kol užduotį atliks sėkmingai.
- Teikia tiesioginį grįžtamąjį ryšį apie rezultatus, mokymosi pažangos ir progreso rodiklius⁴.
- Gerėja informacijos įsisavinimo ir įsiminimo rodiklis. Tyrimai rodo, kad žaidimai padidina žinių įsisavinimą maždaug 40 procentų⁵.
- Sukelia tikras, galingas žmogaus emocijas, tokias kaip laimė, intriga, jaudulys ir pasiekimų euforija. Derinant ją su kitomis mokymų strategijomis ir metodikomis, ji gali būti efektyviai pritaikoma siekiant padėti asmenims mokymosi procese ir darbo aplinkoje, motyvuoti darbuotojus siekti geresnių rezultatų.

Šis metodinis leidinys, skirtas lenkų tautinės mažumos gimtosios kalbos mokytojų dalykinėms kompetencijoms tobulinti, suteiks turintiems patirtį bei tik pradedantiems lenkų kalbos ir literatūros mokytojams reikalingų žinių ir praktinių įgūdžių, kaip galima įgyvendinti lenkų tautinės mažumos gimtosios kalbos ir literatūros bendrojo ugdymo programą ir paskatins didesnę mokinių norą mokytis.

Analizuojant mokinių ugdymo ir ugdymosi naujausias tendencijas ir atsižvelgiant į 2022 m. atnaujintas bendrojo ugdymo programas ir mokytojų dalykinių ir bendrųjų kompetencijų metodines rekomendacijas ši metodinė medžiaga leis efektyviai įgyvendinti ugdymo turinį, panaudojant žaidybinių ugdymo procese.

Parengta metodinė medžiaga sudaro 3 pamokų ciklai, skirti 7-8 klasių mokiniams. Vienam pamokų ciklui yra skiriamos ne mažiau kaip 5 pamokos.

- Česlavo Milošo pėdsakais. Milošas atrastas iš naujo
- Frazeologizmai – lengvai įkandamas riešutas
- Wisławos Szymborskos poezijos ir jos vertybių universalumas

Pamokoje yra išvardyti bendri pamokos aspektai:

- ciklo / pamokos tema;
- ciklo / pamokos mokymosi uždaviniai;
- ugdomos kompetencijos;
- mokymosi veiklos;
- vertinimo / įsivertinimo kriterijai;
- refleksijos lapas.

Metodinio leidinio pamokų aprašai apima visą pamokos struktūrą: nuo sužadinimo iki pamokos refleksijos. Kiekvienai pamokai / ciklui yra suformuluoti mokymosi uždaviniai, įvardinti sėkmės / vertinimo kriterijai, sukurtos įvairios veiklos, kurių turinys yra šiuolaikiškas ir aktualus. Užduotys yra diferencijuotos mokiniams su skirtingais ugdymosi poreikiais arba skirtingais mokymosi pasiekimais, t. y. mokiniams, kurie greitai ir gerai įsisavina mokomąją medžiagą yra parengtos iššūkį keliančios užduotys; o mokiniams su specialiaisiais poreikiais yra pateiktos pritaikytos teksto supratimo ir teksto kūrimo užduotys. Pamokų veiklų aprašuose yra panaudoti tokie inovatyvūs žaidybinimo metodai kaip: pabėgimo kambarys (escape room, ang. k.), orientacinis žaidimas, interaktyvūs žaidimai, QR kodai, interaktyvios užduotys skaitmeninėje platformoje *Wordwall*.

Pamokų medžiaga apima Lietuvos kultūrinį kontekstą, lenkų literatūros ir kultūros pažinimą, bei tarpkultūrinius ryšius.

Užduotys yra parengtos visoms komunikavimo gimtąja kalba raiškos sritims, tam, kad užtikrinti kalbinę ugdymo integraciją: kalbėjimas, klausymas ir sąveika; skaitymas ir teksto supratimas; rašymas ir teksto kūrimas; kalbos pažinimas; literatūros ir kultūros pažinimas.

Metodiniame leidinyje yra patalpinti mokinių atliktų darbų / užduočių pavyzdžiai ir refleksijų vertinimo / įsivertinimo kriterijų pavyzdžiai.

Šaltiniai:

1. Lietuvos pažangos strategija „Lietuva 2030“ [žiūrėta: 2024, rugsėjo 9 d.]. Prieiga per internetą: <<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.412512>>
2. Gamifikacja w edukacji – najlepszy sposób wykorzystania grywalizacji, [žiūrėta: 2024, spalio 7 d.]. Prieiga per internetą: <<https://e-pasje.pl/gamifikacja-w-edukacji-najlepsze-sposoby-wykorzystania-grywalizacji/>>
3. Celiešienė E., Kvieskienė G., Žaidybinimo ir sumaniosios edukacijos sąsajos, Lietuvos edukologijos universitetas, Vilnius 2016.
4. Kirjazovaitė A., Žaidybinimas – metodas, galintis pagerinti mokymosi kokybę [žiūrėta: 2024, spalio 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.infoera.lt/blog/zaidybinimas-metodas-galintis-pagerinti-mokymosi-kokybe/>>
5. Kirjazovaitė A., Žaidybinimas – metodas, galintis pagerinti mokymosi kokybę [žiūrėta: 2024, spalio 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.infoera.lt/blog/zaidybinimas-metodas-galintis-pagerinti-mokymosi-kokybe/>>