

**Žaidimas, skirtas abipusiam mokymuisi
vyresnio amžiaus žmonių globos ar
slaugos įstaigose**

**IO2.5 Žaidimo versijos, skirtos žaisti su žaidimo koučerių,
kortelių turinys ir instrukcijos**



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



Dokumento informacija

Šiame dokumente pateikiamas „GAMLEC“ mokomojo stalo žaidimo versijos, skirtos žaisti su žaidimo koučeriu kortelių turinys ir instrukcijos kiekvienos kortelės, skirtos šiai žaidimo versijai.

Pagrindinio partnerio organizacijos pavadinimas

IP-International GmbH – kūrybiški kolektyviniai mokymai

Autorius(-ė/iai)

Sylvie Schoch

Prisidedantis (-i/-ys) partneris (-ė/-iai)

AFEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

Vytauto Didžiojo universitetas

Versija

V04

Būklė

Galutinis

Pristatymo data

2020–12–12

Šis projektas buvo finansuojamas remiant Europos Komisijai. Šis leidinys atspindi tik autorių požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį joje esančios informacijos naudojimą.



„GAMLEC“ – žaidimas, skirtas abipusiam mokymuisi vyresnio amžiaus žmonių globos/slaugos įstaigose ir „GAMLEC Consortium“ leidiniai yra licencijuoti pagal tarptautinę [Creative Commons Attribution 4.0 licenciją](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

„Erasmus +“ projekto GAMLEC rezultatus sudaro: žaidimo su koučeriu versijos naudojimo instrukcija ir kortelių turinys, stalo žaidimo mokymosi tikslai ir uždaviniai, mokomojo stalo žaidimo gairės, mokomojo stalo žaidimo taisyklės žaidimo versijai be žaidimo koučerio, taip pat žaidimo su koučeriu taisyklės, suaugusiesiems skirtos mokomosios žaidimo kortelės apie globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę, kortelių turinio vadovas, Rinkinys (Kompendiumas), Ugdyimo gairės (Educational Framework), interaktyvi el. mokymosi platforma. Rezultatai pateikiami anglų, vokiečių, italų, olandų ir lietuvių kalbomis internete adresu www.gamlec.eu.



Turinys

	Psl.
IO2.5 Žaidimo versijos, skirtos žaisti su žaidimo koučeriu, kortelių turinys su instrukcijomis koučeriui	
Įvadas	6
1. “Naujų globos namų kūrimas” – Kortelė Nr. 120 (Rinkinys D 2.1.)	8
1.1. Instrukcijos žaidimo koučeriui	8
Mokymosi tikslai	8
Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas	9
Vieta ir priemonės	9
Žaidėjų skaičius	9
Į ką atkreipti ypatingą dėmesį	9
Užduoties instrukcija	9
Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus	10
Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi	10
Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus	10
Papildomos apibendrinimo galimybės	10
Kaip nustatyti laimėjusią komandą	11
2. “Sportas ir gyventojų fizinio aktyvumo veiklos” – Kortelė Nr. 121 (Rinkinys D 2.2.2.)	12
2.1. Instrukcijos žaidimo koučeriui	12
Mokymosi tikslai	12
Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas	13
Vieta ir priemonės	13
Žaidėjų skaičius	13
Į ką atkreipti ypatingą dėmesį	13
Užduoties instrukcija	13
Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus	14
Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi	14
Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus	14
Papildomos apibendrinimo galimybės	15
Kaip nustatyti laimėjusią komandą	15
3. “Teisės balsuoti įgyvendinimas” – Kortelė Nr. 122 (Rinkinys D 2.5.3.)	16
3.1. Instrukcijos žaidimo koučeriui	16
Mokymosi tikslai	16
Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas	17
Vieta ir priemonės	17
Žaidėjų skaičius	17
Į ką atkreipti ypatingą dėmesį	17
Užduoties instrukcija	18
Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus	18
Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi	19
Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus	19
Papildomos apibendrinimo galimybės	20
Kaip nustatyti laimėjusią komandą	20
4. “Mitybos įpročiai” – Kortelė Nr. 123 (Rinkinys A 1.5.2.)	21
4.1. Instrukcijos žaidimo koučeriui	21
Mokymosi tikslai	21
Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas	22
Vieta ir priemonės	22
Žaidėjų skaičius	22
Į ką atkreipti ypatingą dėmesį	22
Užduoties instrukcija	23



Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus	23
Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi	23
Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus	23
Papildomos apibendrinimo galimybės	24
Kaip nustatyti laimėjusią komandą	24
5. “Eutanazija” – Kortelės Nr. 124 (Rinkinys O 3.5.)	25
5.1 Instrukcijos žaidimo koučeriui	25
Mokymosi tikslai	25
Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas	26
Vieta ir priemonės	26
Žaidėjų skaičius	26
Į ką atkreipti ypatingą dėmesį	26
Užduoties instrukcija	27
Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus	27
Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi	28
Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus	28
Kaip nustatyti laimėjusią komandą	28
6. Pagarbus bendravimas “Baik skambinti iškvietimo mygtuku!” – Kortelės Nr. 125 (Rinkinys O 3.2.)	29
6.1 Instrukcijos žaidimo koučeriui	29
Mokymosi tikslai	29
Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas	30
Vieta ir priemonės	30
Žaidėjų skaičius	30
Į ką atkreipti ypatingą dėmesį	30
Užduoties instrukcija	30
Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus	31
Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi	32
Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus	32
Papildomos apibendrinimo galimybės	32
Kaip nustatyti laimėjusią komandą	33
7. Pagarbus bendravimas “Senyvo amžiaus žmonės kaip vaikai!” – Kortelės Nr. 126 (Rinkinys O 3.2.)	34
7.1 Instrukcijos žaidimo koučeriui	34
Mokymosi tikslai	34
Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas	35
Vieta ir priemonės	35
Žaidėjų skaičius	35
Į ką atkreipti ypatingą dėmesį	35
Užduoties instrukcija	35
Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus	36
Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi	36
Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus	36
Papildomos apibendrinimo galimybės	37
Kaip nustatyti laimėjusią komandą	37
8. Pagarbus bendravimas “Pažiūrėkite, ką padarėte?” Kortelės Nr. 127 (Rinkinys O 3.2.)	38
8.1 Instrukcijos žaidimo koučeriui	38
Mokymosi tikslai	38
Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas	39
Vieta ir priemonės	39
Žaidėjų skaičius	39



Į ką atkreipti ypatingą dėmesį	39
Užduoties instrukcija	39
Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus	40
Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi	40
Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus	41
Papildomos apibendrinimo galimybės	41
Kaip nustatyti laimėjusią komandą	41



IO2.5 Žaidimo versijos, skirtos žaisti su žaidimo koučerių kortelių turinys ir instrukcijos koučeriu

Įvadas

Mokomojo stalo žaidimo versija, skirta žaisti su žaidimo koučerių, pasiūlo galimybę tiesioginiam žinių apsikeitimui ir bendradarbiavimui tarp visų suinteresuotųjų grupių.

Šios versijos kortelių turinį sudaro užduotys, kurias turi atlikti komandos nariai. Tam reikia laiko: laiko pačiam žaidimui, laiko žaidimo koučeriu paruošti vietą ir visas reikalingas priemones.

Atitinkamai, žaidimo koučeris turi pasirinkti vieną ar dvi korteles iš stalo žaidimų versijos pavadinimu – žaidimas su koučerių ir pridėti jas prie žaidimo versijos, kurioje žaidžiama be žaidimo koučerio.

Pasirinkimas turėtų būti atliekamas remiantis šiais kriterijais:

1. Parenkama tinkama vieta, kurioje komandos nariai gali ne tik susėsti žaisti prie stalo, bet ir turi pakankamai erdvės komandinėms užduotims atlikti.
2. Visos komandos aprūpinamos visomis reikiamomis priemonėmis užduotims atlikti.
3. Numatomas pakankamas laikas žaidimui. Žaidimas su visomis 110 žaidimo kortelių be žaidimo koučerio ir viena papildoma kortelė iš žaidimo su koučerių versijos trunka mažiausiai 2 valandas. Tai pasakytina apie tas korteles, skirtas žaidimui su žaidimo koučerių, kurių užduotys reikalauja ne daugiau kaip 1 valandos.
4. Pakankamo žaidėjų skaičiaus norint sudaryti dvi komandas su vienodu narių skaičiumi.
5. Nuamtomas pakankamas laikas pasiruošimui. Žaidimo koučeris turi atsižvelgti į laiką, skirtą vietos parengimui, priemonių paruošimui, ir turėti laiko viską sutvarkyti pasibaigus žaidimui.

Žaidimo koučeris, siekdamas sutrumpinti žaidimo trukmę, gali sumažinti žaidimo versijos be koučerio kortelių skaičių. Šiuo atveju svarbu atkreipti dėmesį, kad būtų tolygiai sumažinamas kortelių skaičius pasirenkant tarp: 1) *Gyvenimo kokybės gerinimo kortelių*, 2) *Kortelių, nusakančių gyvenimo kokybę mažinančias praktikas*, 3) *Gerosios fėjos kortelių* ir 4) *Piktosios fėjos kortelių*.

Žaidimo koučeris gali pasirinkti vieną ar dvi korteles iš kortelių rinkinio žaidimui skirtam žaisti su koučerių atsižvelgdamas į specifinius žaidžiančiųjų poreikius.

Jeigu negalite išpildyti aukščiau išvardintų kriterijų, siūlome pasirinkti žaidimo versiją skirtą žaidimui be žaidimo koučerio.

Prieš pristatant specifines kiekvienos kortelės instrukcijas pateikiame bendrus patarimus žaidimui su koučerių.

Prieš pradėdant žaidimą, turi būti sudarytos dvi komandos. Svarbu komandoms duoti bent 10 minučių, kad komandos nariai susipažintų, prisistatytų vieni kitiems, apsikeistų informacija apie tai, ką jie veikia, ar pasirenge žaidimui ir kita. Kiekvienai komandai reikia atskiros erdvės.

Ne mažiau svarbu, kad žaidimo koučeris paprašytų komandos narius pasirinkti savo komandoms pavadinimą. Šis pratimas padeda komandai susiburti ir stiprina komandiškumo jausmą.

Pasibaigus šioms komandos formavimosi 10 minučių, žaidimo koučeris paprašo žaidėjų užimti vietą prie stalo ir įvardinti susikurtus savo komandų pavadinimus. Po to visi yra pasirenge pradėti žaisti žaidimą (https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/07/GAMLEC_TaisyklėsSuKoučerių.pdf)



Be to, žaidimo pabaigoje, tai yra, kai viena komanda pasiekia „Ekscelenciją“ ir laimi žaidimą, prašome žaidėjų pasidalinti savo patirtimi. Naudinga paklausti žaidėjų, ko jie išmoko žaisdami šį žaidimą ir ką parsineš namo.

Jeigu norima sutaupyti laiko, žaidimo pabaigoje galima, tiesiog, žaidėjus pakviesti pasidalinti vienu dalyku, kurį jie labiausiai vertina mokymosi patirties atžvilgiu.

1. „Naujų globos namų kūrimas“


Kortelės numeris 120 (Rinkinys D 2.1.)



120

„NAUJŲ GLOBOS NAMŲ KŪRIMAS“

Jūsų komanda pakviesta į susitikimą su architektu, kuris yra atsakingas už naujų globos namų statybą. Sudarykite visų ypatybių, į kurias turėtų atsižvelgti globos namų statytojai, sąrašą. Pagalvokite, kas gerina gyventojų gyvenimo kokybę, pavyzdžiui, sodas, biblioteka, kambarių išdėstymas ir kt. Būkite kūrybingi ir pamąstykite, ko reikia gyventojams, norintiems bendrauti, susirasti draugų, ko reikia rekreacinei veiklai, privatiems susitikimams, maldoms, įskaitant judėjimą be kliūčių, spalvas ir kt.



- Komanda, kuri pateikia daugiau aspektų ar ypatybių, laimi žaidimą ir jai leidžiama **ŽENGTI 3 LAUKELIUS PIRMYN.**
- Kita komanda **ŽENGLIA 1 LAUKELĮ PIRMYN.**

RINKINYS: D 2.1.

Kortelės turinys (atspausdintas ant žaidimo kortos)

Jūsų komanda pakviesta į susitikimą su architektu, kuris yra atsakingas už naujų globos namų statybą. Sudarykite visų ypatybių, į kurias turėtų atsižvelgti globos namų statytojai, sąrašą. Pagalvokite, kas gerina gyventojų gyvenimo kokybę, pavyzdžiui, sodas, biblioteka, kambarių išdėstymas ir kt. Būkite kūrybingi ir pamąstykite, ko reikia gyventojams, norintiems bendrauti, susirasti draugų, ko reikia rekreacinei veiklai, privatiems susitikimams, maldoms, įskaitant judėjimą be kliūčių, spalvas ir kt.

Kortelės instrukcija (atspausdintos po žaidimo kortelės turiniu)

Komanda, kuri pateikia daugiau aspektų ar ypatybių, laimi žaidimą ir jai leidžiama žengti 3 laukelius pirmyn. Kita komanda žengia 1 laukelį pirmyn.

1.1. INSTRUKCIJOS ŽAIDIMO KOUČERIUI

Mokymosi tikslai

- Padidinti žaidėjų žinias apie veiksnius, gerinančius globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę, atsižvelgiant į globos/slaugos namų aplinką.
- Skatinti žaidėjų vaizduotę ir kūrybiškumą, pateikiant naujas idėjas, kurios galėtų būti pritaikytos atsižvelgiant į esamas aplinkybes ir turimus išteklius.



- Stiprinti gebėjimą dalytis žiniomis, mokytis vieniems iš kitų ir bendradarbiauti vykdant funkcijas.

(IO2.2 Mokymosi tikslai: 2.1. Gyvenimo kokybė paremta autonomija, orumu ir socialiniu dalyvavimu ir poreikiais grįstu požiūriu; ir 2.2. Kultūriniai ir individualūs skirtingumai: poreikių hierarchija ir poreikių patenkinimo strategijomis; 2.6. Motyvacija nuolatiniam mokymuisi, tobulėjimui ir bendradarbiavimui).

Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas

- Koučerio pateikiamoms instrukcijoms skiriama 10 minučių.
- Komandiniam užduoties atlikimui skiriama 20 minučių.
- Komandinio darbo pristatymui skiriama 10 minučių (5 minutės kiekvienai komandai).
- Darbo aptarimui ir komandos nugalėtojos paskelbimui skiriama 20 – 25 minutės.
- Viso: 60 – 65 minutės.

Vieta ir priemonės

- Žaidimo stalas reikiamam žaidėjų skaičiui.
- Tinkama erdvė, kad komandos užduotis galėtų atlikti netrukdomos ir atskirai.
- Pakankamas skaičius kėdžių visiems žaidėjams ir darbo stalas kiekvienai komandai, kur žaidėjai gali užrašyti savo idėjas ir pasiūlymus.
- Metalinė lenta ar tuščia siena, kur komandos galėtų savo rezultatus išsikabinti.
- Popierius, rašikliai, lipnūs lapeliai.

Žaidėjų skaičius

- Maksimalus komandų skaičius: 2 komandos su vienodu dalyvių skaičiumi.
- Žaidėjų skaičius komandoje: mažiausiai 2 žaidėjai komandoje, daugiausiai 4 žaidėjai.

Į ką atkreipti ypatingą dėmesį

Jei žaidžia mišri grupė, pavyzdžiui, šeimos nariai, profesionalūs slaugytojai, savanoriai, pagalbininkai, turintys skirtingo lygio specifines žinias, žaidimo koučeris turi įsitikinti, kad abiejose komandose ta įvairovė atsispindėtų. Svarbu užtikrinti, kad abi komandos užima panašią startinę poziciją žinių atžvilgiu bei turi patirties ir požiūrių įvairovę. Tokiu būdu, dirbdamos kartu, abi komandos gali sužinoti kuo daugiau viena iš kitos.

Jei komandų vienodai suformuoti neįmanoma, reikia siekti, kad komandų sudėtis būtų kuo panašesnė. Siūlome vengti, kad vienoje komandoje dirbtų tik profesionalūs globėjai, o kitoje - tik šeimos nariai ar savanoriai.

Užduoties instrukcija

1. Žaidimo koučeris garsiai perskaito kortelės turinį arba paprašo ją paėmusio žaidėjo garsiai perskaityti tai, kas parašyta kortelėje.
2. Žaidimo koučeris paaiškina, kad komandos turi tą pačią užduotį, tačiau dirba atskirai. Komanda, kuri pateiks daugiau globos/slaugos namų gyventojų kokybės užtikrinimo aspektų ar ypatybių, laimi komandinį žaidimą ir jai leidžiama figūrėle žengti 3 laukelius pirmyn, o antrajai komandai - tik 1 laukelį pirmyn. Jei abi komandos pasiekia tą patį rezultatą, joms abiems leidžiama žengti 3 laukelius pirmyn.
3. Žaidimo koučeris pasako žaidėjams, kur jiems bus paskirta vieta užduoties atlikimui ir, kad prie bendro žaidimo stalo jie grįš tik pasibaigus užduoties atlikimo laikui.



4. Žaidimo koučeris maloniai pasako žaidėjams, kad kiekvienoje komandoje yra skirtingi nariai, turintys skirtingas žinias, perspektyvas ir patirtį, ir kad yra naudinga klausytis visų požiūrio, norint mokytis vieniems iš kitų, siekiant sukurti geriausius gyventojams globos/slaugos namus.
5. Kiekviena komanda išsirenka atstovą, kuris pristatys komandos darbo rezultatus kitai komandai ir žaidimo koučeriu, kuris išrinks laimėtoją.
6. Komandos taip pat išsirenka vieną asmenį, kuris bus atsakingas už komandos darbo moderavimą, idėjų rinkimą, užrašymą ir kt.
7. Kiekviena komanda gaus visas reikalingas priemones užduočiai atlikti (popierių, rašiklius ir kt., kad užrašytų savo idėjas ir pasiūlymus), ir galės nueiti į komandiniam darbui skirtą vietą.
8. Komandos turi 20 minučių užduočiai atlikti. Jiems bus pranešta, kai praeis 10 minučių, kai praeis 15 minučių ir kada jie turėtų užbaiginti užduotį (1 minutė iki darbo pabaigos).

Instrukcijos pranešėjui, kuris pristatys komandos darbo rezultatus

1. Pranešėjai turi po 5 minutes pristatyti savo komandų darbą.
2. Meskite kauliuką, kad nuspręstumėte, kuri komanda pristatys pirma. Pristatymą pradeda komanda, išmetusi didžiausią skaičių.
3. Pranešėjams bus pranešta, kai pasibaigs pusė jų turimo laiko ir netrukus prieš pasibaigiant pristatymo laikui.

Kitos rekomendacijos instrukcijų pateikimui: Žaidimo koučeris instrukcijas turi pateikti aiškiai ir lengvai suprantamu būdu. Naudodamas techninius terminus, koučeris turėtų įsitikinti, kad juos supranta visi žaidėjai, ir visada pateikti lengvai suprantamą paaiškinimą.

Instrukcijos laikas neturėtų viršyti 10 minučių.

Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi

Komandos dirba savarankiškai. Tačiau žaidimo koučeris visada prieinamas tuo atveju, jei komandos nori užduoti klausimus arba jiems neaiškios instrukcijos, arba jei jiems reikia daugiau priemonių, pavyzdžiui, popieriaus, kad būtų galima rašyti ir pan. Žaidimo koučeris nepadedą komandoms atlikti užduoties ir nėra palankus nė vienai komandai. Su visomis komandomis elgiamasi vienodai ir joms sudaromos vienodos sąlygos.

Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristatius užduoties atlikimo rezultatus

Žaidimo koučeris pasveikina ir padėkoja komandoms už puikų darbą ir nekritikuoja nė vienos idėjos. Jei yra idėjų, kurios yra mąstymo „už dėžės“ ribų pavyzdys, žaidimo koučeris gali maloniai pasiteirauti, kaip komanda sugalvojo tokią idėją. Užduodami klausimai vedami smulkesnio bei siekiant suprasti, ir jokia būdu nėra smerkiantys. Viso žaidimo metu neturėtų būti kritikavimo ir (arba) šališkumo.

Žaidimo koučeris užtikrina, kad kiekvienas žaidėjas, jei tik jis/ji nori, turėtų galimybę pasisakyti bei apibendrina komandų pristatymus ir jas įvertina.

Papildomos apibendrinimo galimybės

Žaidimo koučeris gali būti parengęs komandoms parodyti galimų idėjų ar pasiūlymų sąrašą, kad patikrinti, kiek į šiuos aspektus atsižvelgė komandos. Galbūt komandos pateikė naujų idėjų, kurių nėra sąrašė, arba jas gali įkvėpti sąrašė esančios idėjos, apie kurias jie dar



nepagalvojo. Žaidimo koučeris gali paklausti, kurios iš išvardytų idėjų yra jau įgyvendinamos globos/slaugos namuose ir ar yra idėjų, kurias galima būtų nebrangiai įgyvendinti.

Kaip nustatyti laimėjusią komandą

Žaidimo koučeris suskaičiuoja įvairias idėjas, užrašytas komandų darbo rezultatų pristatymo lape (ar lentoje) ir priskiria bonusus (taškus) komandoms, kad sužinotų, kas yra nugalėtojas.

Jei abi komandos pateikė tiek pat idėjų ir (arba) pasiūlymų, abi komandos laimi ir joms leidžiama žengti 3 laukelius pirmyn. Tada komandos grįžta prie žaidimo stalo ir tęsia žaidimą toliau.

Rekomenduojams laikas apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui: Žaidimo koučeris turėtų suteikti žaidėjams galimybę pasidalinti savo patirtimi atliekant užduotį, tačiau pasidalinimui, apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui turėtų būti skiriama ne daugiau, kaip 20–25 minutės.

2. „Sportas ir gyventojų fizinio aktyvumo veiklos“

Kortelės Nr. 121 (Rinkinys D 2.2.2)



121

„SPORTAS IR GYVENTOJŲ FIZINIO AKTYVUMO VEIKLOS“

Asmenys, bet kokio amžiaus, mėgsta arba nemėgsta tam tikrų dalykų, sporto ar fizinės veiklos. Yra manančių, kad senyvo amžiaus žmonės nebesidomi sportu arba domisi tik konkrečiomis fizinėmis veiklomis. Tačiau daugybė vyresnio amžiaus žmonių mėgsta tokią fizinę veiklą, apie kokią mes net nepagalvojame. Suburkite komandą į „smegenų šturmą“ ir sudarykite sąrašą sporto ir (ar) fizinės veiklos užsiėmimų, kuriuos gyventojams patiktų praktikuoti ar kuriuos jie vis dar praktikuoja.



- Komanda, kuri sugalvoja daugiausiai sporto ar fizinės veiklos užsiėmimų, laimi varžybas ir jai leidžiama **ŽENGTI 3 LAUKELIUS PIRMYN.**
- Kita komanda **ŽENGLIA 1 LAUKELĮ PIRMYN.**

RINKINYS: D 2.2.2.

Kortelės turinys (atspausdintas ant žaidimo kortelės)

Asmenys, bet kokio amžiaus, mėgsta arba nemėgsta tam tikrų dalykų, sporto ar fizinės veiklos. Yra manančių, kad senyvo amžiaus žmonės nebesidomi sportu arba domisi tik konkrečiomis fizinėmis veiklomis. Tačiau daugybė vyresnio amžiaus žmonių mėgsta tokią fizinę veiklą, apie kokią mes net nepagalvojame. Suburkite komandą į „smegenų šturmą“ ir sudarykite sąrašą sporto ir (ar) fizinės veiklos užsiėmimų, kuriuos gyventojams patiktų praktikuoti ar kuriuos jie vis dar praktikuoja.

Kortelės instrukcija (atspausdintos po kortelės turiniu)

Komanda, kuri sugalvoja daugiausiai sporto ar fizinės veiklos užsiėmimų, laimi varžybas ir jai leidžiama žengti 3 laukelius pirmyn. Kita komanda žengia 1 laukelį pirmyn.

2.1. Instrukcijos žaidimo koučeriui

Mokymosi tikslai

- Padidinti žaidėjų supratimą apie įvairius sportinius ar fizinius užsiėmimus, kuriais galėtų domėtis globos namų gyventojai.
- Padidinti žinojimą apie daugybę skirtingų sporto šakų, kuriomis gali ar vis dar užsiima vyresnio amžiaus žmonės.
- Didinti sąmoningumą vengiant stereotipų bei šališkumo ir ugdyti kritinį mąstymą, siekiant įveikti stereotipus.



- Ugdyti kūrybinį mąstymą: „Ar yra kažkas, ko mes nesiūlome, bet galėtume pasiūlyti?“
- Stiprinti gebėjimą dalytis žiniomis, mokytis vieniems iš kitų ir bendradarbiauti vykdant funkcijas.

(IO2.2 Mokymosi tikslai: 2.1. Gyvenimo kokybė paremta autonomija, orumu ir socialiniu dalyvavimu ir poreikiais grįstu požiūriu; ir 2.3. Šališkumai, stereotipai ir klaidingos prielaidos; 2.6. Motyvacija nuolatiniam mokymuisi, tobulėjimui ir bendradarbiavimui).

Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas

- Koučerio pateikiamoms instrukcijoms skiriama 10 minučių.
- Komandiniam užduoties atlikimui skiriama 20 minučių.
- Komandinio darbo pristatymui skiriama 10 minučių (5 minutės kiekvienai komandai).
- Darbo aptarimui ir komandos nugalėtojos paskelbimui skiriama 20 – 25 minutės.
- Viso: 60 – 65 minutės.

Vieta ir priemonės

- Žaidimo stalas reikiamam žaidėjų skaičiui.
- Tinkama erdvė, kad komandos užduotis galėtų atlikti netrukdomos ir atskirai.
- Pakankamas skaičius kėdžių visiems žaidėjams ir darbo stalas kiekvienai komandai, kur žaidėjai gali užrašyti savo idėjas ir pasiūlymus.
- Metalinė lenta ar tuščia siena, kur komandos galėtų savo rezultatus išsikabinti.
- Popierius, rašikliai, lipnūs lapeliai.

Žaidėjų skaičius

- Maksimalus komandų skaičius: 2 komandos su vienodu dalyvių skaičiumi.
- Žaidėjų skaičius komandoje: mažiausiai 2 žaidėjai komandoje, daugiausiai 4 žaidėjai.

Į ką atkreipti ypatingą dėmesį

Jei žaidžia mišri grupė, pavyzdžiui, šeimos nariai, profesionalūs slaugytojai, savanoriai, pagalbinkai, turintys skirtingo lygio specifines žinias, žaidimo koučeris turi įsitikinti, kad abiejose komandose ta įvairovė atsispindėtų. Svarbu užtikrinti, kad abi komandos užima panašią startinę poziciją žinių atžvilgiu bei turi patirties ir požiūrių įvairovę. Tokiu būdu, dirbdamos kartu, abi komandos gali sužinoti kuo daugiau viena iš kitos.

Jei komandų vienodai suformuoti neįmanoma, reikia siekti, kad komandų sudėtis būtų kuo panašesnė. Siūlome vengti, kad vienoje komandoje dirbtų tik profesionalūs globėjai, o kitoje - tik šeimos nariai ar savanoriai.

Užduoties instrukcija

1. Žaidimo koučeris garsiai perskaito kortelės turinį arba paprašo ją paėmusio žaidėjo garsiai perskaityti tai, kas parašyta kortelėje.
2. Žaidimo koučeris paaiškina, kad komandos turi tą pačią užduotį, tačiau dirba atskirai. Komanda, kuri pateiks daugiau gyventojų fizinės veiklos ar sporto pavyzdžių, galinančių pagerinti gyventojų gyvenimo kokybę, laimi komandinį žaidimą ir jai leidžiama figūrėle žengti 3 laukelius pirmyn, o antrajai komandai - tik 1 laukelį



- pirmyn. Jei abi komandos pasiekia tą patį rezultatą, joms abiems leidžiama žengti 3 laukelius pirmyn.
3. Žaidimo koučeris pasako žaidėjams, kur jiems bus paskirta vieta užduoties atlikimui ir, kad prie bendro žaidimo stalo jie grįš tik pasibaigus užduoties atlikimo laikui.
 4. Žaidimo koučeris maloniai pasako žaidėjams, kad kiekvienoje komandoje yra skirtingi nariai, turintys skirtingas žinias, perspektyvas ir patirtį, ir kad yra naudinga klausytis visų požiūrio, norint mokytis vieniems iš kitų, siekiant sukurti geriausius gyventojams globos/slaugos namus.
 5. Kiekviena komanda išsirenka atstovą, kuris pristatys komandos darbo rezultatus kitai komandai ir žaidimo koučeriu, kuris išrinks laimėtoją.
 6. Komandos taip pat išsirenka vieną asmenį, kuris bus atsakingas už komandos darbo moderavimą, idėjų rinkimą, užrašymą ir kt.
 7. Kiekviena komanda gaus visas reikalingas priemones užduočiai atlikti (popierių, rašiklius ir kt., kad užrašytų savo idėjas ir pasiūlymus), ir galės nueiti į komandiniam darbui skirtą vietą.
 8. Komandos turi 20 minučių užduočiai atlikti. Jiems bus pranešta, kai praeis 10 minučių, kai praeis 15 minučių ir kada jie turėtų užbaiginti užduotį (1 minutė iki darbo pabaigos).

Instrukcijos pranešėjui, kuris pristatys komandos darbo rezultatus

1. Pranešėjai turi po 5 minutes pristatyti savo komandų darbą.
2. Meskite kauliuką, kad nuspręstumėte, kuri komanda pristatys pirma. Pristatymą pradeda komanda, išmetusi didžiausią skaičių.
3. Pranešėjams bus pranešta, kai pasibaigs pusė jų turimo laiko ir netrukus prieš pasibaigiant pristatymo laikui.

Kitos rekomendacijos instrukcijų pateikimui: Žaidimo koučeris instrukcijas turi pateikti aiškiai ir lengvai suprantamu būdu. Naudodamas techninius terminus, koučeris turėtų įsitikinti, kad juos supranta visi žaidėjai, ir visada pateikti lengvai suprantamą paaiškinimą.

Instrukcijos laikas neturėtų viršyti 10 minučių.

Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi

Komandos dirba savarankiškai. Tačiau žaidimo koučeris visada prieinamas tuo atveju, jei komandos nori užduoti klausimus arba jiems neaiškios instrukcijos, arba jei jiems reikia daugiau priemonių, pavyzdžiui, popieriaus, kad būtų galima rašyti ir pan. Žaidimo koučeris nepadedą komandoms atlikti užduoties ir nėra palankus nė vienai komandai. Su visomis komandomis elgiamasi vienodai ir joms sudaromos vienodos sąlygos.

Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristčius užduoties atlikimo rezultatus

Žaidimo koučeris pasveikina ir padėkoja komandoms už puikų darbą ir nekritikuoja nė vienos idėjos. Jei yra idėjų, kurios yra mąstymo „už dėžės“ ribų pavyzdys, žaidimo koučeris gali maloniai pasiteirauti, kaip komanda sugalvojo tokią idėją. Užduodami klausimai vedami smulsumo bei siekiant suprasti, ir joku būdu nėra smerkiantys. Viso žaidimo metu neturėtų būti kritikavimo ir (arba) šališkumo.



Žaidimo koučeris paklausia komandų, ar užduotis buvo lengva ar sunki, ir pakviečia žaidėjus pasidalinti vieni su kitais, kas buvo sunku ar lengva.

Žaidimo koučeris užtikrina, kad kiekvienas žaidėjas, jei tik jis/ji nori, turėtų galimybę pasisakyti bei apibendrina komandų pristatymus ir jas įvertina.

Papildomos apibendrinimo galimybės

Žaidimo koučeris gali būti parengęs komandoms parodyti sporto ir fizinių veiklų pasiūlymų sąrašą. Galbūt komandos pateikė naujų idėjų, kurių nėra sąrašė, arba jas gali įkvėpti sąrašė esančios idėjos, apie kurias jie dar nepagalvojo.

Žaidimo koučeris gali paklausti, kurios iš išvardytų sporto ar fizinių veiklų jau įgyvendinamos globos/slaugos namuose ir ar yra idėjų, kurias galima būtų nebrangiai įgyvendinti.

Kaip nustatyti laimėjusią komandą

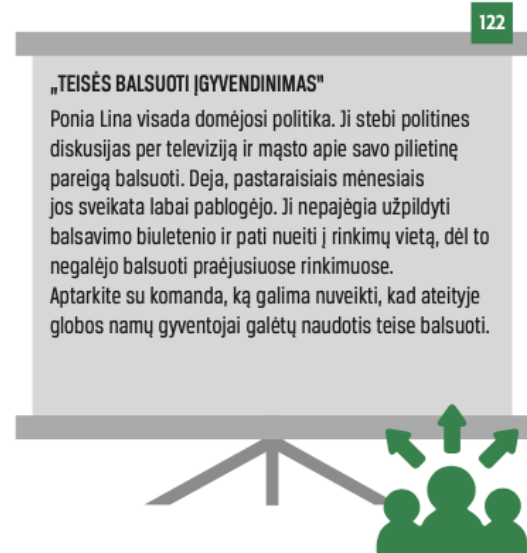
Žaidimo koučeris suskaičiuoja įvairias idėjas, užrašytas komandų darbo rezultatų pristatymo lape (ar lentoje) ir priskiria bonusus (taškus) komandoms, kad sužinotų, kas yra nugalėtojas.

Jei abi komandos pateikė tiek pat idėjų ir (arba) pasiūlymų, abi komandos laimi ir joms leidžiama žengti 3 laukelius pirmyn. Tada komandos grįžta prie žaidimo stalo ir tęsia žaidimą toliau.

Rekomenduojamas laikas apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui: Žaidimo koučeris turėtų suteikti žaidėjams galimybę pasidalinti savo patirtimi atliekant užduotį, tačiau pasidalinimui, apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui turėtų būti skiriama ne daugiau, kaip 20–25 minutės.

3. „Teisės balsuoti įgyvendinimas”

Kortelės Nr. 122 (Rinkinys D 2.5.3.)



- **LIKITE VIETOJE IR PAMĄSTYKITE.** Išanalizuokite problemą su savo komanda ir pateikite pasiūlymą, kokių veiksmų reikėtų imtis. Po to galite vėl tęsti žaidimą.

RINKINYS: **D 2.5.3.**

Kortelės turinys (atspausdintas ant žaidimo kortelės)

Ponia Lina visada domėjosi politika. Ji stebi politines diskusijas per televiziją ir mąsto apie savo pilietinę pareigą balsuoti. Deja, pastaraisiais mėnesiais jos sveikata labai pablogėjo. Ji nepajėgia užpildyti balsavimo biuletenio ir pati nueiti į rinkimų vietą, dėl to negalėjo balsuoti praėjusiuose rinkimuose. Aptarkite su komanda, ką galima nuveikti, kad ateityje globos namų gyventojai galėtų naudotis teise balsuoti.

Kortelės instrukcija (atspausdintos po kortelės turiniu)

Likite vietoje ir pamąstykite. Išanalizuokite problemą su savo komanda ir pateikite pasiūlymą, kokių veiksmų reikėtų imtis. Po to galite vėl tęsti žaidimą.

3.1. Instrukcijos žaidimo koučeriui

Mokymosi tikslai

- Didinti žaidėjų supratimą, kad globos namų gyventojai, kaip ir visi kiti, domisi politika.
- Didinti žaidėjų supratimą apie vyresnio amžiaus žmonių / globos namų gyventojų teisę ir norą balsuoti.



- Didinti žaidėjų supratimą apie stereotipus, šališkumą ir ugdyti kritinį mąstymą, kad įveiktų stereotipus.
- Didinti žaidėjų sąmoningumą apie tai, kas jiems svarbu, ir padėti jiems labiau įsijausti į vyresnio amžiaus žmones.
- Stiprinti gebėjimą dalytis žiniomis, mokytis vieniems iš kitų ir bendradarbiauti vykdant funkcijas.
- Skatinti kūrybinį mąstymą ir plėtoti problemų sprendimo paiešką: „Kaip mes galime išspręsti problemą?“

(IO2.2 Mokymosi tikslai: 2.1. Gyvenimo kokybė paremta autonomija, orumu ir socialiniu dalyvavimu ir poreikiais grįstu požiūriu; 2.3. Šališkumai, stereotipai ir klaidingos prielaidos; 2.4. Asmeninės (esminės) vertybės; 2.6. Motyvacija nuolatiniam mokymuisi, tobulėjimui ir bendradarbiavimui).

Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas

- Koučerio pateikiamoms instrukcijoms skiriama 20 minučių.
- Komandiniam užduoties atlikimui skiriama 30 minučių.
- Komandinio darbo pristatymui skiriama 20 minučių (10 minučių kiekvienai komandai).
- Darbo aptarimui ir komandos nugalėtojos paskelbimui skiriama 30 minučių.
- Viso: 1 val. 40 minučių.

Vieta ir priemonės

- Žaidimo stalas reikiamam žaidėjų skaičiui.
- Tinkama erdvė, kad komandos užduotis galėtų atlikti netrukdomos ir atskirai.
- Pakankamas skaičius kėdžių visiems žaidėjams ir darbo stalas kiekvienai komandai, kur žaidėjai gali užrašyti savo idėjas ir pasiūlymus.
- Metalinė lenta ar tuščia siena, kur komandos galėtų savo rezultatus išsikabinti.
- Popierius, rašikliai, lipnūs lapeliai.

Žaidėjų skaičius

- Maksimalus komandų skaičius: 2 komandos su vienodu dalyvių skaičiumi.
- Žaidėjų skaičius komandoje: mažiausiai 2 žaidėjai komandoje, daugiausiai 4 žaidėjai.

Į ką atkreipti ypatingą dėmesį

Jei žaidžia mišri grupė, pavyzdžiui, šeimos nariai, profesionalūs slaugytojai, savanoriai, pagalbinkai, turintys skirtingo lygio specifines žinias, žaidimo koučeris turi įsitikinti, kad abiejose komandose ta įvairovė atsispindėtų. Svarbu užtikrinti, kad abi komandos užima panašią startinę poziciją žinių atžvilgiu bei turi patirties ir požiūrių įvairovę. Tokiu būdu, dirbdamos kartu, abi komandos gali sužinoti kuo daugiau viena iš kitos.

Jei komandų vienodai suformuoti neįmanoma, reikia siekti, kad komandų sudėtis būtų kuo panašesnė. Siūlome vengti, kad vienoje komandoje dirbtų tik profesionalūs globėjai, o kitoje - tik šeimos nariai ar savanoriai.



Užduoties instrukcija

1. Žaidimo koučeris garsiai perskaito kortelės turinį arba paprašo ją paėmusio žaidėjo garsiai perskaityti tai, kas parašyta kortelėje.
2. Žaidimo koučeris paaiškina, kad komandos turi tą pačią užduotį, tačiau dirba atskirai. Komandoms bus leista tęsti žaidimą, atlikus užduotį, pasidalinus rezultatais ir juos aptarus.
3. Žaidimo koučeris pasako žaidėjams, kur jiems bus paskirta vieta užduoties atlikimui ir, kad prie bendro žaidimo stalo jie grįš tik pasibaigus užduoties atlikimo laikui.
4. Žaidimo koučeris maloniai pasako žaidėjams, kad kiekvienoje komandoje yra skirtingi nariai, turintys skirtingas žinias, perspektyvas ir patirtį, ir kad yra naudinga klausytis visų požiūrio, norint mokytis vieniems iš kitų, siekiant sukurti geriausius gyventojams globos/slaugos namus.
5. Žaidimo treneris nurodo komandoms:
 - a. Įvardinti faktus, apibūdinančius situaciją.
Svarbu tiesiog įvardinti faktus, neišsakant nuomonės. Pateikiami tokie orientaciniai klausimai, kuriuos koučeris gali pateikti komandoms ant atskiro lapo:
 - Kiek gyventojų yra potencialūs rinkėjai, tačiau negali balsuoti dėl šios problemos?
 - Kaip dažnai tai vyksta?
 - Ar yra reikalingi resursai? Jeigu taip,
 - Kokie tai resursai?
 - Ar komandos nariai žino geriausių praktikų pavyzdžių?
 - b. Pagalvoti apie tai, kaip užtikrinti, kad vyresnio amžiaus žmonės balsuotų rinkimų metu. Tačiau tai daryti tik išanalizavus situaciją paremtą anksčiau aptartais faktais.
 - Koks personalas už tai atsakingas?
 - Ar pasitelkiami savanoriai, artimieji ir kita?
 - Kas dar gali būti padaryta?Jei komanda pateikia problemos sprendimą, svarbu aptarti:
 - Ar sprendimas įgyvendinamas?
 - Ar sprendimas tvarus ir gali būti įgyvendinamas ne tik vieną kartą?
6. Kiekviena komanda išsirenka atstovą, kuris pristatys komandos darbo rezultatus kitai komandai ir žaidimo koučeriu, kuris išrinks laimėtoją.
7. Komandos taip pat išsirenka vieną asmenį, kuris bus atsakingas už komandos darbo moderavimą, idėjų rinkimą, užrašymą ir kt.
8. Kiekviena komanda gaus visas reikalingas priemones užduočiai atlikti (popierių, rašiklius ir kt., kad užrašytų savo idėjas ir pasiūlymus), ir galės nueiti į komandiniam darbui skirtą vietą.
9. Komandos turi 20 minučių užduočiai atlikti. Jiems bus pranešta, kai praeis 10 minučių, kai praeis 15 minučių ir kada jie turėtų užbaiginti užduotį (1 minutė iki darbo pabaigos).

Instrukcijos pranešėjui, kuris pristatys komandos darbo rezultatus

1. Pranešėjai turi po 5 minutes pristatyti savo komandų darbą.



2. Meskite kauliuką, kad nuspręstumėte, kuri komanda pristatys pirma. Pristatymą pradeda komanda, išmetusi didžiausią skaičių.
3. Pranešėjams bus pranešta, kai pasibaigs pusė jų turimo laiko ir netrukus prieš pasibaigiant pristatymo laikui.
4. Problemos sprendimo užduotis yra sudėtingesnė. Todėl pranešėjui/jai skiriama kiek daugiau laiko, per kurį jis/ji turi pristatyti sprendimą ir pasakyti, kaip tas sprendimas buvo priimtas.
5. Vienos komandos rezultato pristatymui stenkitės skirti ne daugiau 10 minučių ir stebėkite, kad ir kiti žaidėjai būtų susidomėję, kadangi šiame etape aktyvus yra tik vienas asmuo.

Kitos rekomendacijos instrukcijų pateikimui: Žaidimo koučeris instrukcijas turi pateikti aiškiai ir lengvai suprantamu būdu. Naudodamas techninius terminus, koučeris turėtų įsitikinti, kad juos supranta visi žaidėjai, ir visada pateikti lengvai suprantamą paaiškinimą.

Instrukcijos laikas neturėtų viršyti 20 minučių.

Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi

Komandos dirba savarankiškai. Tačiau žaidimo koučeris visada prieinamas tuo atveju, jei komandos nori užduoti klausimus arba jiems neaiškios instrukcijos, arba jei jiems reikia daugiau priemonių, pavyzdžiui, popieriaus, kad būtų galima rašyti ir pan. Žaidimo koučeris nepadedą komandoms atlikti užduoties ir nėra palankus nė vienai komandai. Su visomis komandomis elgiamasi vienodai ir joms sudaromos vienodos sąlygos.

Problemų sprendimo užduotys yra sudėtingesnės, o žaidėjai paprastai linkę daryti skubotas išvadas. Rekomenduojama padėti komandoms ir priminti joms, kad pirma jos turi išanalizuoti problemą, o tik paskui ieškoti sprendimo.

Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus

Žaidimo koučeris pasveikina ir padėkoja komandoms už puikų darbą ir nekritikuoja nė vienos idėjos. Jei yra idėjų, kurios yra mąstymo „už dėžės“ ribų pavyzdys, žaidimo koučeris gali maloniai pasiteirauti, kaip komanda sugalvojo tokią idėją. Užduodami klausimai vedami smulkesnio bei siekiant suprasti, ir jokių būdu nėra smerkiantys. Viso žaidimo metu neturėtų būti kritikavimo ir (arba) šališkumo.

Žaidimo koučeris paklausia komandų, ar užduotis buvo lengva ar sunki, ir pakviečia žaidėjus pasidalinti vieni su kitais, kas buvo sunku ar lengva.

Žaidimo koučeris užtikrina, kad kiekvienas žaidėjas, jei tik jis/ji nori, turėtų galimybę pasisakyti bei apibendrina komandų pristatymus ir jas įvertina. Šiuo atveju laimėtojo nėra.

Vertinant atsižvelgiama į šiuos klausimus:

1. Įgyvendinamumas: Ar sprendimas gali būti įgyvendinamas?
2. Ar gali sprendimo įgyvendinimas būti daugkartinis?

Svarbu patkreipti dėmesį, kad, komandos nariams siūlant sprendimus, svarbu pagarbiai išklausti skirtingas nuomones, kad visi žaidėjai jaustųsi vertingi. Išankstinės nuostatos bei skubotai siūlomi sprendimai gali nulemti, kad tinkamas sprendimas nebus rastas.



Papildomos apibendrinimo galimybės

Žaidimo treneris galbūt žino gerąją praktiką ir pasidalina ja su žaidėjais, jeigu mano, kad jo žinomas sprendimas galėtų būti tinkamas, nors žaidėjai jo ir nepateikė.

Kaip nustatyti laimėjusią komandą

Šiuo atveju nelaimi nė viena komanda. Šios užduoties paskirtis yra apmąstyti, išanalizuoti ir pateikti kuo daugiau sprendimų. Abi komandos turi atlikti užduotį, kad būtų leista tęsti žaidimą.

Kai užduotis bus atlikta ir aptarta, komandos grįžta prie žaidimo stalo ir tęsia žaidimą toliau.

Rekomenduojamas laikas apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui: Žaidimo koučeris turėtų suteikti žaidėjams galimybę pasidalinti savo patirtimi atliekant užduotį, tačiau pasidalinimui ir apibendrinimui turėtų būti skiriama ne daugiau, kaip 30 minučių.

4. „Mitybos įpročiai“


Kortelės Nr. 123 (Rinkinys: A 1.5.2.)



123

„MITYBOS ĮPROČIAI“

Žmonių valgyimo įpročiai labai skirtingi. Kultūra lemia maisto produktų pasirinkimą ir jų paruošimo būdus. Tam tikrais atvejais dėl kultūros, religijos, sveikatos atsisakoma vartoti mėsos ir (ar) pieno produktų. Žmonių valgyimo įpročiai priklauso ir nuo individualaus pasirinkimo. Sudarykite žinomų valgyimo įpročių sąrašą ir pateikite pasiūlymų, kaip tai galėtų būti įgyvendinta globos namuose.



- Komandai, kuri pateikia daugiausia mitybos pasiūlymų ir perspektyvų, kaip padidinti siūlomo maisto įvairovę, leidžiama **ŽENGTI 3 LAUKELIUS PIRMYN.**
- Kita komanda **ŽENGTI 1 LAUKELĮ PIRMYN.**

RINKINYS: A 1.5.2.

Kortelės turinys (atspausdintas ant žaidimo kortelės)

Žmonių valgyimo įpročiai labai skirtingi. Kultūra lemia maisto produktų pasirinkimą ir jų paruošimo būdus. Tam tikrais atvejais dėl kultūros, religijos, sveikatos atsisakoma vartoti mėsos ir (ar) pieno produktų. Žmonių valgyimo įpročiai priklauso ir nuo individualaus pasirinkimo. Sudarykite žinomų valgyimo įpročių sąrašą ir pateikite pasiūlymų, kaip tai galėtų būti įgyvendinama globos namuose.

Kortelės instrukcija (atspausdintos po žaidimo kortelės turiniu)

Komandai, kuri pateikia daugiausia mitybos pasiūlymų ir perspektyvų, kaip padidinti siūlomo maisto įvairovę, leidžiama žengti 3 laukelius pirmyn. Kita komanda žengia 1 laukelį pirmyn.

4.1. Instrukcijos žaidimo koučeriui

Mokymosi tikslai

- Padidinti žaidėjų supratimą apie skirtingus valgyimo įpročius dėl globos namų gyventojų individualių pasirinkimų, kultūros ir(ar) religijos.
- Pagilinti žinias apie specifinius skirtingų kultūrų, religijų ar individualaus pasirinkimo sąlygotus valgyimo įpročius, pavyzdžiui, vegetariška, veganiška, makrobiotinė mityba ir kt.
- Padidinti toleranciją skirtingų kultūrų ir įpročių atžvilgiu.
- Increase awareness of stereotyping and bias against people with different eating habits.



- Padidinti sąmoningumą apie stereotipus ir šališkumą žmonėms, turintiems skirtingus valgyimo įpročius.
- Ugdyti kūrybinį mąstymą: „Ar yra kažkas, ko mes nesiūlome, bet galėtume pasiūlyti?“.
- Stiprinti gebėjimą dalytis žiniomis, mokytis vieniems iš kitų ir bendradarbiauti vykdant funkcijas.

(IO2.2 Mokymosi tikslai: 2.1. Gyvenimo kokybė paremta autonomija, orumu ir socialiniu dalyvavimu ir poreikiais grįstu požiūriu; 2.2. Kultūriniai ir individualūs skirtingumai: poreikių hierarchija ir poreikių patenkinimo strategijomis; ; 2.3. Šališkumai, stereotipai ir klaidingos prielaidos; 2.6. Motyvacija nuolatiniam mokymuisi, tobulėjimui ir bendradarbiavimui).

Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas

- Koučerio pateikiamoms instrukcijoms skiriama 10 minučių.
- Komandiniam užduoties atlikimui skiriama 20 minučių.
- Komandinio darbo pristatymui skiriama 10 minučių (5 minutės kiekvienai komandai).
- Darbo aptarimui ir komandos nugalėtojos paskelbimui skiriama 20 – 25 minutės.
- Viso: 60 – 65 minutės.

Vieta ir priemonės

- Žaidimo stalas reikiamam žaidėjų skaičiui.
- Tinkama erdvė, kad komandos užduotis galėtų atlikti netrukdomos ir atskirai.
- Pakankamas skaičius kėdžių visiems žaidėjams ir darbo stalas kiekvienai komandai, kur žaidėjai gali užrašyti savo idėjas ir pasiūlymus.
- Metalinė lenta ar tuščia siena, kur komandos galėtų savo rezultatus išsikabinti.
- Popierius, rašikliai, lipnūs lapeliai.

Žaidėjų skaičius

- Maksimalus komandų skaičius: 2 komandos su vienodu dalyvių skaičiumi.
- Žaidėjų skaičius komandoje: mažiausiai 2 žaidėjai komandoje, daugiausiai 4 žaidėjai.

Į ką atkreipti ypatingą dėmesį

Jei žaidžia mišri grupė, pavyzdžiui, šeimos nariai, profesionalūs slaugytojai, savanoriai, pagalbininkai, turintys skirtingo lygio specifines žinias, žaidimo koučeris turi įsitikinti, kad abiejose komandose ta įvairovė atsispindėtų. Svarbu užtikrinti, kad abi komandos užima panašią startinę poziciją žinių atžvilgiu bei turi patirties ir požiūrių įvairovę. Tokiu būdu, dirbdamos kartu, abi komandos gali sužinoti kuo daugiau viena iš kitos.

Jei komandų vienodai suformuoti neįmanoma, reikia siekti, kad komandų sudėtis būtų kuo panašesnė. Siūlome vengti, kad vienoje komandoje dirbtų tik profesionalūs globėjai, o kitoje - tik šeimos nariai ar savanoriai. Jei yra žaidėjų, kilusių iš skirtingų kultūrų, reikia siekti, kad jie dalyvautų abiejose komandose.

Užduoties instrukcija



1. Žaidimo koučeris garsiai perskaito kortelės turinį arba paprašo ją paėmusio žaidėjo garsiai perskaityti tai, kas parašyta kortelėje.
2. Žaidimo koučeris paaiškina, kad komandos turi tą pačią užduotį, tačiau dirba atskirai. Komanda, kuri pateiks daugiau mitybos įpročių pasiūlymų, kurie pagerintų gyventojų gyvenimo kokybę globos/slaugos namuose, laimi komandinį žaidimą ir jai leidžiama figūrėle žengti 3 laukelius pirmyn, o antrajai komandai - tik 1 laukelį pirmyn. Jei abi komandos pasiekia tą patį rezultatą, joms abiems leidžiama žengti 3 laukelius pirmyn.
3. Žaidimo koučeris pasako žaidėjams, kur jiems bus paskirta vieta užduoties atlikimui ir, kad prie bendro žaidimo stalo jie grįš tik pasibaigus užduoties atlikimo laikui.
4. Žaidimo koučeris maloniai pasako žaidėjams, kad kiekvienoje komandoje yra skirtingi nariai, turintys skirtingas žinias, perspektyvas ir patirtį, ir kad yra naudinga klausytis visų požiūrio, norint mokytis vieniems iš kitų, siekiant sukurti geriausius gyventojams globos/slaugos namus.
5. Kiekviena komanda išsirenka atstovą, kuris pristatys komandos darbo rezultatus kitai komandai ir žaidimo koučeriu, kuris išrinks laimėtoją.
6. Komandos taip pat išsirenka vieną asmenį, kuris bus atsakingas už komandos darbo moderavimą, idėjų rinkimą, užrašymą ir kt.
7. Kiekviena komanda gaus visas reikalingas priemones užduočiai atlikti (popierių, rašiklius ir kt., kad užrašytų savo idėjas ir pasiūlymus), ir galės nueiti į komandiniam darbui skirtą vietą.
8. Komandos turi 20 minučių užduočiai atlikti. Jiems bus pranešta, kai praeis 10 minučių, kai praeis 15 minučių ir kada jie turėtų užbaiginti užduotį (1 minutė iki darbo pabaigos).

Instrukcijos pranešėjui, kuris pristatys komandos darbo rezultatus

1. Pranešėjai turi po 5 minutes pristatyti savo komandų darbą.
2. Siūloma mesti kauliuką, kad nuspręsti, kuri komanda pristatys pirma. Pristatymą pradeda komanda, išmetusi didžiausią skaičių.
3. Pranešėjams bus pranešta, kai pasibaigs pusė jų turimo laiko ir netrukus prieš pasibaigiant pristatymo laikui.

Kitos rekomendacijos instrukcijų pateikimui: Žaidimo koučeris instrukcijas turi pateikti aiškiai ir lengvai suprantamu būdu. Naudodamas techninius terminus, koučeris turėtų įsitikinti, kad juos supranta visi žaidėjai, ir visada pateikti lengvai suprantamą paaiškinimą.

Instrukcijos laikas neturėtų viršyti 10 minučių.

Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi

Komandos dirba savarankiškai. Tačiau žaidimo koučeris visada prieinamas tuo atveju, jei komandos nori užduoti klausimus arba jiems neaiškios instrukcijos, arba jei jiems reikia daugiau priemonių, pavyzdžiui, popieriaus, kad būtų galima rašyti ir pan. Žaidimo koučeris nepadeda komandoms atlikti užduoties ir nėra palankus nė vienai komandai. Su visomis komandomis elgiamasi vienodai ir joms sudaromos vienodos sąlygos.

Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus



Žaidimo koučeris pasveikina ir padėkoja komandoms už puikų darbą ir nekritikuoja nė vienos idėjos. Jei yra idėjų, kurios yra mąstymo „už dėžės“ ribų pavyzdys, žaidimo koučeris gali maloniai pasiteirauti, kaip komanda sugalvojo tokią idėją. Užduodami klausimai vedami smalusmo bei siekiant suprasti, ir jokia būdu nėra smerkiantys. Viso žaidimo metu neturėtų būti kritikavimo ir (arba) šališkumo.

Žaidimo koučeris paklausia komandų, ar užduotis buvo lengva ar sunki, ir pakviečia žaidėjus pasidalinti vieni su kitais, kas buvo sunku ar lengva.

Žaidimo koučeris užtikrina, kad kiekvienas žaidėjas, jei tik jis/ji nori, turėtų galimybę pasisakyti bei apibendrina komandų pristatymus ir jas įvertina.

Papildomos apibendrinimo galimybės

Žaidimo koučeris gali būti parengęs sąrašą mitybos įpročių, sąlygotų kultūros, religijos ar asmens pasirinkimo. Galbūt komandos pateikė naujų idėjų, kurių nėra sąrašė, arba jas gali įkvėpti sąrašė esančios idėjos, apie kurias jie dar nepagalvojo.

Žaidimo koučeris gali paklausti, į kuriuos mitybos įpročius jau yra atsižvelgiama globos/slaugos namuose ir ar kilo žaidėjams idėjų, kurias galima būtų nebrangiai įgyvendinti.

Kaip nustatyti laimėjusią komandą

Žaidimo koučeris suskaičiuoja skirtingus mitybos įpročius, užrašytus komandų darbo rezultatų pristatymo lape (ar lentoje) ir priskiria bonusus (taškus) komandoms, kad sužinotų, kas yra nugalėtojas.

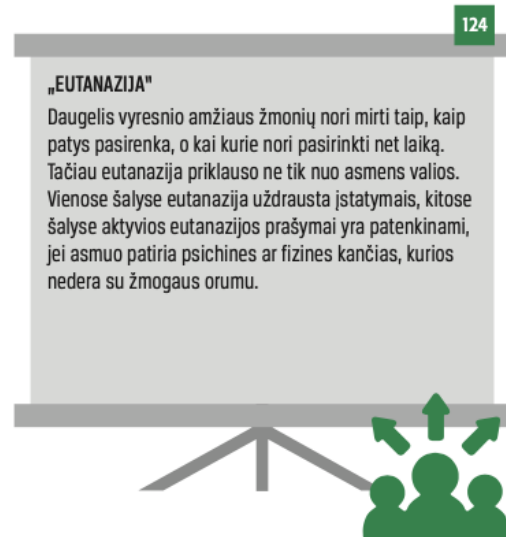
Vienas taškas suteikiamas už kiekvieną skirtingą mitybos įprotį ir du taškai už kiekvieną pasiūlymą, kaip padidinti globos/slaugos namų gyventojų mitybos įvairovę.

Jei abi komandos pateikė tiek pat idėjų ir (arba) pasiūlymų, abi komandos laimi ir joms leidžiama žengti 3 laukelius pirmyn. Tada komandos grįžta prie žaidimo stalo ir tęsia žaidimą toliau.

Rekomenduojams laikas apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui: Žaidimo koučeris turėtų suteikti žaidėjams galimybę pasidalinti savo patirtimi atliekant užduotį, tačiau pasidalinimui, apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui turėtų būti skiriama ne daugiau, kaip 20–25 minutės.

5. „Eutanazija”

Kortelės Nr. 124 (Rinkinys O 3.5.)



• **LIKITE VIETOJE IR PAMAŠTYKITE.** Analizuokite problemą su savo komanda. Išvardykite visus argumentus už ir prieš eutanaziją. Po to tęskite žaidimą.

RINKINYS: **03.5.**

Kortelės turinys (atspausdintas ant žaidimo kortelės)

Daugelis vyresnio amžiaus žmonių nori mirti taip, kaip patys pasirenka, o kai kurie nori pasirinkti net laiką. Tačiau eutanazija priklauso ne tik nuo asmens valios. Vienose šalyse eutanazija uždrausta įstatymais, kitose šalyse aktyvios eutanazijos prašymai yra patenkinami, jei asmuo patiria psichines ir fizines kančias, kurios nedera su žmogaus orumu.

Kortelės instrukcija (atspausdintos po žaidimo kortelės turiniu)

Likite vietoje ir pamąstykite. Analizuokite problemą su savo komanda. Išvardykite visus argumentus už ir prieš eutanaziją. Po to tęskite žaidimą.

5.1. Instrukcijos žaidimo koučeriui

Mokymosi tikslai

- Didinti sąmoningumą ir supratimą, kad vyresnio amžiaus žmonės, skirtingai nei jaunesni, jaučia poreikį galvoti ir kalbėti apie savo mirtį ir iš anksto nuspręsti dėl detalių, įskaitant sprendimą, kada nori mirti.
- Pakviesti ir skatinti žaidėjus galvoti apie eutanazijos „privalumus ir trūkumus“.
- Mokyti išklaudyti ir gerbti skirtingas nuomones.
- Ugdyti empatiją ir pagarbą individualiems poreikiams bei pasirinkimams, užuot mažčius „teisingai ar neteisingai“.
- Didinti žaidėjų suvokimą apie tai, kas jiems svarbu.



- Stiprinti gebėjimą dalytis žiniomis, mokytis vieni iš kitų ir bendradarbiauti vykdant funkcijas.

(IO2.2 Mokymosi tikslai: 2.1. Gyvenimo kokybė paremta autonomija, orumu ir socialiniu dalyvavimu ir poreikiais grįstu požiūriu; 2.4. Asmeninės (esminės) vertybės; 2.6. Motyvacija nuolatiniam mokymuisi, tobulėjimui ir bendradarbiavimui).

Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas

- Koučerio pateikiamoms instrukcijoms skiriama 20 minučių.
- Komandiniam užduoties atlikimui skiriama 30 minučių.
- Komandinio darbo pristatymui skiriama 20 minučių (10 minučių kiekvienai komandai).
- Darbo aptarimui ir komandos nugalėtojos paskelbimui skiriama 30 minučių.
- Viso: 1 val. 40 minučių.

Vieta ir priemonės

- Žaidimo stalas reikiamam žaidėjų skaičiui.
- Tinkama erdvė, kad komandos užduotis galėtų atlikti netrukdomos ir atskirai.
- Pakankamas skaičius kėdžių visiems žaidėjams ir darbo stalas kiekvienai komandai, kur žaidėjai gali užrašyti savo idėjas ir pasiūlymus.
- Metalinė lenta ar tuščia siena, kur komandos galėtų savo rezultatus išsikabinti.
- Popierius, rašikliai, lipnūs lapeliai.

Žaidėjų skaičius

- Maksimalus komandų skaičius: 2 komandos su vienodu dalyvių skaičiumi.
- Žaidėjų skaičius komandoje: mažiausiai 2 žaidėjai komandoje, daugiausiai 4 žaidėjai.

Į ką atkreipti ypatingą dėmesį

Jei žaidžia mišri grupė, pavyzdžiui, šeimos nariai, profesionalūs slaugytojai, savanoriai, pagalbinkai, turintys skirtingo lygio specifines žinias, žaidimo koučeris turi įsitikinti, kad abiejose komandose ta įvairovė atsispindėtų. Svarbu užtikrinti, kad abi komandos užima panašią startinę poziciją žinių atžvilgiu bei turi patirties ir požiūrių įvairovę. Tokiu būdu, dirbdamos kartu, abi komandos gali sužinoti kuo daugiau viena iš kitos.

Jei komandų vienodai suformuoti neįmanoma, reikia siekti, kad komandų sudėtis būtų kuo panašesnė. Siūlome vengti, kad vienoje komandoje dirbtų tik profesionalūs globėjai, o kitoje - tik šeimos nariai ar savanoriai.

Eutanazija yra labai subtili tema ir kai kuriems žaidėjams gali sukelti stiprius jausmus ar pasipriešinimą. Todėl labai svarbu būti labai jautriam tiek žaidėjams, tiek ir temai.

Būtina, kad žaidimo koučeris pabrėžtų, kad nėra teisingo ir neteisingo atsakymo, o užduotis – suprasti abiejų pozicijų argumentus, nemėginant įtikinti vienas kito, kad mano pozicija yra teisinga.

Užduoties instrukcija



1. Žaidimo koučeris garsiai perskaito kortelės turinį arba paprašo ją paėmusio žaidėjo garsiai perskaityti tai, kas parašyta kortelėje.
2. Žaidimo koučeris paaiškina, kad komandos turi tą pačią užduotį, tačiau dirba atskirai. Žaidimo koučeris pasako žaidėjams, kur jiems bus paskirta vieta užduoties atlikimui ir, kad prie bendro žaidimo stalo jie grįš tik pasibaigus užduoties atlikimo laikui.
3. Žaidimo koučeris maloniai pasako žaidėjams, kad kiekvienoje komandoje yra skirtingi nariai, turintys skirtingas žinias, perspektyvas ir patirtį, ir kad yra naudinga klausytis visų požiūrio, norint mokytis vieniems iš kitų.

Žaidimo koučeris komandas pakviečia:

- a. Apsvarstyti eutanazijos privalumus ir trūkumus, reminatis konkrečiais atvejais;
 - b. Atkreipti ypatingą dėmesį į tai, kad komandinio darbo metu būtų gerbiami nuomonių apie eutanaziją skirtingumai.
4. Kiekviena komanda išsirenka atstovą, kuris pristatys komandos darbo rezultatus kitai komandai ir žaidimo koučeriu, kuris išrinks laimėtoją.
 5. Komandos taip pat išsirenka vieną asmenį, kuris bus atsakingas už komandos darbo moderavimą, idėjų rinkimą, užrašymą ir kt. Svarbu, kad moderatorius laikytųsi neutralumo eutanazijos atžvilgiu.
 6. Kiekviena komanda gaus visas reikalingas priemones užduočiai atlikti (popierių, rašiklius ir kt., kad užrašytų savo idėjas ir pasiūlymus), ir galės nueiti į komandiniam darbui skirtą vietą.
 7. Komandos turi 30 minučių užduočiai atlikti. Joms bus pranešta, kai praeis 15 minučių, kai praeis 25 minutės ir kada jos turėtų užbaiginti užduotį (5 minutės iki darbo pabaigos).

Instrukcijos pranešėjui, kuris pristatys komandos darbo rezultatus

1. Pranešėjai turi po 10 minučių pristatyti savo komandų darbą.
2. Siūloma mesti kauliuką, kad nuspręsti, kuri komanda pristatys pirma. Pristatymą pradeda komanda, išmetusi didžiausią skaičių.
3. Atkreipiamas dėmesys, kad eutanazija yra labai subtilus dalykas. Nepaisant asmeninių įsitikinimų ar nuomonės, svarbu neutraliai ir nesmerkiant pristatyti savo komandos darbą, įvardinant argumentus už ir prieš eutanaziją.
4. Pranešėjams bus pranešta, kai pasibaigs pusė jų turimo laiko ir netrukus prieš pasibaigiant pristatymo laikui.
5. Vienos komandos rezultatų pristatymui skiriama ne daugiau 10 minučių ir stebima, kad ir kiti žaidėjai būtų susidomėję, kadangi šiame etape aktyvus yra tik vienas asmuo.

Kitos rekomendacijos instrukcijų pateikimui: Žaidimo koučeris instrukcijas turi pateikti aiškiai ir lengvai suprantamu būdu. Naudodamas techninius terminus, koučeris turėtų įsitikinti, kad juos supranta visi žaidėjai, ir visada pateikti lengvai suprantamą paaiškinimą.

Instrukcijos laikas neturėtų viršyti 10 minučių.

Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi

Komandos dirba savarankiškai. Tačiau žaidimo koučeris visada prieinamas tuo atveju, jei komandos nori užduoti klausimus arba jiems neaiškios instrukcijos, arba jei jiems reikia



daugiau priemonių, pavyzdžiui, popieriaus, kad būtų galima rašyti ir pan. Žaidimo koučeris nepadedą komandoms atlikti užduoties ir nėra palankus nė vienai komandai. Su visomis komandomis elgiamasi vienodai ir joms sudaromos vienodos sąlygos.

Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus

Žaidimo koučeris pasveikina ir padėkoja komandoms už puikų darbą ir nekritikuoja nė vienos idėjos. Jei yra idėjų, kurios yra mąstymo „už dėžės“ ribų pavyzdys, žaidimo koučeris gali maloniai pasiteirauti, kaip komanda sugalvojo tokią idėją. Užduodami klausimai vedami smulsumo bei siekiant suprasti, ir joku būdu nėra smerkiantys. Viso žaidimo metu neturėtų būti kritikavimo ir (arba) šališkumo.

Žaidimo koučeris paklausia komandų, ar užduotis buvo lengva ar sunki, ir pakviečia žaidėjus pasidalinti vieni su kitais, kas buvo sunku ar lengva.

Žaidimo koučeris užtikrina, kad kiekvienas žaidėjas, jei tik jis/ji nori, turėtų galimybę pasisakyti bei apibendrina komandų pristatymus ir jas įvertina. Šiuo atveju nėra laimėtojo. Žaidimo koučeris apibendrina pristatymus, pabrėždamas faktą, kad yra įvairių būdų kovoti su eutanazija ir kad svarbu išklausti vienas kitą, o ne vertinti kitus žmones, nepaisant jų nuomonės.

Kaip nustatyti laimėjusią komandą

Kaip jau minėta, šiuo atveju nėra laimėjusios komandos. Šios užduoties paskirtis yra išklausti ir apmąstyti, siekiant sustiprinti empatiją ir vengti vertinamojo požiūrio, kuris gali pakenkti globos/slaugos namų gyventojų kokybei.

Užbaigus užduotį ir apibendrinus pristatymus, komandos grįžta prie žaidimo stalo ir tęsia žaidimą toliau

Rekomenduojamas laikas apibendrinimui ir aptarimui: Žaidimo koučeris turėtų suteikti žaidėjams galimybę pasidalinti savo patirtimi atliekant užduotį, tačiau pasidalinimui ir apibendrinimui turėtų būti skiriama ne daugiau, kaip 30 minučių.

6. Pagarbus bendravimas - „Baik skambinti iškvietimo mygtuku!


Kortelės Nr. 125 (Rinkinys O 3.2.)



125

**PAGARBUS BENDRAVIMAS -
„BAIK SKAMBINTI IŠKVIETIMO MYGTUKU!“**

Ponas Darius yra prikaustytas prie lovos ir daug kartų skambino iškvietimo mygtuku. Susierzinusi slaugytoja jam griežtai sako: „Baikite skambinti! Jūs visiems neduodate ramybės! Ateisiu, kai turėsiu laiko.“



• **APTARKITE SU SAVO KOMANDA, AR TINKAMA IR PAGARBU ŠITAIP BENDRAUTI.** Jei manote, kad netinkama, pasakykite, kaip, Jūsų nuomone, slaugytoja turėjo elgtis. Savo atsakymą pagrįskite.

RINKINYS: **03.2.**

Kortelės turinys (atspausdintas ant žaidimo kortelė)

Ponas Darius yra prikaustytas prie lovos ir daug kartų skambino iškvietimo mygtuku. Susierzinusi slaugytoja jam griežtai sako: „Baikite skambinti! Jūs visiems neduodate ramybės! Ateisiu, kai turėsiu laiko“.

Kortelės instrukcija (atspausdintos po žaidimo kortelės turiniu)

Aptarkite su savo komanda, ar tinkama ir pagarbu šitaip bendrauti. Jei manote, kad netinkama, pasakykite kaip, Jūsų nuomone, slaugytoja turėjo elgtis. Savo atsakymą pagrįskite.

6.1. Instrukcijos žaidimo koučeriu

Mokymosi tikslai

- Didinti žaidėjų supratimą apie pagarbų bendravimą.
- Didinti žaidėjų supratimą apie smurtinę kalbą.
- Didinti žaidėjų sąmoningumą, koks jiems bendravimas yra svarbus ir didinti jautrų ppžiūrį apie vyresnios amžiaus žmones.
- Stiprinti gebėjimą dalytis žiniomis, mokytis vieni iš kitų ir bendradarbiauti vykdant funkcijas.
- Skatinti kritinį mąstymą ir gebėjimą kurti alternatyvias komunikacijos strategijas.



(IO2.2 Mokymosi tikslai: 2.1. Gyvenimo kokybė paremta autonomija, orumu ir socialiniu dalyvavimu ir poreikiais grįstu požiūriu; 2.4. Asmeninės (esminės) vertybės; 2.5. Smurtas: vieta, elgesys, kalba ir bendravimas 2.6. Motyvacija nuolatiniams mokymuisi, tobulėjimui ir bendradarbiavimui).

Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas

- Koučerio pateikiamoms instrukcijoms skiriama 20 minučių.
- Komandiniam užduoties atlikimui skiriama 30 minučių.
- Komandinio darbo pristatymui skiriama 20 minučių (10 minučių kiekvienai komandai).
- Darbo aptarimui ir komandos nugalėtojos paskelbimui skiriama 30 minučių.
- Viso: 1 val. 40 minučių.

Vieta ir priemonės

- Žaidimo stalas reikiamam žaidėjų skaičiui.
- Tinkama erdvė, kad komandos užduotis galėtų atlikti netrukdomos ir atskirai.
- Pakankamas skaičius kėdžių visiems žaidėjams ir darbo stalas kiekvienai komandai, kur žaidėjai gali užrašyti savo idėjas ir pasiūlymus.
- Atspausdinti orientaciniai klausimai, kurie padeda komandoms atlikti užduotis (po vieną kiekvienai komandai).
- Metalinė lenta ar tuščia siena, kur komandos galėtų savo rezultatus išsikabinti.
- Popierius, rašikliai, lipnūs lapeliai.

Žaidėjų skaičius

- Maksimalus komandų skaičius: 2 komandos su vienodu dalyvių skaičiumi.
- Žaidėjų skaičius komandoje: mažiausiai 2 žaidėjai komandoje, daugiausiai 4 žaidėjai.

Į ką atkreipti ypatingą dėmesį

Jei žaidžia mišri grupė, pavyzdžiui, šeimos nariai, profesionalūs slaugytojai, savanoriai, pagalbininkai, turintys skirtingo lygio specifines žinias, žaidimo koučeris turi įsitikinti, kad abiejose komandose ta įvairovė atspindėtų. Svarbu užtikrinti, kad abi komandos užima panašią startinę poziciją žinių atžvilgiu bei turi patirties ir požiūrių įvairovę. Tokiu būdu, dirbdamos kartu, abi komandos gali sužinoti kuo daugiau viena iš kitos.

Jei komandų vienodai suformuoti neįmanoma, reikia siekti, kad komandų sudėtis būtų kuo panašesnė. Siūlome vengti, kad vienoje komandoje dirbtų tik profesionalūs globėjai, o kitoje - tik šeimos nariai ar savanoriai.

Užduoties instrukcija

1. Žaidimo koučeris garsiai perskaito kortelės turinį arba paprašo ją paėmusio žaidėjo garsiai perskaityti tai, kas parašyta kortelėje.
2. Žaidimo koučeris paaiškina, kad komandos turi tą pačią užduotį, tačiau dirba atskirai.
3. Žaidimo koučeris pasako žaidėjams, kur jiems bus paskirta vieta užduoties atlikimui ir, kad prie bendro žaidimo stalo jie grįš tik pasibaigus užduoties atlikimo laikui.
4. Žaidimo koučeris maloniai pasako žaidėjams, kad kiekvienoje komandoje yra skirtingi nariai, turintys skirtingas žinias, perspektyvas ir patirtį, ir kad yra naudinga klausytis visų požiūrio, norint mokytis vieniems iš kitų, siekiant sukurti geriausius gyventojams globos/slaugos namus.



5. Žaidimo koučeris nurodo komandoms „suvaidinti“ situaciją panaudojant vaidmenų žaidimą.

- Vienas komandos narys vaidina globos namų gyventoją, kitas - slaugytoją.
- Komanda pakviečiama įsijausti į situaciją, kada vienas žmogus prisiima vaidmenį gyventojų, gulinčio lovoje ir nuolatos skambinančio iškvietimo mygtuku, kitas prisiima vaidmenį darbuotojo, kuris labai užimtas. Kiti komandos nariai gali prisiimti kitų gyventojų ar kolegų vaidmenį, kurie girdi tokį pokalbį.
- Komanda atkuria pokalbį, aprašytą užduotyje.
- Atlikus vaidmenų žaidimą, žaidėjai pasidalina savo jausmais.
- Visa komanda diskutuoja, ar girdėtas pokalbis buvo pagarbus ar ne ir savo požiūrius pagrindžia.
- Komanda dalinasi idėjomis, kaip galima tokioje situacijoje bendrauti pagarbiai ir pateikia pagarbaus bendravimo pasiūlymus.
- Komandoms reikia priminti, kad į diskusiją reikia įtraukti visas specifines aplinkybes: lovoje gulintį gyventoją, užsiėmusį darbuotoją ir kitus gyventojus.
- Komanda turėtų stengtis pateikti pasiūlymą, kuris būtų pagarbus visų į situaciją įtrautų asmenų požiūriu.
- Komandos pasiūlymai turi būti argumentuoti, kitaip tariant, komanda turėtų paaiškinti, kaip ir kodėl tai siūlo.

6. Kiekviena komanda išsirenka atstovą, kuris pristatys komandos darbo rezultatus kitai komandai ir žaidimo koučeriu, kuris išrinko laimėtoją.

7. Komandos taip pat išsirenka vieną asmenį, kuris bus atsakingas už komandos darbo moderavimą, idėjų rinkimą, užrašymą ir kt.

8. Kiekviena komanda gaus visas reikalingas priemones užduočiai atlikti (popierių, rašiklius ir kt., kad užrašytų savo idėjas ir pasiūlymus), ir galės nueiti į komandiniam darbui skirtą vietą.

9. Komandos turi 30 minučių užduočiai atlikti. Jiems bus pranešta, kai praeis 15 minučių, kai praeis 25 minučių ir kada jie turėtų užbaiginti užduotį (1 minutė iki darbo pabaigos).

Instrukcijos pranešėjui, kuris pristatys komandos darbo rezultatus

1. Pranešėjai turi po 5 minutes pristatyti savo komandų darbą.
2. Siūloma mesti kauliuką, kad nuspręsti, kuri komanda pristatys pirma. Pristatymą pradeda komanda, išmetusi didžiausią skaičių.
3. Pranešėjams bus pranešta, kai pasibaigs pusė jų turimo laiko ir netrukus prieš pasibaigiant pristatymo laikui.
4. Užduotis, kurios metu „vaidinamas“ vaidmenų žaidimas yra sudėtinga. Tad pranešėjui skiriami kiek daugiau laiko pristatyti komandos darbo rezultatus ir kaip jie buvo pasiekti.
5. Komandos darbo pristatymui skirti ne daugiau kaip 10 minučių ir stebėti, kad ir kiti žaidimo dalyviai būtų sutelkę dėmesį į rezultatų pristatymą.

Kitos rekomendacijos instrukcijų pateikimui: Žaidimo koučeris instrukcijas turi pateikti aiškiai ir lengvai suprantamu būdu bei neužtrukti ilgiau nei 20 minučių.



Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi

Komandos dirba savarankiškai. Tačiau žaidimo koučeris visada prieinamas tuo atveju, jei komandos nori užduoti klausimus arba jiems neaiškios instrukcijos, arba jei jiems reikia daugiau priemonių, pavyzdžiui, popieriaus, kad būtų galima rašyti ir pan. Žaidimo koučeris nepadedą komandoms atlikti užduoties ir nėra palankus nė vienai komandai. Su visomis komandomis elgiamasi vienodai ir joms sudaromos vienodos sąlygos.

Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristčius užduoties atlikimo rezultatus

Žaidimo koučeris pasveikina ir padėkoja komandoms už puikų darbą ir nekritikuoja nė vienos idėjos. Jei yra idėjų, kurios yra mąstymo „už dėžės“ ribų pavyzdys, žaidimo koučeris gali maloniai pasiteirauti, kaip komanda sugalvojo tokią idėją. Užduodami klausimai vedami smulsumo bei siekiant suprasti, ir jokiū būdu nėra smerkiantys. Viso žaidimo metu neturėtų būti kritikavimo ir (arba) šališkumo.

Žaidimo koučeris paklausia komandų, ar užduotis buvo lengva ar sunki, ir pakviečia žaidėjus pasidalinti vieni su kitais, kas buvo sunku ar lengva.

Žaidimo koučeris užtikrina, kad kiekvienas žaidėjas, jei tik jis/ji nori, turėtų galimybę pasisakyti bei apibendrina komandų pristatymus ir jas įvertina. Šiuo atveju nėra nugalėtojo.

Vertinant vadovaujamas šiais klausimais:

1. Ar buvo atsižvelgta į soecifines situacijas visų dalyvaujančių šalių?
2. Ar numatyta galimybė pagarbiai bendrauti su visomis susijusiomis šalimis?
3. Ar sprendimas naudingas visiems?
4. Ar pasiūlytas pagarus bendravimo stilius (ne smerkiantis, ne kritikuojantis, ne kaltinantis, ne niekinantis ir pan.).

Svarbu pabrėžti, kad, ieškant sprendimų, būtina pagarbiai išklaudyti skirtingas nuomones, kad visi dalyviai jaustųsi vertingi. Dėl išankstinių nuostatų ar išankstinio sprendimo dėl pasiūlymo, ypač jei tai yra mažumos pasiūlymas, įdomių ir laimėjusių pasiūlymų gali nebūti.

Svarbu patkreipti dėmesį, kad, komandos nariams siūlant sprendimus, svarbu pagarbiai išklaudyti skirtingas nuomones, kad visi žaidėjai jaustųsi vertingi. Išankstinės nuostatos bei skubotai siūlomi sprendimai gali nulemti, kad tinkamas sprendimas nebus rastas.

Papildomi pastebėjimai apibendrinimui

Žaidimo koučeris atkreipia dėmesį, kad diskutuojant būtų atsižvelgta į visų dalyvaujančių žmonių poreikius.

Slaugomam ir lovoje gulinčiam gyventojui reikia dėmesio, jį reikia „pamatyti“ ir išklaudyti. Be to, tikriausiai yra konkretus prašymas, todėl jis skambina iškvietimo mygtuku.

Darbuotojai taip pat reikia dėmesio, nes ji tikriausiai turi atlikti daug užduočių ir yra labai užsiėmusi.

Be to, ir kiti gyventojai nori pailsėti ir miegoti.

Gali būti vertinga pristatyti komandoms siūlymą, kaip galima būtų elgtis tokioje situacijoje, pabrėžiant, kad tai tik viena iš galimybių.

1. Pirmas žingsnis



Gali būti naudinga pradėti pokalbį „aš“, o ne „tu“. Tai padeda išvengti kaltinimų, nepageidaujamų patarimų ar „įsakymų“, kurių turėtų laikytis kitas asmuo. Čia gali būti: „Aš girdėjau, kaip jūs paskambinote iškvietimo mygtuku daug kartų iš eilės“ ar panašiai.

2. Antras žingsnis

Gali būti naudinga pasakyti kitam asmeniui apie savo situaciją, parodant pagarbą ir kito žmogaus poreikiams: „Man labai gaila, esu labai užimta, man sunku pasirodyti iškart, kai išgirstu iškvietimo mygtuką“.

3. Trečias žingsnis

Kitas žingsnis galėtų būti parodyti kitam asmeniui, kad rimtai žiūrite į jo / jos poreikius ir paklausti: „Jums reikėjo su manimi pasikalbėti, ar galite pasakyti kuo galėčiau jums padėti ir ar tai skubu?“ Tai parodo kitam asmeniui, kad į jį atsižvelgiama ir kad jis / ji yra išklausomas. Tai paprastai sėkminga strategija, padedanti suvaldyti situaciją.

4. Ketvirtas žingsnis

Priklausomai nuo prašymo, darbuotoja gali paklausti: „Ar galėtumėte šiek tiek palaukti, nes nežinau, kaip vienu metu galėčiau atlikti visus darbus?“

Kaip nustatyti laimėjusią komandą

Šiuo atveju nėra laimėjusios komandos. Šios užduoties paskirtis yra išklausti ir apmąstyti, siekiant sustiprinti empatiją ir atrasti pasiūlymą, kaip galima būtų bendrauti išlaikant pagarbą visoms dalyvaujančioms pusėms. Abidvi komandos turi atlikti užduotį, kad joms būtų leista tęsti žaidimą toliau.

Užbaigus užduotį ir apibendrinus pristatymus, komandos grįžta prie žaidimo stalo ir tęsia žaidimą toliau


Rekomenduojamas laikas apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui: Žaidimo koučeris turėtų suteikti žaidėjams galimybę pasidalinti savo patirtimi atliekant užduotį, tačiau pasidalinimui, apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui turėtų būti skiriama ne daugiau, kaip 30 minučių.

7. Pagarbus bendravimas - „Senyvo amžiaus žmonės kaip vaikai“ Kortelės Nr. 126 (Rinkinys O 3.2.)



126

**PAGARBUS BENDRAVIMAS –
„SENYVO AMŽIAUS ŽMONĖS KAIP VAIKAI“**
Gana dažnai darbuotojai sako: „Senyvo amžiaus žmonės kaip vaikai!“ Aptarkite su komanda, ar tinkama ir pagarbu šitaip bendrauti su vyresnio amžiaus žmonėmis. Paaiškinkite savo atsakymą.



• **LIKITE VIETOJE IR PAMĄSTYKITE.** Aptarkite problemą su komanda ir pagrįskite savo nuomonę. Po to tęskite žaidimą.

RINKINYS: 03.2.

Kortelės turinys (atspausdintas ant žaidimo kortelės)

Gana dažnai darbuotojai sako: „Senyvo amžiaus žmonės kaip vaikai!“. Aptarkite su komanda, ar tinkama ir pagarbu šitaip bendrauti su vyresnio amžiaus žmonėmis. Paaiškinkite savo atsakymą.

Kortelės instrukcija (atspausdintos po žaidimo kortelės turiniu)

Likite vietoje ir pamąstykite. Aptarkite problemą su komanda ir pagrįskite savo nuomonę. Po to tęskite žaidimą.

7.1. Instrukcijos žaidimo koučeriu

Mokymosi tikslai

- Didinti žaidėjų sąmoningumą apie pagarbų bendravimą.
- Didinti žaidėjų supratimą apie kalbos šališkumą.
- Didinti žaidėjų supratimą apie empatišką bendravimą su vyresnio amžiaus žmonėmis.
- Stiprinti gebėjimą dalytis žiniomis ir nuomonėmis, mokytis vieniems iš kitų ir bendradarbiauti vykdant funkcijas.
- Skatinti kritinį mąstymą apie įprastas, bet neapgalvotas frazes ir posakius.



(IO2.2 Mokymosi tikslai: 2.1. Gyvenimo kokybė paremta autonomija, orumu ir socialiniu dalyvavimu ir poreikiais grįstu požiūriu; 2.3. Šališkumai, stereotipai ir klaidingos prielaidos; 2.4. Asmeninės (esminės) vertybės; 2.5. Smurtas: vieta, elgesys, kalba ir bendravimas 2.6. Motyvacija nuolatiniam mokymuisi, tobulėjimui ir bendradabivimui).

Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas

- Koučerio pateikiamoms instrukcijoms skiriama 15 minučių.
- Komandiniam užduoties atlikimui skiriama 20 minučių.
- Komandinio darbo pristatymui skiriama 20 minučių (10 minučių kiekvienai komandai).
- Darbo aptarimui ir komandos nugalėtojos paskelbimui skiriama iki 20 minučių.
- Viso: 1 val. 15 minučių.

Vieta ir priemonės

- Žaidimo stalas reikiamam žaidėjų skaičiui.
- Tinkama erdvė, kad komandos užduotis galėtų atlikti netrukdomos ir atskirai.
- Pakankamas skaičius kėdžių visiems žaidėjams ir darbo stalas kiekvienai komandai, kur žaidėjai gali užrašyti savo idėjas ir pasiūlymus.
- Atspausdinti orientaciniai klausimai, kurie padeda komandoms atlikti užduotis (po vieną kiekvienai komandai).
- Metalinė lenta ar tuščia siena, kur komandos galėtų savo rezultatus išsikabinti.
- Popierius, rašikliai, lipnūs lapeliai.

Žaidėjų skaičius

- Maksimalus komandų skaičius: 2 komandos su vienodu dalyvių skaičiumi.
- Žaidėjų skaičius komandoje: mažiausiai 2 žaidėjai komandoje, daugiausiai 4 žaidėjai.

Į ką atkreipti ypatingą dėmesį

Jei žaidžia mišri grupė, pavyzdžiui, šeimos nariai, profesionalūs slaugytojai, savanoriai, pagalbininkai, turintys skirtingo lygio specifines žinias, žaidimo koučeris turi įsitikinti, kad abiejose komandose ta įvairovė atsispindėtų. Svarbu užtikrinti, kad abi komandos užima panašią startinę poziciją žinių atžvilgiu bei turi patirties ir požiūrių įvairovę. Tokiu būdu, dirbdamos kartu, abi komandos gali sužinoti kuo daugiau viena iš kitos.

Jei komandų vienodai suformuoti neįmanoma, reikia siekti, kad komandų sudėtis būtų kuo panašesnė. Siūlome vengti, kad vienoje komandoje dirbtų tik profesionalūs globėjai, o kitoje - tik šeimos nariai ar savanoriai.

Užduoties instrukcija

1. Žaidimo koučeris garsiai perskaito kortelės turinį arba paprašo ją paėmusio žaidėjo garsiai perskaityti tai, kas parašyta kortelėje.
2. Žaidimo koučeris paaiškina, kad komandos turi tą pačią užduotį, tačiau dirba atskirai.
3. Žaidimo koučeris pasako žaidėjams, kur jiems bus paskirta vieta užduoties atlikimui ir, kad prie bendro žaidimo stalo jie grįš tik pasibaigus užduoties atlikimo laikui.
4. Žaidimo koučeris maloniai pasako žaidėjams, kad kiekvienoje komandoje yra skirtingi nariai, turintys skirtingas žinias, perspektyvas ir patirtį, ir kad yra naudinga klausytis visų



- požiūrio, norint mokytis vieniems iš kitų, siekiant sukurti geriausius gyventojams globos/slaugos namus.
5. Žaidimo koučeris pakviečia komandas aptarti ir išklausti kiekvieno nario nuomonę prieš pateikiant komandinį pasiūlymą. Pasiūlymas turi būti argumentuotas.
 6. Kiekviena komanda išsirenka atstovą, kuris pristatys komandos darbo rezultatus kitai komandai ir žaidimo koučeriu, kuris išrinks laimėtoją.
 7. Komandos taip pat išsirenka vieną asmenį, kuris bus atsakingas už komandos darbo moderavimą, idėjų rinkimą, užrašymą ir kt.
 8. Kiekviena komanda gaus visas reikalingas priemones užduočiai atlikti (popierių, rašiklius ir kt., kad užrašytų savo idėjas ir pasiūlymus), ir galės nueiti į komandiniam darbui skirtą vietą.
 9. Komandos turi 20 minučių užduočiai atlikti. Jiems bus pranešta, kai praeis 10 minučių, ir kada jie turėtų užbaiginti užduotį (5 minutės iki darbo pabaigos).

Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus

1. Pranešėjai turi po 10 minučių pristatyti savo komandų darbą.
2. Siūloma mesti kauliuką, kad nuspręsti, kuri komanda pristatys pirma. Pristatymą pradeda komanda, išmetusi didžiausią skaičių.
3. Pranešėjams bus pranešta, kai pasibaigs pusė jų turimo laiko ir netrukus prieš pasibaigiant pristatymo laikui.
4. Užduotis, kurios metu „vaidinamas“ vaidmenų žaidimas yra sudėtinga. Tad pranešėjui skirima kiek daugiau laiko pristatyti komandos darbo rezultatus ir kaip jie buvo pasiekti.
5. Komandos darbo pristatymui skirti ne daugiau kaip 10 minučių ir stebėti, kad ir kiti žaidimo dalyviai būtų sutelkę dėmesį į rezultatų pristatymą.

Kitos rekomendacijos instrukcijų pateikimui: Žaidimo koučeris instrukcijas turi pateikti aiškiai ir lengvai suprantamu būdu. Naudodamas techninius terminus, koučeris turėtų įsitikinti, kad juos supranta visi žaidėjai, ir visada pateikti lengvai suprantamą paaiškinimą. Instrukcijos laikas neturėtų viršyti 15 minučių.

Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi

Komandos dirba savarankiškai. Tačiau žaidimo koučeris visada prieinamas tuo atveju, jei komandos nori užduoti klausimus arba jiems neaiškios instrukcijos, arba jei jiems reikia daugiau priemonių, pavyzdžiui, popieriaus, kad būtų galima rašyti ir pan. Žaidimo koučeris nepadedą komandoms atlikti užduoties ir nėra palankus nė vienai komandai. Su visomis komandomis elgiamasi vienodai ir joms sudaromos vienodos sąlygos.

Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristčius užduoties atlikimo rezultatus

Žaidimo koučeris pasveikina ir padėkoja komandoms už puikų darbą ir nekritikuoja nė vienos idėjos. Jei yra idėjų, kurios yra mąstymo „už dėžės“ ribų pavyzdys, žaidimo koučeris gali maloniai pasiteirauti, kaip komanda sugalvojo tokią idėją. Užduodami klausimai vedami smalsumo bei siekiant suprasti, ir joku būdu nėra smerkiantys. Viso žaidimo metu neturėtų būti kritikavimo ir (arba) šališkumo.

Žaidimo koučeris paklausia komandų, ar užduotis buvo lengva ar sunki, ir pakviečia žaidėjus pasidalinti vieni su kitais, kas buvo sunku ar lengva.



Žaidimo koučeris užtikrina, kad kiekvienas žaidėjas, jei tik jis/ji nori, turėtų galimybę pasisakyti bei apibendrina komandų pristatymus ir jas įvertina.

Papildomos apibendrinimo galimybės

Žaidimo koučeris gali paklausti abiejų komandų žaidėjų, ar jie mano, kad visi buvo išklaustyti ir ar mano, kad pateikta nuomonė atspindi bendrą komandos pasiūlymą. Jei atsakymas yra neigiamas, koučeris paklausia, ką jie pasiūlytų, kad ateityje situacija būtų geresnė.

Kaip nustatyti laimėjusią komandą

Šiuo atveju nėra laimėjusios komandos. Šios užduoties paskirtis yra išklausti ir apmąstyti, siekiant priimti bendrą sprendimą. Abidvi komandos turi atlikti užduotį, kad joms būtų leista tęsti žaidimą toliau.

Vertinant vadovaujama šiais klausimais:

1. Ar buvo atsižvelgta į visų dalyvaujančių šalių specifinę situaciją?
2. Ar siūlomas bendravimo stilius yra pagarbus, t. y., ar nėra kaltinimo, įžeidinėjimo, spaudimo, niekinimo, išankstinio nusistatymo ir pan.

Užbaigus užduotį ir apibendrinus pristatymus, komandos grįžta prie žaidimo stalo ir tęsia žaidimą toliau.

Rekomenduojamas laikas apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui: Žaidimo koučeris turėtų suteikti žaidėjams galimybę pasidalinti savo patirtimi atliekant užduotį, tačiau pasidalinimui, apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui turėtų būti skiriama ne daugiau, kaip 20 minučių.

8. Pagarbus bendravimas „Pažvelkit, ką padarėte?“


Kortelės Nr. 127 (Rinkinys O3.2.)



127

PAGARBUS BENDRAVIMAS - „PAŽIŪRĖKIT, KĄ PADARĖTE?“

Ponas Petras prikaustytas prie lovos. Tad jam sunku atlikti gamtinius reikalus. Personalo reakcija tokia: „Pažiūrėkit, ką padarėte? Jūs visą lovą išteplojote šlapimu ir išmatomis!“ Aptarkite su komanda, ar tinkama ir pagarbu šitaip bendrauti su senyvo amžiaus žmonėmis. Paaiškinkite savo atsakymą ir pateikite pasiūlymą, kaip elgtis, jei manote, kad toks elgesys netinkamas.



• **LIKITE VIETOJE IR PAMĄSTYKITE.** Aptarkite problemą su komanda ir pasakykite savo nuomonę. Jei reikia, pateikite pasiūlymą, kuris patobulintų bendravimą. Po to galite vėl tęsti žaidimą.

RINKINYS: 03.2.

Kortelės turinys (atspausdintas ant žaidimo kortelės)

Ponas Petras prikaustytas prie lovos. Tad jam sunku atlikti gamtinius reikalus. Personalo reakcija tokia: „Pažiūrėkite, ką padarėte? Jūs visa lovą išteplojote šlapimu ir išmatomis!“ Aptarkite su komanda, ar tinkama ir pagarbu šitaip bendrauti su senyvo amžiaus žmonėmis. Paaiškinkite savo atsakymą ir pateikite pasiūlymą, kaip elgtis, jei manote, kad toks elgesys netinkamas.

Kortelės instrukcija (atspausdintos po žaidimo kortelės turiniu)

Likite vietoje ir pamąstykite. Aptarkite problemą su komanda ir pasakykite savo nuomonę. Jei reikia, pateikite pasiūlymą kuris patobulintų bendravimą. Po to galite vėl tęsti žaidimą.

8.1. Instrukcijos žaidimo koučeriu

Mokymosi tikslai

- Didinti žaidėjų supratimą apie pagarbų bendravimą.
- Didinti žaidėjų supratimą apie smurtinį bendravimą.
- Didinti žaidėjų supratimą apie tai, kas jiems svarbu, ir ugdyti empatiją vyresnio amžiaus žmonių atžvilgiu.
- Stiprinti gebėjimą dalytis žiniomis, mokytis vieni iš kitų ir bendradarbiauti vykdant funkcijas.
- Skatinti kritinį mąstymą ir gebėjimą kurti alternatyvias komunikacijos strategijas.



(IO2.2 Mokymosi tikslai: 2.1. Gyvenimo kokybė paremta autonomija, orumu ir socialiniu dalyvavimu ir poreikiais grįstu požiūriu; 2.4. Asmeninės (esminės) vertybės; 2.5. Smurtas: vieta, elgesys, kalba ir bendravimas 2.6. Motyvacija nuolatiniams mokymuisi, tobulėjimui ir bendradarbiavimui).

Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas

- Koučerio pateikiamoms instrukcijoms skiriama 20 minučių.
- Komandiniam užduoties atlikimui skiriama 30 minučių.
- Komandinio darbo pristatymui skiriama 20 minučių (10 minučių kiekvienai komandai).
- Darbo aptarimui ir komandos nugalėtojos paskelbimui skiriama iki 30 minučių.

Viso: 1 val. 40 minučių.

Vieta ir priemonės

- Žaidimo stalas reikiamam žaidėjų skaičiui.
- Tinkama erdvė, kad komandos užduotis galėtų atlikti netrukdomos ir atskirai.
- Pakankamas skaičius kėdžių visiems žaidėjams ir darbo stalas kiekvienai komandai, kur žaidėjai gali užrašyti savo idėjas ir pasiūlymus.
- Atspausdinti orientaciniai klausimai, kurie padeda komandoms atlikti užduotis (po vieną kiekvienai komandai).
- Metalinė lenta ar tuščia siena, kur komandos galėtų savo rezultatus išsikabinti.
- Popierius, rašikliai, lipnūs lapeliai.

Žaidėjų skaičius

- Maksimalus komandų skaičius: 2 komandos su vienodu dalyvių skaičiumi.
- Žaidėjų skaičius komandoje: mažiausiai 2 žaidėjai komandoje, daugiausiai 4 žaidėjai.

Į ką atkreipti ypatingą dėmesį

Jei žaidžia mišri grupė, pavyzdžiui, šeimos nariai, profesionalūs slaugytojai, savanoriai, pagalbinkai, turintys skirtingo lygio specifines žinias, žaidimo koučeris turi įsitikinti, kad abiejose komandose ta įvairovė atspindėtų. Svarbu užtikrinti, kad abi komandos užima panašią startinę poziciją žinių atžvilgiu bei turi patirties ir požiūrių įvairovę. Tokiu būdu, dirbdamos kartu, abi komandos gali sužinoti kuo daugiau viena iš kitos.

Jei komandų vienodai suformuoti neįmanoma, reikia siekti, kad komandų sudėtis būtų kuo panašesnė. Siūlome vengti, kad vienoje komandoje dirbtų tik profesionalūs globėjai, o kitoje - tik šeimos nariai ar savanoriai.

Užduoties instrukcija

1. Žaidimo koučeris garsiai perskaito kortelės turinį arba paprašo ją paėmusio žaidėjo garsiai perskaityti tai, kas parašyta kortelėje.
2. Žaidimo koučeris paaiškina, kad komandos turi tą pačią užduotį, tačiau dirba atskirai. Komandoms bus leista tęsti žaidimą, kai bus atlikta užduotis ir aptarti rezultatai.
3. Žaidimo koučeris pasako žaidėjams, kur jiems bus paskirta vieta užduoties atlikimui ir, kad prie bendro žaidimo stalo jie grįš tik pasibaigus užduoties atlikimo laikui.
4. Žaidimo koučeris maloniai pasako žaidėjams, kad kiekvienoje komandoje yra skirtingi nariai, turintys skirtingas žinias, perspektyvas ir patirtį, ir kad yra naudinga klausytis visų



- požiūrio, norint mokytis vieniems iš kitų, siekiant sukurti geriausius gyventojams globos/slaugos namus.
5. Žaidimo koučeris pakviečia komandas „suvaidinti“ situaciją pasitelkiant vaidmenų žaidimą. Taigi:
 - Komanda įsijaučia į tokią situaciją: vienas komandos narys prisiima gulinčiojo gyventojų vaidmenį, kitas – darbuotojo.
 - Komanda pažodžiui atkuria pokalbį užrašytą užduotyje.
 - Po trumpo situacijos suvaidinimo, abudu dalyviai pakviečiami pasidalinti savo jausmais.
 - Visa komanda diskutuoja, ar, jų nuomone, bendravimas buvo pagarbus, ar ne, ir pagrindžia savo nuomonę.
 - Komanda aptaria pagarbius bendravimo būdus, tinkamus šioje situacijoje ir siūlo galimas bendravimo alternatyvas.
 - Priminkite komandai, kad reikia atsižvelgti ir į gulinčiojo asmens ir į darbuotojo specifines aplinkybes.
 - Komanda turėtų stengtis pateikti pasiūlymą, kuris būtų perspektyvus ir pagarbus tiek gyventojų, tiek darbuotojų atžvilgiu.
 - Komanda turi argumentuoti savo pasiūlymą, paaiškinant kas ir kodėl.
 6. Kiekviena komanda išsirenka atstovą, kuris pristatys komandos darbo rezultatus kitai komandai ir žaidimo koučeriu, kuris išrinks laimėtoją.
 7. Komandos taip pat išsirenka vieną asmenį, kuris bus atsakingas už komandos darbo moderavimą, idėjų rinkimą, užrašymą ir kt.
 8. Komandos turi 30 minučių užduočiai atlikti. Jiems bus pranešta, kai praeis 15 minučių, ir kada praeis 25 minutės ir kada jie turėtų užbaiginti užduotį (1 minutė iki darbo pabaigos).

Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus

1. Pranešėjai turi po 10 minučių pristatyti savo komandų darbą.
2. Siūloma mesti kauliuką, kad nuspręsti, kuri komanda pristatys pirma. Pristatymą pradeda komanda, išmetusi didžiausią skaičių.
3. Pranešėjams bus pranešta, kai pasibaigs pusė jų turimo laiko ir netrukus prieš pasibaigiant pristatymo laikui.
4. Užduotis, kurios metu „vaidinamas“ vaidmenų žaidimas yra sudėtinga. Tad pranešėjui skirama kiek daugiau laiko pristatyti komandos darbo rezultatus ir kaip jie buvo pasiekti.
5. Komandos darbo pristatymui skirti ne daugiau kaip 10 minučių ir stebėti, kad ir kiti žaidimo dalyviai būtų sutelkę dėmesį į rezultatų pristatymą.

Kitos rekomendacijos instrukcijų pateikimui: Žaidimo koučeris instrukcijas turi pateikti aiškiai ir lengvai suprantamu būdu. Instrukcijos laikas neturėtų viršyti 20 minučių.

Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi

Komandos dirba savarankiškai. Tačiau žaidimo koučeris visada prieinamas tuo atveju, jei komandos nori užduoti klausimus arba jiems neaiškios instrukcijos, arba jei jiems reikia daugiau priemonių, pavyzdžiui, popieriaus, kad būtų galima rašyti ir pan. Žaidimo koučeris nepadedą komandoms atlikti užduoties ir nėra palankus nė vienai komandai. Su visomis komandomis elgiamasi vienodai ir joms sudaromos vienodos sąlygos.



Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristčius užduoties atlikimo rezultatus

Žaidimo koučeris pasveikina ir padėkoja komandoms už puikų darbą ir nekritikuoja nė vienos idėjos. Jei yra idėjų, kurios yra mąstymo „už dėžės“ ribų pavyzdys, žaidimo koučeris gali maloniai pasiteirauti, kaip komanda sugalvojo tokią idėją. Užduodami klausimai vedami smalsumo bei siekiant suprasti, ir jokia būdu nėra smerkiantys. Viso žaidimo metu neturėtų būti kritikavimo ir (arba) šališkumo.

Žaidimo koučeris paklausia komandų, ar užduotis buvo lengva ar sunki, ir pakviečia žaidėjus pasidalinti vieni su kitais, kas buvo sunku ar lengva.

Žaidimo koučeris užtikrina, kad kiekvienas žaidėjas, jei tik jis/ji nori, turėtų galimybę pasisakyti bei apibendrina komandų pristatymus ir jas įvertina.

Vertinant vadovaujamosi šiais klausimais:

1. Ar buvo atsižvelgta į visų dalyvaujančių šalių specifinę situaciją?
2. Ar siūlomas bendravimo stilius yra pagarbus, t. y., ar nėra kaltinimo, įžeidinėjimo, spaudimo, niekinimo, išankstinio nusistatymo ir pan.

Svarbu pabrėžti, kad ieškant sprendimų, būtina pagarbiai išklausti skirtingas nuomones ir leisti visiems dalyviams jaustis vertingais. Išankstinių nuostatų ir skubotų sprendimų turėjimas gali lemti, kad tinkamas sprendimas nebus rastas.

Užbaigus užduotį ir apibendrinus pristatymus, komandos grįžta prie žaidimo stalo ir tęsia žaidimą toliau.

Papildomos apibendrinimo galimybės

Žaidimo koučeris galėtų pabrėžti, kad netinkamas ar nepagarbus bendravimas ir elgesys labai dažnai būna netyčinis ir norint netinkamą elgesį keisti, svarbu ugdytis sąmoningumą.

Kaip nustatyti laimėjusią komandą

Šiuo atveju nėra laimėjusios komandos. Šios užduoties paskirtis yra išklausti ir apmąstyti, siekiant priimti bendrą sprendimą. Abidvi komandos turi atlikti užduotį, kad joms būtų leista tęsti žaidimą toliau.

Užbaigus užduotį ir apibendrinus pristatymus, komandos grįžta prie žaidimo stalo ir tęsia žaidimą toliau.

Rekomenduojamas laikas apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui: Žaidimo koučeris turėtų suteikti žaidėjams galimybę pasidalinti savo patirtimi atliekant užduotį, tačiau pasidalinimui, apibendrinimui ir nugalėtojo paskelbimui turėtų būti skiriama ne daugiau, kaip 30 minučių.