



**Gaming for
Mutual Learning in Elder Care
GAMLEC**

IO3.1 UGDYMO GAIRIŲ APIBENDRINTA VERSIJA



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



Dokumento informacija

Šiame dokumente pateikiama trumpa GAMLEC stalo žaidimo ugdymo gairių teorinė ir metodologinė perspektyva.

Partnerio organizacijos pavadinimas

Vytauto Didžiojo universitetas

Autoriai (-ės)

Rasa Naujanienė, Eglė Gerulaitienė, Patricija Naujanytė

Dalyvaujantys partneriai

Laura Annella, CADIAI, Bologna / Carla De Lorenzo, Mattia Cocchi, ASP Città di Bologna / Willeke van Staalduinen and Javier Ganzarain, AFEdeMy, Gouda, Sylvie Schoch IP-International

Versija

V01.03

Statusas

Juodraštis, projektas

Parengimo data

Kovo 19, 2021

Europos Komisijos parama šio leidinio kūrimui nėra pritarimas turiniui, kuris atspindi tik autorių požiūrį. Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame esančios informacijos naudojimą.



GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care and all publications by [GAMLEC Consortium](#) are licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

„Erasmus +“ projekto GAMLEC rezultatus sudaro: suaugusiems skirtos mokomosios žaidimo kortelės apie globos namų gyventojų gyvenimo kokybę; mokomojo stalo žaidimo taisyklės žaidimo versijai be žaidimo instruktoriaus (koučerio), taip pat, taisyklės žaidimui su instruktoriumi (koučeriu); kortelių turinio vadovas; Rinkinys (Kompendumas); stalo žaidimo mokymosi tikslai ir uždaviniai; žaidimo su instruktoriumi (koučeriu) versijos naudojimo instrukcija; Ugdymo gairės (Educational framework); mokomojo stalo žaidimo gairės; ir interaktyvi E-mokymosi platforma. Rezultatus galima rasti anglų, vokiečių, italų, olandų ir lietuvių kalbomis projekto tinklalapyje adresu: at www.gamlec.eu.



ĮVADAS Į UGDYMO GAIRĖS

Ugdymo gairės yra pati svarbiausia pedagoginės pagalbos priemonė, kuri tinkamai suprojektuota ir aprašyta tampa ugdymo pagrindu, ant kurio pastatyta visa kita edukacinė veikla. Ugdymo gairės padeda vizijai tapti veiksmų planu. GAMLEC projekte edukacinis stalo žaidimas yra naudojamas kaip ugdymo metodas/priemonė globos namuose dirbantiems socialiniams darbuotojams, savanoriams ir pasišventusiems globos namų gyventojų šeimos nariams.

Edukaciniam stalo žaidimui skirtos ugdymo gairės paremtos įvairiomis žaidimu grįsto mokymosi (GBL) teorijomis ir praktikomis. Schrier (2014) teigia, kad mokymuisi skirtas žaidimo dizainas reikalauja turėti žinių tiek apie patį žaidimo dizainą, tiek ir apie mokymo(si) planą. Be to, žaidimas, skirtas ugdymui turi būti sukurtas taip, kad atitiktų iš anksto nustatytus mokymosi tikslus.

Edukologai teigia, kad ugdymo gairės yra tokios pat svarbios kaip ir pats žaidimo dizainas. Kiti šią integraciją vadina mokymosi komponentų (pedagogikos) ir žaidimo komponentų (paties žaidimo) sąveika, kur aukšto lygio pedagoginiai sprendimai gali būti įgyvendinami per labai paprastą žaidimo techniką/as. Rengiant ugdymo gaires šiam GAMELEC projektui ir sukurtam edukaciniam stalo žaidimui, remiamasi įvairiomis teorijomis, įskaitant Huizingos (1971) žaidimo teoriją (tiek, kiek ji susijusi su mokymusi) ir Vygotsky (1978) socialinės konstruktyvistinės pedagogikos teorija.

Ugdymo gairėse remiamasi patirtinio mokymosi teorija, kuri yra integracinių žaidimų ir pedagogikos pagrindas. Patirtinio mokymosi teorija yra de Freito ir Neumanno (2009) sukurto tiriamojo mokymosi modelio pagrindas, kuris taip pat yra rimtų žaidimų pedagogikos dalis. Pagal šį modelį mokymosi vystymąsi ir plėtrą lemia: didaktinės ypatybės bei dinamiškumas ir bendradarbiavimo patirtis; mokymosi cikliškumas; mokymosi tiriant galimybes; mokymosi kaip idėjų ir prasmų konstravimas ir išbandymas; mokymosi nauda formuoja grįžtamąjį ryšį; mokymosi motyvacija; mokymasis savarankiškumas; mokymosi metu sukeltos emocijos ir jausmai.

Edukaciniam stalo žaidimui skirtos ugdymo gairės aptaria ir žaidimo trenerio/vedėjo vaidmenį, kuris taip pat paremtas žaidimu pagrįsto mokymosi teorijos (game-based learning) principais. Svarbiausia yra dalyvavimo ir įgalinimo kultūra. Ugdymo gairėse šios teorinės idėjos yra plėtojamos atskleidžiant žaidimo trenerio/vedėjo vaidmenį.

Galiausiai, ugdymo gairėse išsamiai aprašomi mokymosi rezultatai pagal Europos kvalifikacijų sandaroje. Mokymosi rezultatai apibrėžiami kaip „teiginiai apie tai, ką besimokantysis žino, supranta ir ką sugeba padaryti baigus mokymosi procesą, kurie apibrėžiami žiniomis, įgūdžiais ir kompetencijomis“ (CEDEFOP, 2014). Mokymosi rezultatai leidžia lengviau įvertinti mokymosi poreikių (GAMLEC projekto IO1) ir stalo žaidimo turinio (GAMLEC projekto IO2) atitikimą.



MOKYMASIS ŽAIDŽIANT

Istoriškai susiformavusi nuomonė, kad žaidimas yra kažkas nerimta, kad tai veikla priešinga darbui ar užsiėmimui, reikalaujančiam didelių pastangų. Žaidimas paprastai siejamas su laisve, laisva valia paremta veikla, kurios negalima primesti. Žaidimas dažniausiai siejamas su laisvalaikiu poilsiu ar veikla ne darbo metu. Žvelgiant iš civilizacijos raidos perspektyvos, jei darbas atliekamas dėl būtinybės, tai žaidimas yra perteklinis dalykas, neturintis materialinės būtinybės.

Pasak Huizingos (1992), 1938 m. išleidusio knygą „Homo Ludens“, žaidimas yra esminis kultūros elementas, viena iš „didžiųjų archetipinių žmonių visuomenės veiklų“. Huizinga aptaria žaidžiančio žmogaus, homo ludens, sąvoką, ir supriešina ją gaminančio žmogaus sąvokai, homo faber, kuri yra susijusi su pareiga ir griežtu darbu, rimtumu, kontrole. Sistemingai atlikęs istorinę žaidimo elementų analizę, Huizinga siekia įrodyti, kad daugybė kultūros formų - poezija, menas, performansai, šokis, religiniai kultai, kalba, muzika, sportas - yra pagrįstos žaidimo logika. Žaidimas taip pat yra tokios rimtos veiklos, kaip karas, filosofija, politika ir teisė šaknyse. Galiausiai Huizingos žmogaus žaidimo teorija pažymi žaidimo svarbą bet kurioje veikloje, įskaitant mokymąsi.

Huizinga pateikia universalius, pasikartojančius žaidimo principus ir elementus. Žaidimas yra nemokama veikla, patiriama ir vykdoma už kasdienybės ribų, tačiau gali visiškai įtraukti žaidėją; veikla, kuriai visiškai nereikia materialumo ir naudingumo. Žaidimas pasireiškia aiškiai apibrėžtu laiku ir erdvėje, yra vykdomas tvarkingai pagal nurodytas taisykles ir įtraukia į grupinius santykius, dažnai žaidimai yra apsupti paslaptimi nukeliantys žaidėjus už įprasto pasaulio suvokimo ribų. Dar viena Huizingos minima funkcija, apibūdinanti žaidimą, yra fiktyvumas. Panašu, kad žaidimų veikla vyksta realiame gyvenime, bet iš tikrųjų nėra tikra. Žaidimas susijęs su neapibrėžtumu: negalima nustatyti jo kurso ir jo rezultatų pasiekti iš anksto, o tam tikra naujų atradimų, ugdymo erdvė paliekama būtinai žaidėjo iniciatyvai (Huizinga, 1992).

Pasak Mažeikienės ir Gerulaitienės (2015), svarbiausia kultūrinė žaidimo funkcija yra ta, kad tai vyksta dėl bendravimo ir dėl buvimo kartu. Žaidimas vyksta tam tikroje erdvėje ir laike, turi savo fizinę ir simbolinę erdvę, su savo vidine tvarka. Taisyklės kuria žaidimo pasaulį. Žaidimas turi tam tikrą kursą; žaidimo taisyklės kuria istoriją - stresas, pusiausvyra, kontrastas, dispersija, kylantis ir krentantis veiksmas. Stresas yra svarbiausias elementas, sukuriantis įtampą ir nestabilumą, atsitiktinumą ir galimybes. Žaidimas baigiasi streso įveikimu ir palengvėjimu bei atsipalaidavimu. Be to, žaidimas reiškia laimėjimą, statymą, prizą, apdovanojimą. Todėl žaidime turi būti konkurencija ir kova dėl pirmos vietos. Akivaizdu, kad žaidimo elementai įgyvendinami per imitacinius sprendimus. Tačiau imitaciniai žaidimai pirmiausia kuriami atsižvelgiant į pedagoginį rezultatą. Tai priveda prie mokymosi per žaidimą sampratos, kuri sujungia žaidimo, kaip žaismingos veiklos ir rimtos veiklos elementus.



Vygotsky socialinio konstruktyvizmo teorija suteikia svarbų teorinį pagrindą, kuris padeda konceptualizuoti žaidimą (Vygotsky, 1978; 1987). Vygotsky teorija buvo parengta ypatingą dėmesį skiriant vaikų pažintinei raidai, tačiau kai kurias jo sąvokas galima prasmingai pritaikyti ir kituose kontekstuose. Jei žaidimas yra kultūrinės veiklos pagrindas, kaip paaikšino Huizinga, tada, pasak Vygotsky, galima teigti, kad žaidimas yra veikla, perduodanti vertingas visuomenės sukauptas žinias. Žaidimas (kaip konkreti žaidimo forma) gali būti vertinamas kaip tarpininkas ir artefaktas, kaip kultūros ir švietimo priemonė, skirta vystymuisi. Tai įrankis, kuris gali būti naudojamas tarpininkaujant socialinei aplinkai, įsisavinant žinias ir ugdant žaidimo įgūdžius įvairioms „besimokančiųjų“ grupėms.

Tam tikri tarpkultūrinės kompetencijos ugdymo raidos modeliai nustatė progresyvesnius mokymosi ir asmeninio tobulėjimo etapus, kurie yra visą gyvenimą trunkantis procesas. Taigi Vygotsky idėja apie galimą socialinės sąveikos edukacinį vaidmenį iš esmės galėtų būti taikoma suaugusiųjų švietime. Suaugusiųjų švietimo vadybininkai / mokytojai siekia skatinti žaidėjų socialinių įgūdžių ir moralinio tobulėjimo ugdymą ir padėti žaidėjams plėtoti socialinės kompetencijos ugdymą, nes jie supranta kompetencijos ugdymo svarbą ir turi tam tikrų didaktinių įgūdžių, žinių apie žaidimo logiką ir organizavimo principus, taip pat išsamią informaciją apie žaidimą (skirtingai nuo žaidėjų).

MOKYMOSI KONTEKSTAS

De Freitas (2014) teigia, kad daugelis autorių mano, jog „mokymosi kontekste mokymosi procesas vaidina nepaprastai svarbų vaidmenį“. Autorius aptaria švietimo sistemą nacionaliniu ir regioniniu lygmenimis ir nurodo socialinius, politinius, institucinius ir tarpdisciplininius kontekstus, kurie daro įtaką mokymosi procesui. Pagal De Freito „stalo žaidimo“ naudojimas slaugos namų darbuotojams yra svarbi nacionalinio lygio mokymosi sistemos dalis, skatinantis ilgalaikį mokymosi procesą.

- Lietuvoje yra formalizuotos slaugos įstaigose dirbančių darbuotojų kvalifikacijos kėlimo sistemos. Visos slaugos sistemoje siūlomos programos turi būti akredituotos Socialinių paslaugų priežiūros departamente prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos.
- Nyderlandai turi keletą edukacinių nuostatų ir reikalavimų, norint tapti kvalifikuotu oficialiu darbuotoju slaugos srityje. Mokymai Nyderlanduose sudaryti iš 2 pagrindinių pasiūlymų: teorinis mokymasis su praktika ir mokymasis darbo vietoje - 1 dieną per savaitę skiriant teorijai. Abu mokymų pasiūlymai galimi taikomųjų mokslų arba profesinio mokymo lygiu. Nacionalinė švietimo ministerija nustato mokymosi standartus; Švietimo inspekcija nuolat stebi ir vertina švietimo pasiūlymų kokybę.
- Italijoje privaloma nuolat mokytis ir atnaujinti sveikatos priežiūros paslaugas teikiantiems specialistams žinias, tarp jų ir slaugos namuose dirbantiems specialistams. Konkretias mokymo programas apibrėžia Italijos sveikatos ministerijos gairės ir valdo bei įgyvendina regioninės akreditavimo sistemos.

Globos namai yra įstaigos, kurios apima aiškiai apibrėžtą struktūrą, kurioje yra žmonės (de Freitas, 2014, p. 19). „GAMLEC“ stalo žaidimas, kaip neformali švietimo programa, stacionariose globos organizacijose, suteikia darbuotojams galimybę tapti besimokančiais.



Kaip teigia de Freitas (2014), šiuolaikiniuose švietimo modeliuose besimokantysis turi aktyviai dalyvauti ir būti įtrauktas į platesnį mokymosi kontekstą.

Bet kuriame mokymosi procese reikia atsižvelgti į fizinę ir virtualią erdvę. Reali stalo žaidimo veikla ir sėkmingas įgyvendinimas globos namuose yra įmanomas, kai žaidėjai (personalas, savanoriai) turi fizinę erdvę, kad būtų patogų dalyvauti žaidime, taip pat turi visą reikalingą technologinę aplinką (jei reikia kompiuterius, planšetinius kompiuterius, internetą ir kt.). Laiko aspektas yra nepaprastai svarbus, nes mes kalbame apie personalo narius, kurių darbo dienos grafikas yra labai intensyvus.

INTERAKTYVUMAS ŽAIDIMU PAGRĮSTAME MOKYMESI

Remiantis Garris, Ahlers ir Driskell (2002) žaidimu pagrįsto mokymosi modeliu, svarbu atsižvelgti į tai, kaip ir kada įvyksta pats mokymasis besimokantiesiems bendraujant ir žaidžiant žaidimą. Pagrindinė edukacinio žaidimo ypatybė yra ta, kad mokymosi turinys persipina su žaidimu ir nėra labai pastebimas bei ryškus. Žaidimas turėtų būti motyvuojantis, kad besimokantieji pakartotų ciklus žaidimo kontekste; Garris ir kt. vadino šį atkaklų įsitraukimą, kai žaidėjas grįžta prie užduoties nepagražintas. Tikimasi, kad besimokantysis žaisdamas žaidimą sužadins norimą elgesį, pagrįstą emocinėmis ar kognityvinėmis reakcijomis, atsirandančiomis dėl sąveikos su žaidimu ir grįžtamojo ryšio.

Csikszentmihalyi (1993) sukūrė aiškaus "srauto" (flow) koncepciją ir nurodė šiuos devynis veiksnius, kurie lydėjo šią patirtį: **1. Aiškūs tikslai** (lūkesčiai ir taisyklės yra apibrėžtos, o tikslai pasiekiami ir derinami su besimokančiųjų įgūdžiais ir sugebėjimais). **2. Susikaupimas ir dėmesys**, didelis susikaupimas ribotame dėmesio lauke (asmuo, užsiimantis veikla, turės galimybę susitelkti ir gilintis į tai). **3. Savimonės jausmo praradimas**, veiksmo ir supratimo susilieėjimas. **4. Iškreiptas laiko jautimas** - keičiasi subjektyvūs laiko išgyvenimai. **5. Tiesioginis ir greitas grįžtamasis ryšys** (sėkmės ir nesėkmės veiklos metu akivaizdžios, kad elgesį būtų galima pririnkus pakoreguoti). **6. Pusiausvyra tarp gebėjimų lygio ir sukuriamų iššūkių** (veikla nėra nei per lengva, nei per sunki). **7. Asmeninės kontrolės jausmas įgyvendinant veiklą ir įvertinant situaciją**. **8. Veikla iš tikrųjų yra naudinga, todėl yra nesunkus veikti**. **9. Žmonės įsigilina į žaidimą ir veiklą, o dėmesys fokusuojasi į pačią veiklą**.

Apibendrinimas. „GAMLEC“ ugdymo gairių tikslas yra sukurti žaidimo pedagoginius sprendimus, tikslus, uždavinius ir pan., skatinant darbuotojų, dirbančių globos namuose, savanorių ir globos namų gyventojų artimųjų savirefleksiją, kritinį mąstymą ir empatiją, diskutuojant apie globos namų gyventojų gyvenimo kokybę. Ugdymo gairių tikslui įgyvendinti buvo parengtas ugdymo dizainas. Norėdami sužinoti daugiau apie Ugdymo gaires, galite perskaityti pilną versiją anglų kalba čia: <https://gamlec.eu/the-game-draft/#background>

Literatūra

CEDEFOP (2014). Validation of non-formal and informal learning. Glossary of key terms.

Chu, M-W., & Fowler, T. A. (2020). Gamification of formative feedback in classrooms. International Journal of Game-Based Learning, 10(1). doi: 10.4018/IJGBL.2020010101



- Csikszentmihalyi, M. (1993). *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millennium*. New York: HarperCollins.
- de Freitas, S. and Neumann, T. (2009). The use of 'exploratory learning' for supporting immersive learning in virtual environments. *Computers and Education*, 52(2), 343–52.
- de Freitas, S. (2014). *Education in Computer Generated Environments*, Routledge.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.
- Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*. A study of the paly element in culture. Beacon Press.
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня. Москва: Прогресс.
- Mažeikienė, N. & Gerulaitienė, E. (2015). Simulation games as educational texts and mediational tools for intercultural learning. *IARTEM e-Journal*, 7(1), 59-84.
- Schrier, K. (2014). Introduction. In K. Schrier (Ed.), *Learning, education and games: Volume one: Curricular and design considerations* (pp. 1–4). Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Vygotsky L. S. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University.
- Vygotsky L. S. (1987). Thinking and speech. In L. S. Vygotsky, *Collected works* (R. Rieber & A. Carton, Eds; N. Minick, Trans.). New York: Plenum, Vo. 1, 39-285.