



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

IO2.3. Kortelių turinio kūrimo principai



Dokumento informacija

Šiame dokumente pateikiami paaiškinimai, kaip susikurti mokomojo stalo žaidimo kortelių turinį.

Pagrindinio partnerio organizacijos pavadinimas

IP-International GmbH

Autorius(-ė/iai)

Sylvie Schoch

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

AFEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

VMU

ISIS GmbH

VERSIJA

V02

STATUSAS

GALUTINĖ

Pateikimo data

2021/01/04

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.

„Erasmus +“ projekto GAMLEC rezultatus sudaro: šios gairės, kaip susikurti mokomąjį kortelių turinį, žaidimo su koučerių 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 koučerių taisyklės, suaugusiesiems skirtos mokomosios žaidimo kortelės apie globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę, kortelių turinio vadovas, Rinkinys (Kompendiumas), Ugdymo gairės (Educational Framework), interaktyvi el. mokymosi platforma. Rezultatai pateikiami anglų, vokiečių, italų, olandų ir lietuvių kalbomis internete adresu www.gamlec.eu.



TURINYS

IO2.3. Kortelių turinio kūrimo principai	4
0 ĮVADAS	4
01. Stalo žaidimo pristatymas	5
02. Kortelių grupių pristatymas	5
03. Bendri pasvarstymai apie žaidimą ir kortelių turinio kūrimo principus	6
1. KORTELIŲ TURINIO KŪRIMO PRINCIPAI ŽAIDIMO VERSIJAI BE ŽAIDIMO KOUČERIO	7
1.1. Kortelių, kurių turinys nusako gyvenimo kokybę gerinančias praktikas, kūrimas	7
1.1.1. Mokymosi turinio, kuris prisideda prie gyvenimo kokybės gerinimo, kūrimas..	7
1.1.1.1. Kaip kurti turinį	7
1.1.1.2. Struktūra	7
1.1.1.3. Teksto formulavimas.....	8
1.1.2. Gerosios fėjos kortelių turinio kūrimas	9
1.1.2.1. Kaip kurti turinį	9
1.1.2.2. Struktūra	10
1.1.2.3. Teksto formulavimas.....	10
1.2. Kortelių, kurių turinys nusako gyvenimo kokybei kenkiančias praktikas, kūrimas.....	11
1.2.1. Mokymosi turinio, kuris nusako gyvenimo kokybei kenkiančias praktikas, kūrimas	11
1.2.1.1. Kaip kurti turinį	11
1.2.1.2. Struktūra	12
1.2.1.3. Teksto formulavimas	12
1.2.2. Piktosios fėjos kortelių turinio kūrimas.....	13
1.2.2.1. Kaip kurti turinį	13
1.2.2.2. Struktūra	13
1.2.2.3. Teksto formulavimas	14
1.3. Kortelių profesionalams kūrimas	15
1.3.1. Kaip kurti turinį	15
1.3.2. Struktūra	15
1.3.3. Teksto formulavimas	16
2. KORTELIŲ TURINIO KŪRIMO PRINCIPAI ŽAIDIMO VERSIJAI SU ŽAIDIMO KOUČERIU	17
2.1. Kaip kurti turinį	17
2.2. Struktūra	17
2.3. Teksto formulavimas	18
2.4. Papildoma informacija ir instrukcijos žaidimo koučeriu	18
2.4.1. Mokymosi tikslai	18
2.4.2. Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas	19
2.4.3. Vieta ir priemonės	19
2.4.4. Žaidėjų skaičius	20
2.4.5. Į ką atkreipti ypatingą dėmesį	20
2.4.6. Instrukcijos koučeriu apie žaidimo užduoties instruktažą	20



IO2.3. Kortelių turinio kūrimo principai

0. Įvadas

Kortelių turinio kūrimo principais siekiama paaiškinti, kaip struktūruoti ir formuluoti bei suvaldyti teksto turinį kortelėje, pasiremiant gyvenimo kokybės kriterijų rinkiniu. Gyvenimo kokybės kriterijų Rinkinį (Kompendiumas) lietuvių kalba galite atsisiųsti čia: https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/07/GAMLEC_Rinkinys.pdf

Atsižvelgiant į mokymosi tikslus, tas pat į Europos globos namų gyventojų gyvenimo kokybės kriterijų rinkinį (toliau - Rinkinys), kortelių turinys gali būti pateikiamas arba formuluojamas įvairiais būdais.

Gyvenimo kokybės kriterijai nėra griežtai apibrėžti ir skirtingiems žmonėms gali turėti skirtingą prasmę, todėl svarbu ne tik suteikti žinių apie tai, kas gerina ar blogina globos namų gyventojų gyvenimo kokybę, bet ir skatinti žaidžiančiųjų sąmoningumą bei savirefleksiją.

GAMLEC stalo žaidimas yra skirtas darbuotojams, savanoriams, vyresnio amžiaus žmonių giminaičiams ir kt. Jie visi bendrauja su globos namuose gyvenančiais vyresnio amžiaus žmonėmis, todėl labai svarbu sutelkti dėmesį ir į empatiją. Vyresnio amžiaus žmonės, taip pat, gali žaisti šį žaidimą, ir tai gali būti įdomių įžvalgų šaltinis tobulinant mokomąjį stalo žaidimą ateityje.

Dauguma Rinkinyje aprašytų kriterijų susiję su neapibrėžtais veiksniais, kurie susiję su vyresniems žmonėms teikiama pagalba globos namuose. Aprašyti kriterijai apibūdina vyresnio amžiaus žmonėms globos namuose teikiamą priežiūrą, globėjų elgesį, žodinį ir nežodinį bendravimą bei požiūrį į globos namuose gyvenančius vyresnio amžiaus žmones. Sąmoningumas ir savirefleksija kartu su empatija yra svarbūs stalo žaidimo mokymosi tikslai, kurie nėra tiesiogiai aprašyti Rinkinyje. Taigi, būtina suformuluoti ir susisteminti mokymosi turinį taip, kad turinys skatintų empatiją ir motyvuotų žaidėjus elgtis taip, kad globos namų gyventojų gyvenimo kokybė gerėtų.

Kai kurie Rinkinyje išvardyti kriterijai susiję su pastatais ir lauko erdvėmis, nusakančiomis galimybe gyventojams, ypatingai turintiems judėjimo sunkumų, judėti be apribojimų (Rinkinio 2.1.2 kriterijus). Šiuo atveju kalbama ne tiek apie elgesio, kiek apie fizinius veiksnius, prisidedančius prie vyresnio amžiaus žmonių gyvenimo kokybės. Todėl žaidimo metu verta pasvarstyti, ką ir kaip būtų galima patobulinti su turimais ištekliais.

Svarbu įkvėpti ir motyvuoti žaidėjus nuolat mokytis, ugdyti kritinį mąstymą bei ieškoti kūrybinių sprendimų. Žaidimas turėtų būti įdomus, turėtų kelti nuostabą ir būti patrauklu. Žaidimas turėtų skatinti žaidėjų tolesnį norą žaisti ir mokytis.

Nors kalbame apie mokomąjį žaidimą, darbuotojai neturėtų žaidimo suvokti kaip dar vienos papildomos pareigos prie daugybės jau esamų. Tai turėtų būti maloni veikla, kurią darbuotojai renkasi laisva valia. Be to, žaidimas turėtų įkvėpti ir sukelti žaidėjams norą tęsti žaidimą net jeigu ir globos namų darbuotojams rasti laisvo laiko yra sudėtinga.



0.1. Stalo žaidimo pristatymas

Žaidimo mokymosi tikslai ir uždaviniai yra aprašyti Ugdymo gairėse. Šie tikslai ir uždaviniai turi atsispindėti mokomojo žaidimo kortelių turinyje. Svarbu pastebėti, kad viena žaidimo kortelė gali būti skirta daugiau nei vienam mokymosi tikslui. Tačiau, nėra griežtai numatyta, kad daugiau nei vienas mokymosi tikslas turi būti susijęs su vienos kortelės turiniu, kaip ir nėra numatyta, kad reikia laikytis kažkokio mokymosi tikslų eiliškumo ar dažnumo. Žaidimo kortelių turinys yra susijęs su visais Rinkinyje aprašytais kriterijais, tačiau ne kiekvienas kriterijus ar subkriterijus būtinai turi būti įtrauktas į kortelių turinį. Ne tik Rinkinio turinys turi būti įtrauktas į kortelių turinį. Galima kurti korteles, kuriomis siekiama ugdyti sąmoningumą, savirefleksiją, kūrybinį mąstymą ar pan. Tačiau, labai svarbu, kad visų grupių kortelių turinyje nebūtų kaltinimo, įžeidinėjimo ar "baksnojimo pirštu". Nesvarbu, kiek globos namų gyventojų gyvenimo kokybei kenkianti praktika yra pateikta kortelės turinyje, svarbu, kad žaidėjas nesijaustų įžeidinėjamas ar kaltinamas. Tai labai pakenktų žaidėjų norui žaisti ir mokytis.

GAMLEC žaidimas apima dvi skirtingas žaidimo versijas:

1. GAMLEC stalo žaidimo versija žaidžiama be žaidimo koučerio; ir
2. GAMLEC stalo žaidimo versija, žaidžiama su žaidimo koučeriu.

Kortelės, naudojamos žaidimo versijai be žaidimo koučerio, gali būti naudojamos žaidimo versijai su žaidimo koučeriu, bet ne atvirkščiai. Apskritai, versija be žaidimo koučerio turėtų būti kuo paprastesnė. Šios versijos žaidime žaidėjai, susipažinę su taisyklėmis ir instrukcijomis, tiesiog turi žaisti ir tuo mėgautis. Žaidžiant neturėtų būti pateikiamos sudėtingos užduotys.

Žaidimo versijoje su žaidimų koučeriu turėtų būti sudėtingesnių užduočių ar pratimų, kuriuos moderuoja žaidimo koučeris. Žaidžiant šios versijos žaidimą svarbu patirtinis mokymasis, konkretūs komandos pratimai ar problemų sprendimo veikla, kuri nėra įtraukta į žaidimo versiją žaidžiamą be žaidimo koučerio.

Žaidimo koučeris turi turėti specialų pasirengimą, apie kurį galima pasiskaityti Ugdymo gairėse, taip pat ir atskiru dokumentu pateikiamose instrukcijose. Būtų vertinga, kad žaidimo koučeris turėtų mokymų vedimo patirties, vis tik, žaidimo koučeriu gali būti ir asmuo, pasiryžęs įgyti naujos patirties. Visa reikalinga informacija ir mokymosi turinys, reikalingi žaidimo koučerio vaidmeniui pateikiami čia: https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/07/GAMLEC_KorteliuTurinysSuKouceriu.pdf

0.2. Kortelių grupių pristatymas

Yra dvi pagrindinės kortelių grupės: kortelės, kuriose yra mokymosi turinys apie tai kas gerina globos namų gyventojų Gyvenimo kokybę ir kortelės, kuriose pateikiamos Gyvenimo kokybei kenkiančios praktikos. Šios kortelių grupės tinka visiems žaidėjams, profesionaliems darbuotojams, savanoriams, šeimos nariams ir patiems gyventojams.

Trečioji kortelių grupė skirta tik profesionaliems darbuotojams. Šių kortelių mokymosi turinys sukurtas žaidėjams, turintiems specialių žinių ir/ar patirties. Taigi, šios kortelės naudojamos tada, kai žaidžia tik profesionalai.

Ketvirtoji kortelių grupė skirta stalo žaidimo versijai, kurią galima žaisti tik su žaidimo koučeriu. Šios grupės kortelių turinį sudaro užduotys, kurias turi atlikti tarpusavyje žaidžiančios komandos. Žaidžiant



Šią žaidimo versiją, būtinai turi būti žaidimo koučeris, kuris žaidėjams pateikia instrukcijas, pagalbą ir nurodymus.

Kad būtų lengviau atskirti skirtingų grupių korteles, grafinis kortelių apipavidalinimas yra skirtingas. Visų grupių kortelių turinio kūrimo principai aprašyti žemiau.

0.3. Bendri pasvarstymai apie žaidimą ir kortelių turinio kūrimo principus

Stalo žaidimo idėja žaidžiant, kuo daugiau sužinoti, kaip gerinti globos namuose gyvenančių vyresnio amžiaus žmonių gyvenimo kokybę.

Atitinkamai žaidimo lentoje vietoje „Pradžia“ ir „Pabaiga“ pasirinkta kitokia formuluotė: žaidėjai žaidimo lenta juda nuo laukelio „PRADŽIA“ iki laukelio „EKSCENCIJA“. Terminas „ekscelencija“ vartojamas norint pabrėžti pagrindinę mokomojo stalo žaidimo idėją, kuo daugiau sužinoti apie gerą bei žalingą globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybės užtikrinimo praktiką.

Apibendrinant galima teigti, kad už viską kas gerina gyvenimo kokybę žaidime yra apdovanojama, o už viską kas kenkia, numatytos nuobaudos. Kortelių rinkinys, kurio turinys nusako gyventojų kokybę gerinančias praktikas nusako situacijas ir elgesį, kuris gerina globos namų gyventojų gyvenimo kokybę. Kortelių rinkinys, kurio turinys nusako gyventojų kokybei kenkiančias praktikas nusako situacijas ir elgesį, kuris kenkia gyvenimo kokybei.

Žaidimo metu, ištraukus kortelę, kurios turinys nusako gyvenimo kokybės gerinimą, žaidėjui leidžiama žengti žaidimo lenta pirmyn. Jeigu žaidėjas ištraukia kortelę, kurioje aprašyta gyvenimo kokybei kenkianti praktika, jam nurodoma žengti atgal ar likti vietoje ir pamąstyti. Mokymosi uždavinys, be suteikiamų žinių, yra skatinti kritinį mąstymą, didinti sąmoningumą ar pastiprinti empatiją. Kai kuriose gyvenimo kokybei kenkiančias praktikas nusakančiose kortelėse, nurodoma papildoma instrukcija: žaidėjui ne tik liepiama žengti atgal, bet ir pasiūloma „paimkite kitą kortelę ir pasistengti labiau“.

Papildomai buvo sukurtas kortelių rinkinys išimtinai skirtas tik profesionalams (darbuotojams). Šiame rinkinyje darbuotojams pateikiami gana konkretūs klausimai. Jie paprašomi įvardinti dalykus, kuriuos kaip manoma jie turėtų žinoti ir jeigu jiems tai pavyksta, jie yra apdovanojami. Jeigu, jiems nepavyksta, siūloma likti vietoje. Klausimai ar užduotys suformuluotos taip, kad žaidžiant nebūtų reikalinga jokia žaidimų koučerio pagalba ar moderavimas. Ši kortelių grupė naudojama žaidžiant žaidimo versiją be žaidimo koučerio ir tik tuo atveju, jeigu žaidžia darbuotojai. Šios grupės kortelės neturėtų būti naudojamos, jeigu žaidžia savanoriai, šeimos nariai ar patys gyventojai.

Mokomojo stalo žaidimo versija, kuri žaidžiama su žaidimų koučeriu skirta **tik** komandoms, kurios konkuruoja tarpusavyje. Šios versijos kortelių turinį sudaro komandinės užduotys, kurias turi atlikti komandos. Daugiausia dėmesio skiriama žinioms, nuomonėms, kritinio mąstymo, sąmoningumo, empatijos, kūrybiškumo ir komandinio darbo ugdymui.

Žaidžiant šios versijos žaidimą, būtent koučeris parenka korteles žaidimui, priklausomai nuo žaidžiančiųjų poreikių ir situacijos, įskaitant ir žaidimui skirtą laiką. Taip pat, žaidimo koučeris nusprendžia naudoti visas pirmos ir antros grupės korteles, ar kai kurias išimti. Kuo daugiau naudojama kortelių žaidžiant, tuo ilgiau gali užtrukti pats žaidimas. Taip pat, šiai žaidimo versijai reikia specialiai paruošti vietą ir priemones (popierių, rašiklių, baltą lentą ir kt.). Žaidimo koučeriu taip pat turi būti pateikiamos specifinės instrukcijos.



1. KORTELIŲ TURINIO KŪRIMO PRINCIPAI ŽAIDIMO VERSIJAI BE ŽAIDIMO KOUČERIO

1.1. Kortelių, kurių turinys nusako gyvenimo kokybę gerinančias praktikas, kūrimas

1.1.1. Mokymosi turinio, kuris prisideda prie gyvenimo kokybės gerinimo, kūrimas

Šių kortelių turinį galima susieti su visais „Rinkinio“ (Kompendiumo) kriterijais. Kortelių turinys atspindi:

- Pageidaujamą elgesį;
- Geriausias praktikas;
- Pavyzdžius, kaip kūrybiškai spręsti kylančias problemas;
- Kūrybinius sprendimus, kurie gali prisidėti prie globos namų gyventojų gyvenimo kokybės gerinimo.

Viskas, kas potencialiai gali būti laikoma „išgalvotu“, „prabangiu“, „nebūtinai būtina“, yra „Gerosios fėjos“ sub-grupės kortelėse.

1.1.1.1. Kaip kurti turinį?

Žaidėjas, paėmęs vieną iš šių kortelių yra apdovanojamas už tai, ką padarė, arba už slaugos namuose pritaikytą praktiką, kuri skatina gyventojų gyvenimo kokybę. Taip užtikrinamas norimas elgesys, geriausia praktika, kūrybinė idėja ar problemos sprendimas, kuris gerina globos namų gyventojų gyvenimo kokybę.

Turinys visada susijęs su tuo, kuo galima didžiulis. Žaidėjai įgyja žinių, ką būtų galima padaryti, ką būtų galima perkelti į globos namus, kuriuose jie dirba, arba kur gyvena jų šeimos nariai. Turinys taip pat gali įkvėpti žaidėjus kritiškai analizuoti esamas problemas, galvoti apie panašius sprendimus arba kurti naujus sprendimus ir idėjas.

Visos kortelės, kurių turinys skatina gyvenimo kokybės užtikrinimą, siūlo kažką teigiamo, džiaugsmingo, užtikrina pasitenkinimą žaidimu.

Turinys gali būti pagrįstas tikromis žmonių, gyvenančių globos namuose, istorijomis, siūlančiomis „realaus gyvenimo pavyzdžius“ pagal kriterijus, išvardytus „Rinkinyje“ (Kompendiumas) „norimo elgesio“, „kūrybinio sprendimo / idėjos“ ar „geriausios praktikos“ ir pan.

Bet kokių atveju svarbu sukelti teigiamas emocijas.

1.1.1.2. Struktūra

Paprastai kuriant kortelių turinį reikia numatyti tris etapus.

Pirmame etape reikia numatyti, kaip pradėti. Pradėti reikia nuo tam tikro įvertinimo ar dėkingumo išreiškimo, kaip: sveikiname, geras darbas, kaip išmintinga, nuostabu, koks pasiekimas ir t.t.”.

Antrame etape reikia sukurti specifinį turinį. Tai trumpas aprašymas kas padaryta ir už ką dėkojama (elgesys, geroji praktika, specialūs pasiūlymai ir t.t.).



GAMLEC mokomojo žaidimo kortelių turinio pavyzdžiai:

- Kortelė # 23 – Remiantis Rinkinio D 2.2.6.-2.3.6. kriterijais: „Jums pavyko suburti gyventojų artimųjų grupę: jie skaito knygas tiems, kurie patys to negali padaryti. Gyventojai gali išsirinkti patinkančias knygas. Reikia pamatyti jų veidus, kada klausosi pasakojimų!“.
- Kortelė # 4 – Remiantis Rinkinio A 1.2.2. kriterijumi: „Jūsų globos namai ką tik gavo apdovanojimą už geriausius Kalėdinius pietus. Gardus maistas ir šventiškai padengtas stalas. Gyventojai ir jų šeimos nariai smagiai kartu praleido laiką. Nuostabi puota!“

Trečiasis žingsnis - teigiamas pastiprinimas. Aprašius gyvenimo kokybę gerinančius veiksmus, jei įmanoma, reikėtų pridėti dar vieną šauktuką ar įvertinimą, kad būtų sustiprinta tai, kas buvo pasakyta: komplimentą, įvertinimą, pozityvų jausmą ir pan. Pavyzdžiais galėtų būti: puiki idėja, geras darbas, didžiuojamės jums. Teigiama emocija galėtų būti perteikiama taip: jūs padarėte šventę, kaip miela, kaip gražu, didžiuojamės jums, gyventojai jus myli, jūs padarėte tiek daug ir pan.

Po šių trijų etapų įvardinamas apdovanojimas. Apdovanojimas yra susijęs su žaidimo taisyklėmis. Kitaip tariant, žaidėjams pasakoma, koks bus apdovanojimas ir ką jie turėtų daryti.

Kad būtų lengviau žaisti, šių kortelių turinys visada prasideda taip pat ir pasakoma, ką jie turėtų daryti: žengti žaidimo lenta pirmyn.

Apdovanojimas visada prasideda tuo pačiu teigiamu sustiprinimu "Puiku!", po kurio seka nurodymai, ką daryti, pavyzdžiui: "Ženkite X laukelius pirmyn".

Bendra idėja yra pajvairinti žaidimą. Norėdami išlaikyti žaidėjų dėmesį ir netikėtumą, keiskite apdovanojimo vertę. Kiek laukelių žengti pirmyn, o kiek atgal turi būti išbandoma bandomųjų sesijų metu, užtikrinant, kad žaidėjai pasieks "Ekscelencijos" laukelį ir užbaigs žaidimą per tam tikrą numatytą trukmę (daugiausiai 30 – 45 minutes).

1.1.1.3. Teksto formulavimas

- Visas tekstas (dėkingumas, turinys, teigiamas paskatinimas ir po jo sekantis apdovanojimas).
- Istorija, kuri apibūdina norimą situaciją ir yra skirta įkvėpti žaidėjus tai daryti arba bent pagalvoti, kad tai būtų galima padaryti. Siekiant pastiprinti susitapatinimą su istorija, formuluotėse naudojamas daugiskaitos antrasis asmuo: "jūs turite puikią idėją", jūs ir jūsų kolegos..." arba, formuluotėje gali būti nurodoma į globos namus: "jūsų globos namuose ką tik...".
- Kalba turėtų būti šnekamoji. Reikia vengti formalios arba labai formalios kalbos ir sudėtingų terminų. Turinys turi būti suformuluotas teigiamai ir lengvai suprantamai. Tai turėtų sukelti teigiamų emocijų.
- Viso teksto ilgis neturi viršyti 45–50 žodžių (neskaitant apdovanojimo).

Apdovanojimas visada pradamas šauktuku ("Puiku!"), po kurio seka instrukcija ("Žengti X laukelius pirmyn").



GAMLEC mokomojo žaidimo kortelių turinio pavyzdžiai:

- Kortelė # 10 – Remiantis Rinkinio A 1.3.4 kriterijumi:

Nuostabu! Jūs žinote, kad ponija Marija mėgsta puoštis. Padažėte lūpas, užsegėte jos mėgstamiausią vėrinį, pakvėpinote lašeliu kvėpalų. Ji džiaugėsi komplimentais, kuriuos išgirdo susitikusi su draugėmis!

Puiku! Ženkite 4 laukelius pirmyn.

- Kortelė# 13 – Remiantis Rinkinio D 2.2.1 kriterijumi:

Jūs praskaidrinote ponios Birutės dieną! Pasikalbėjote su ja apie gyvenimą ir malonius prisiminimus. Jos veide nušvito šypsena. Savo kolegoms patarėte taip padaryti ir su kitais gyventojais.

Puiku! Ženkite 4 laukelius pirmyn.

1.1.2. Gerosios fėjos kortelių turinio kūrimas

Visi Rinkinyje aprašyti vyresnio mažiaus žmonių gyvenimo kokybės kriterijai gali būti šių kortelių pagrindas.

Kaip jau minėta, turinys atspindi neįprastus Rinkinyje (Compendium) išvardintus kriterijus, kurie, atsižvelgiant į išteklių stygių slaugos namuose, gali būti laikomi „prabangiais“, nereikalingais ar „norimais“.

1.1.2.1. Kaip kurti turinį?

Žaidėjai, dirbantys aplinkoje, kurioje trūksta įvairių išteklių, gali susikurti korteles nusakančias tokius kriterijus, kaip pavyzdžiui: gražiai padengtas stalas, paderinti spalvas, padedant gyventojui apsirengti. Nors žaidėjai galėtų prieštarauti ir teigti, kad jų darbe yra svarbesnių dalykų, tokių kaip: „Jei mes net neturime laiko palydėti gyventojų į tualetą valgymo metu, tai būtų absurdas kalbėti apie lūpų dažų ar kvėpalų parinkimą ar parinkti derančias spalvas“.

Visus kriterijus, kurie gali būti laikomi „prabangiais“ ar „norimais“ ar „malonu turėti“, bet kurie gali būti laikomi „tikrai nereikalingais“, pateikia „Geroji fėja“. „Geroji fėja“ nukelia žaidėjus į nuostabų pasaulį, kuriame visi šie dalykai yra prieinami ir (arba) galimi. Ji sukelia teigiamus jausmus. Geroji fėja kviečia žaidėjus labai maloniai ir švelniai leisti sau galvoti apie tuos „prabangius“ dalykus, galbūt nesukeldama kaltės ar nusivylimo jausmo. Ji nusiveda žaidėjus į nuostabų pasaulį su laimingais žmonėmis, globos namų gyventojais ir globėjais, stengdamasi nesukelti neigiamų jausmų ir nenuvilti žaidėjų.

Idėja yra pakelti žaidėjams nuotaiką „tik akimirką įsivaizduok ...“ nedarant spaudimo ir nesukeliant kaltės jausmo tiems, kurie norėtų padaryti daugiau ar geriau, ar daryti kitaip, tačiau dažniausiai to padaryti nesugeba.

Siekama, kad turinys būtų išdėstytas taip, kad įkvėptų žaidėjus laikytis teigiamo požiūrio ir atviro požiūrio, užuot iškart atsisakius to, kas siūloma. Žaidėjai turėtų būti įkvėpti manyti, kad, nepaisant visų negandų, yra būdas atlikti bent kai kuriuos iš šių dalykų, užuot laikius bet kokią švelnesnio pobūdžio idėją ar pasiūlymą „nerealium“ dėl laiko ar išteklių trūkumo.



„Geroji fėja“ siekia keisti įpročius ir įsitikinimus bei švelniai, maloniai ir džiaugsmingai suabejoti tuo, kas suteikiama kaip savaimė suprantama. Tikslas yra nuolat kvestionuoti ir mokyti.

Be to, žmonėms malonu, kai jie daro gera ir džiugina kitus žmones. Gerosios fėjos tikslas yra sukelti šį jausmą ir pateikti pavyzdžių, kas (vyresnius) žmones džiugina, tuo pačiu gerinant jų gyvenimo kokybę.

Laimė yra užkrečiama: jei vyresnio amžiaus žmonės yra laimingi ir tai parodo, padidėja ir globos namų darbuotojų pasitenkinimas darbu.

Teigiami „Geros fėjos“ kortelių pavyzdžiai yra skirti įkvėpti ir motyvuoti visus žaidėjus nuolat tobulėti.

Bet kokiu atveju svarbu sukelti teigiamas emocijas, vengiant bet kokio nusivylimo, kurį gali sukelti suvokiamas „negalėjimas“.

1.1.2.2. Struktūra

Kaip aprašyta aukščiau, „Gerosios fėjos“ kortelių turinys taip pat susideda iš trijų žingsnių. Pirmasis žingsnis susijęs su pradžia. Tekstas visada prasideda šauktuku, išreiškiančiu nuostabą, malonų netikėtumą, įvertinimą, laimę ir kt.

Pavyzdžiui: pažvelk į tai, jaudinantis, puikus netikėtumas, puiku, nuostabu, fantastiška ir kt.

Antrasis žingsnis yra susijęs su konkrečiu turiniu. Kortelėse trumpai aprašoma, ką Geroji fėja daro ar padarė gerindama gyventojų gyvenimo kokybę.

Keletas pavyzdžių: „Geroji fėja surengė sendaikčių turgų senelių namuose ir tu radai tai, ko ieškojai: seną kišeninį laikrodį“, arba „Geroji fėja pasodino gražių, spalvingų gėlių sode, kuris visada yra lengvai pasiekiamas visiems gyventojams“.

Trečias žingsnis yra susijęs su teigiamu palaikymu. Aprašius, ką daro Geroji fėja, seka dar vienas dėkingumo ar laimės sušukimas: „Laimingas ponas Mykolas, toks jaudinantis, toks mielas, toks rūpestingas, koks palengvėjimas ir t.t.“

Po šių trijų žingsnių, kaip aprašyta aukščiau, seka apdovanojimas. Apdovanojimas yra susietas su žaidimo taisyklėmis. Kitaip tariant, žaidėjams pasakoma, kas yra apdovanojimas ir kaip jie turėtų perkelti savo figūrėles ant mokomojo žaidimo lentos.

Apdovanojimo tekstas visada prasideda vienodai, kad būtų lengviau suprasti ir sekti apdovanojimą. Jis visada prasideda nuo to paties teigiamo sakinio, t. y. „Puiku!“ po to pateikiamos instrukcijos, ką daryti, pav. .: „Ženkite X langelius pirmyn“.

Bendra idėja yra pajvairinti žaidimą. Norėdami išlaikyti didelį dėmesį ir įtampą, pabandykite vengti tų pačių ėjimų. Norint įsitikinti, kad žaidėjai gali lengvai pasiekti „meistriškumą“, reikia išbandyti žaidimo bandomųjų sesijų skaičių, kiek reikia judėti pirmyn arba, jei baudos skiriamos, judėti atgal ir (arba) likti vietoje. Žaidimas trunka iki 30 - 45 min.

1.1.2.3. Teksto formulavimas

- Visas tekstas (dėkingumas, turinys, teigiamas paskatinimas ir po jo sekantis apdovanojimas).
- „Geros fėjos“ istorijoje aprašomi kokybės kriterijai, kurie gali būti taikomi tam tikruose kontekstuose ar senelių namuose norint pozityviai mąstyti ir veikti, dėl to gali sukelti nusivylimą. Siekdami išvengti nusivylimo, kaltės jausmo ar reakcijų, tokių kaip „Mes turime atlikti svarbesnius dalykus ir net nesusitvarkome, kad atliktume esmines pareigas, mes neturime laiko tam, kas nėra būtina!“, pagrindinis veikėjas visada yra Geroji fėja.



- „Geroji fėja“ išryškina tai, kas slaugos gyventojams leidžia jaustis gerai, ir yra skirta įkvėpti žaidėjus atsižvelgti į tuos kokybės kriterijus, kurie taip pat gali atrodyti „ne per svarbūs“. Tekstas visada prasideda džiugiu sušukimu, pavyzdžiui, „Pažvelk į tai, puiku ir pan.“ ir pasakoja istoriją, kur Geroji fėja yra pagrindinis veikėjas. Turinys turėtų sukelti teigiamų emocijų ir leisti susitapatinti su Gerąja fėja, kaip ir posakis: „Darydamas gera jautiesi gerai“.
- Kalba turėtų būti šnekamoji. Reikia vengti formalios arba labai formalios kalbos ir sudėtingų terminų.

Apdovanojimas visada pradedamas šauktuku ("Puiku!"), po kurio seka instrukcija ("Žengti X laukelius pirmyn").

GAMLEC mokomojo žaidimo kortelių turinio pavyzdžiai:

- Kortelė # 55 – Remiantis Rinkinio O 3.3.1. kriterijumi

Nuostabu! Kas valandą geroji fėja globos namuose mosteli stebuklą lazdele, kad į kambarį užeitų slaugytoja. Gyventojai labai dėkingi!

Puiku! Ženkite 3 laukelius pirmyn.

- Kortelė # 50 – Remiantis Rinkinio D 2.2.4. kriterijumi

Kaip jautru! Geroji fėja surengė literatūros konkursą jūsų globos namuose. Dalyvauti gali visi: gyventojai ir plačioji visuomenė. Žiuri skirs apdovanojimus, o meras asmeniškai įteiks juos per oficialią ceremoniją!

Puiku! Ženkite 4 laukelius pirmyn.

1.2. Kortelių, kurių turinys nusako gyvenimo kokybei kenkiančias praktikas, kūrimas

1.2.1. Mokymosi turinio, kuris nusako gyvenimo kokybei kenkiančias praktikas, kūrimas

Šių kortelių turiniui sukurti, galima panaudoti „Rinkinio“ (Kompendiumo) kriterijus.

Turinys atspindi:

- Nepageidaujama/netinkama elgesį
- Formalios, taip pat „užslėptos“ taisyklės, taikomos slaugos namuose, kenkiančios pagyvenusių žmonių gyvenimo kokybei ir nepaisančios bei (arba) neatitinkančios Rinkinyje nurodytų kriterijų.
- Pavyzdžiai ir istorijos, vaizduojančios priešinga nei tai, kas aprašyta Rinkinyje.

Tai, kas gali būti laikoma piktybišku, grubiu, nepagarbiu ar net smurtiniu, yra pateikiama „Piktosios fėjos“ sub-kategorijoje.

1.2.1.1. Kaip kurti turinį?

Kuriant šios grupės kortelės turinį, labai svarbu atkreipti dėmesį į formuluotes. Formuluočių turi būti malonios ir mandagios ir būtina vengti kaltinimo ar „pirštu baksnojimo“. Žaidėjai, išsitraukę kortelę su gyvenimo kokybei kenkiančiomis praktikomis, niekada neturėtų jaustis apkaltinti ar kaltinami. Tai gali pakenkti žaismingam ir džiaugsmingam žaidybiškumo principui.

„Pirštu baksnojimas“ ar kaltinimai gali sukelti neigiamus jausmus, tokius kaip pyktis, nusivylimas ar kaltė. Mokomasis stalo žaidimas turėtų būti patrauklus net tada, jei jis apima turinį, kuriame pavaizduota tai, kas kenkia globos namų gyventojų gyvenimo kokybei. Žaidėjai niekada neturėtų



prarasti susidomėjimo žaisti ir mokytis net ir iš neigiamų pavyzdžių ar patirčių. Todėl turinys visada pateikiamas gana neapibrėžtai. Visada kalbama apie tai, kas kenkia globos namų gyventojų gyvenimo kokybei ir siekiama didinti žaidėjų sąmoningumą, taip pat jų gebėjimą apmąstyti ir siekti tobulėjimo, mokantis iš kortelėse esančių neigiamų pavyzdžių.

Turinys turi būti suformuluotas taip, kad žaidėjai nesijaustų apkaltinti ar gėdinami.

1.2.1.2. Struktūra

Paprastai šių kortų turinyje atsispindi du žingsniai, po kurių skiriama bauda, Kitaip tariant, jau instrukcijose turi būti numatyta kokius veiksmus žaidėjai turi atlikti: žengti atgal arba likti vietoje.

Kadangi šių kortelių turinys susijęs su gyventojų gyvenimo kokybei kenkiančiomis praktikomis, sukelti jausmai gali būti gana neigiami. Kad būtų išvengta neigiamų jausmų, nuo pat pradžių nereikia į juos fokusuotis. Savaimė suprantama, kad ir neigiamos emocijos yra žaidimo dalis. Tačiau neigiamos emocijos niekada neturėtų užgožti žaidimo ir sukelti stiprų kaltės, pykčio ar nusivylimo jausmą. Tai gali pakenkti žaidimui kaip tokiam ir trukdyti mokytis.

Svarbu atkreipti dėmesį į ypač netinkamą ar net smurtinį elgesį ir pasisakymus globos namų gyventojų atžvilgiu. Siekdami išspręsti tokias subtilias problemas venkite „baksnojimo pirštu“, nes „Piktosios fėjos“ veikėjas įkūnija netinkamą elgesį. Atitinkamai subkategorijos „Piktoji fėja“ formatas atitinka šiek tiek kitokias taisykles, kaip aprašyta vėliau šiame dokumente.

Kortelių turinys tiesiogiai prasideda pasakojimu, situacijos aprašymu, esamomis taisyklėmis ar elgesiu, kurie kenkia slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybei. Pavyzdžiui, GAMLEC mokomojo žaidimo kortelė Nr. 81“ „Ponas Samtani kilęs iš Indijos. Jis vegetaras, tačiau valgiaraštyje dažnai nebūna vegetariškų patiekalų. Labai nedėmesinga!“ (Rinkinio kriterijus: A 1.5.2.).

Antrasis žingsnis yra situacijos pastiprinimas. Aprašius, kas kenkia gyvenimo kokybei, seka šauktukas, kuris atspindi situacijos ypatumą. Jei aprašymas neigiamai veikia gyventojus, gali baigtis šauktuku, tai sukelia žaidėjams simpatiją, jausmus, arba skatina žaidėjų empatiją. Pavyzdžiui: reikia tobulėti, veriantis širdį, kaip neapgalvota, kaip gėdinga, kaip pasibaisėtina, taip liūdna ir pan.

Po anksčiau aprašytų dviejų žingsnių paskiriama bauda. Kitaip tariant, žaidėjams sakoma, kokia yra bauda ir ką jie turėtų daryti.

Kad būtų lengviau atpažinti, jog tai, kas seka, yra nuobauda. Tekstas visada prasideda tuo pačiu būdu ir paaiškina, ką daryti: lentoje žengti atgal, likti vietoje arba labiau stengtis ir pasiimti kitą kortelę. Nuobauda visada prasideda tuo pačiu neigiamu sušukimu „O ne!“, po kurio pateikiamos instrukcijos, ką daryti, pvz.: „Ženkite X langelius atgal“, „Praleiskite vieną ėjimą ir pagalvokite apie tai“ arba „Ženkite atgal“ ar „Pasiimkite kitą kortelę ir bandykite vėliau“.

1.2.1.3. Teksto kūrimas

- Visas tekstas (dėkingumas, turinys, teigiamas paskatinimas ir po jo sekantis apdovanojimas).
- Pasakojama istorija išryškina situacijas, kurios blogina globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę. Istorijos perteikia stebėtojo požiūrį. Apie bet kokį netinkamą elgesį pasakojama iš trečiojo asmens perspektyvos, kad būtų išvengta kaltinimų ar „baksnojimo pirštu“. Taip siekiama palengvinti visų istorijoje dalyvaujančių personažų stebėjimą, siekiant padidinti supratimą ir apmąstymus. Istorijos taip pat turėtų būti suformuluotos taip, kad skatintų užjaučiančius jausmus ir empatiją. Esminė žinia yra ta, kad įmanoma pakeisti neigiamą situaciją ar ją patobulinti. Teksto pabaigoje gali būti šauktukas, pavyzdžiui, „Reikia tobulinti“, „Taip liūdna“ ir t.t.



- Kalba turėtų būti šnekamoji. Reikia vengti formalios arba labai formalios kalbos ir sudėtingų terminų.

GAMLEC mokomojo žaidimo kortelių turinio pavyzdžiai:

- Kortelė # 87 – Remiantis Rinkinio O 3.3.3 kriterijumi

Ponas Henrikas mėgsta skambinti pianinu, tačiau jam nebuvo leista atsivežti instrumento į globos namus, nors jis gyvena vienviečiame kambaryje. Labai liūdna!

O ne! Praleiskite 1 ėjimą ir pamąstykite apie tai!

- Kortelė # 86 – Remiantis Rinkinio O 3.2.5 kriterijumi

Vargšė ponija Janina. Jos mylimas vyras mirė prieš metus. Ji labai jo ilgisi, nes liko viena. Šiandien ponija Janina švenčia 94-ąjį gimtadienį, tačiau niekas nesurengė jai šventės. Labai liūdna!

O ne! Ženkite 1 laukelį atgal.

1.2.2. Piktosios fėjos kortelių turinio kūrimas

Šių kortelių turinį galima kurti remiantis visomis „Rinkinio“ kategorijomis. Kaip jau minėta anksčiau, piktosios fėjos kortelių turinys atspindi netinkamą elgesį. Viskas, kas gali būti suvokiama kaip nemandagu, niekinga ar net smurtinga, priskiriama „Piktajai fėjai“. Ji yra bet kokio paminėto elgesio veikėja.

1.2.2.1. Kaip kurti turinį?

Taip kaip „Geroji fėja“ atspindi tai, kas gali būti suvokiama kaip tai, ko trokštama, kad būtų, taip „Piktoji fėja“ iškelia tabu, jaudinančius ir (arba) labai kritiškus klausimus, apie kuriuos žmonės gali net nežinoti arba nesusimąstyti.

Piktoji fėja įkūnija netinkamą elgesį, kurio niekas lengvai nepripažintų, tačiau tai galima pastebėti kasdienybėje. Nepaisant to, ieškojimas kaltų čia nepadės, o gal ir sugadins „žaidimo dvasią“, sukels nusivylimą, pykčio ar kaltės jausmą ir dėl to sukels pasipriešinimą. Taip, kaip ir pasakose, Piktoji fėja prisiima „blogiuko“ vaidmenį, su kuriuo niekas nenori tapatintis. Todėl svarbu turėti personažą, kuris iškelia jautrias problemas, kad būtų sukurtas sąmoningumas, savirefleksija ir, kaip pasekmė- elgesio pasikeitimas.

Nors žaidime mes iškeliamo tabu ir labai jaudinančius klausimus bei juos aptariame, žaidėjai niekada neturi jaustis užpulti, įžeisti, apkaltinti ar sugėdinti.

1.2.2.2. Struktūra

„Piktosios pasakos“ kortelės yra kortelių paketo dalis, kurių turinys atspindi globos namų gyventojų gyvenimo kokybei kenkiančias praktikas tačiau neturi laikytis tos pačios dviejų pakopų struktūros. Kadangi „Piktosios pasakos“ personažas atstovauja „blogiukui“, su kuriuo niekas tikriausiai nesusitapatins, šių kortelių turinys atitinka 3 pakopų struktūrą, aprašytą Gerojoje pasakoje.

Pirmasis žingsnis yra žaidimo pradžia. Tekstas visada prasideda žodžiu „Piktoji fėja buvo šalia“, kad parodytų, jog piktoji fėja ir niekas kitas nėra atsakingas už tai, kas seka kortelės turinyje. Tai svarbu norint užtikrinti, kad kortelės pasakojime galėtų būti aptarti jautrūs klausimai ar tabu, bei galima būtų išvengti kaltinimų žaidėjams ar darbuotojams.



Antras žingsnis yra konkretus turinys: trumpas aprašymas, ką daro ar padarė Piktoji fėja, arba kas buvo padaryta (netiesiogine prasme), kas būtų grubu, smurtiška, liūdna ir bet koku atveju kenkia gyventojų gyvenimo kokybei. GAMLEC mokomojo žaidimo kortelės pavyzdys: „Piktoji fėja paskambino 76 metų slaugos namų gyventojai poniai Marijai, kuri yra pasikeitusi lytį, ir pavadino ankstesniu vardu: „Man labai patinka tavo vardas, Robertai!“ Kaip nemandagu!“ (Kortelė Nr. 110, Rinkinio kriterijus O 3.4.4.).

Trečias žingsnis – neigiamos situacijos įtvirtinimas. Po to, kai aprašoma, ką daro Piktoji fėja, seka dar vienas nepritario ar niekinimo šūksnis, kuris tarnauja kaip neigiamas pastiprinimas: tokia grubi, tokia liūdna, tokia žiauri, vargšė ponija Marytė ar ponas Petras ir kt.

Po minėtų trijų žingsnių, kaip aprašyta aukščiau, paskiriama bauda. Kitaip tariant, žaidėjams pasakoma, ką jie turi daryti ir kaip jie turėtų perkelti savo pėstininkus ant mokymosi lentos.

Šis tekstas visada prasideda vienodai, kad būtų lengviau nustatyti, jog tai, kas seka, yra bausmė ir apie ką ji yra.

Tekstas visada prasideda tuo pačiu neigiamu pastiprinimu „O ne!“ po to pateikiamos instrukcijos, ką daryti, pvz.: „Ženkite X langelius atgal“, arba „Paimkite kitą kortelę ir stenkitės labiau“.

1.2.2.3. Teksto formulavimas

- Visas tekstas (dėkingumas, turinys, teigiamas paskatinimas ir po jo sekantis apdovanojimas).
- Pasakojama istorija, išryškina situacijas, kurios blogina slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę, kuriose vaizduojami tabu, sąmoningas ar nesąmoningas elgesys ar veiksmai, kurie yra netinkami, grubūs ar net smurtiniai ir labai pablogina globos namų gyventojų gyvenimo kokybę. Siekiant išvengti kaltinimų ir baksnojimo pirštais, nepageidaujamas elgesys priskiriamas Piktajai fėjai, kuri atstovauja viskam, ko žmonės neturėtų daryti ar sakyti, nors toks elgesys ar bendravimas gali būti pastebėtas slaugos namuose. Atitinkamai formuluotėje vartojamas trečiasis asmuo „Piktoji fėja“ arba netiesioginė kalba, vengiama tokių teiginių kaip „tu padarei“ ar „pasakei“. Nepaprastai svarbu vengti kaltinimų.
- Kalba turėtų būti šnekamoji. Reikia vengti formalios arba labai formalios kalbos ir sudėtingų terminų.

Keletas GAMLEC mokomojo stalo žaidimo kortelių pavyzdžių:

- Kortelė # 99 Remiantis Rinkinio A 1.2.4. Kriterijumi.

Ponas Henrikas mėgsta valgyti savo kambaryje. Bet piktoji fėja pasodino jį valgomajame šalia žmogaus, kuris jam nepatiko. Ponui Henrikui visai dingo apetitas. Erzina!

O ne! Ženkite 1 laukelį atgal.

- Kortelė # 101 – Remiantis Rinkinio O 3.1.2 kriterijumi.

Ponia Elena kenčia nuo demencijos ir vis kur nors nuklysta. Piktoji fėja pasodino ją į fotelį su saugos diržu, nes nebuvo nieko, kas galėtų ją prižiūrėti. Žiauru!

O ne! Ženkite 1 laukelį atgal. Paimkite kitą kortelę ir labiau pasistenkite.



1.3. Kortelių profesionalams kūrimas

Šis kortelių turinys kuriamas tik darbuotojų žaidimui. Kortelių turinys nukreiptas į konkrečias žinias, kurias žaidėjai turėtų turėti ir yra susijęs su Rinkinyje aprašytais kriterijais. Taip pat, kortelių turinys gali būti susijęs su darbuotojų kasdiene profesine praktika, kuri nėra aprašyta Rinkinyje. Pavyzdžiui, tai gali būti susiję su jų veiklomis, kurioms jie įprastai neturi laiko.

1.3.1. Kaip kurti turinį?

Turinio formuluotės turėtų paskatinti žaidėjus apmąstyti tai, kas sakoma ar ko prašoma kortelėje, ir gilintis ypatingai tais atvejais, kada žaidėjas atsakymo nežino ar iš dalies nežino. Kortelės turinys gali perteikti geriausią praktiką, ar klausimą į kurį žaidėjas pakviečiamas atsakyti. Svarbu, kad pateikiama užduotis ar klausimas būtų formuluojamas taip, kad atsakymo paieškai nebūtų reikalinga žaidimo koučerio pagalba.

Darbuotojai turi skirtingą profesinę patirtį. Svarbu, kad žaidėjai nepasijaustų nepatogiai, jeigu jie nežino atsakymo į pateiktą klausimą. Todėl svarbu, kad užduoties ar klausimo formuluotėje nebūtų sudėtingų terminų arba jie būtų paaiškinti, tuo pačiu užtikrinant, kad darbuotojai žaidimo metu ir mokytųsi.

Labai svarbu įkvepiančiai suformuluoti turinį, ar tai būtų klausimas, istorija ar užduotis, kurią reikia atlikti, kad įkvėptų žaidėjus sužinoti daugiau, ypač kai jie nežino atsakymo į klausimą arba nesugeba užbaigti užduoties.

Žaidėjai niekada neturi jaustis kaltinami ar sugėdinti, jei nežino, ką atsakyti ar daryti.

1.3.2. Struktūra

Turinį galima organizuoti įvairiai. Galima naudoti bet kurią iš aukščiau paminėtų struktūrų: 3 pakopų arba 2 pakopų principą.

Turinys dažniausiai yra užduotis, kurią reikia atlikti, arba klausimai, į kuriuos reikia atsakyti. Tai taip pat gali būti pasakojimas apie geriausią praktiką, susijusią su tam tikromis profesinėmis žiniomis ar įgūdžiais, kurių žaidėjai nebūtinai turi. Tai taip pat galėtų būti suformuluota remiantis „Geros pasakos“ kortelės pavyzdžiu, kai „Geroji fejė“ pateikia vieną ar daugiau norų, kuriuos žaidėjams leidžiama išreikšti ir pan.

Šis kortelių rinkinys yra skirtas profesionaliems darbuotojams, kurie ir be žaidimo koučerio gali žaisti. Apdovanojimuose gali būti laikomasi skirtingų taisyklių, nei prieš tai aptartose kortelėse. Tačiau apdovanojimai turėtų būti paskatinimas darbuotojams, išreiškiant dėkingumą už jų atliekamą darbą. Atitinkamai, apdovanojimų kortelės visada pradeda paskatinimu „šauiniai dirbi, taip ir toliau“, laikydamiesi instrukcijų, ką daryti (pvz., žengti pirmyn ar likti vietoje).

Pavyzdžiui, žaidėjai gali būti apdovanoti už gerąją praktiką. Šiuo atveju apdovanojimas bus leidimas judėti pirmyn: „Tęskite gerą darbą! Ženkite X langelius pirmyn“.

Kitas būdas – apdovanoti žaidėjus už jų specifines žinias ar veiklą: „Tęskite gerą darbą! Kiekvienam atliktam/sugalvotam veiksmui ženkite 1 langelį pirmyn. Šiuo atveju atsižvelgiant į konkretų užduoties turinį, turite dvi skirtingas galimybes: arba nustatote laiko tarpą, per kurį žaidėjai turi atsakyti; arba jūs apribojate maksimalų „elementų“, kuriuos gali išvardyti žaidėjai, skaičių. Tai svarbu dėl dviejų priežasčių: a) žaidimas neturėtų baigtis per anksti, nes jei žaidėjų išvardytų elementų skaičius yra per ilgas, komanda vienu ėjimu žengtų per daug langelių pirmyn; ir b) žaidimas neturėtų būti nuobodus, jeigu žaidėjo atsakymui duodama per daug laiko.



Jei žaidėjas nežino atsakymo arba negali pateikti reikiamos informacijos, jo paprašoma likti vietoje, praleisti vieną ėjimą ir pagalvoti apie tai („Tęskite gerą darbą! Ženkite 1 laukelį pirmyn“, jei nežinote atsakymo – „Likite vietoje ir pagalvokite apie tai“).

1.3.3. Teksto formulavimas

- Visas tekstas, gali atitikti bet kurios iš anksčiau nurodytų kortelių grupių struktūrą ir taisykles (2 arba 3 žingsnių būdas). Po teksto įteikiamas apdovanojimas, kuris skamba taip: „Tęsk gerą darbą“, po kurio pateikiamos instrukcijos, ką daryti: žengti pirmyn ar likti vietoje.
- Kortelės turinys yra istorija, geriausia praktika, užduotis ar klausimai, susiję su globos/slaugos profesija, tad kai kuriose kortelėse gali būti terminai ar sąvokos, kurias turėtų žinoti profesionalus darbuotojas. Nepaisant to, formuluotė turėtų būti lengvai suvokiama ir skatinanti natūralų smalsumą ir norą sužinoti daugiau. Bet koku atveju tai turėtų sukelti žaidėjams teigiamus jausmus arba, pakviesti juos reflektuoti, jei jie negali atsakyti į klausimus ar atlikti užduočių. Klausimai gali būti atviri arba suformuluoti kaip užduotys, pavyzdžiui, nurodykite 3 savybes, gimtadienius, užsiėmimus ir kt.
- Kalba turėtų būti šnekamoji. Reikia vengti formalios arba labai formalios kalbos ir sudėtingų terminų.

Keletas GAMLEC mokomojo stalo žaidimo kortelių pavyzdžių:

- Kortelė # 112 – Neparemta Rinkinio kriterijais.

Šiandien jūsų laimingoji diena! Geroji fėja suteikė jums galimybę globos namuose atlikti 3 gerus darbus, kuriems paprastai nerandate laiko. Papasakokite, kokius 3 darbus norėtumėte atlikti.

Darykite grus darbus! Turite 2 minutes atsakymui. Ženkite 1 laukelį pirmyn už kiekvieną atliktą darbą. Priešingu atveju likite vietoje.

- Kortelė # 115 – Remiantis Rinkinio D 2.2.2. kriterijumi.

Ar galite pateikti pasiūlymų, kaip skatinti gyventojų fizinį aktyvumą? Pagalvokite apie ką nors linksma!

Darykite gerus darbus! Turite 2 minutes atsakymui. Ženkite 1 laukelį pirmyn už kiekvieną pasiūlytą veiklą. Jeigu nekyla minčių, likite vietoje.

- Kortelė # 111 – Remiantis Rinkinio A 2.2.3. kriterijumi.

Nuostabu! Jūsų vadovaujamas prisiminimų terapijos grupės užsiėmimas ir asmeninių nuotraukų peržiūra suartino grupės narius. Šauniai padirbėta!

Tęskite grus darbus! Ženkite 2 laukelius pirmyn.



2. KORTELIŲ TURINIO KŪRIMO PRINCIPAI ŽAIDIMO VERSIJAI SU ŽAIDIMO KOUČERIU

2.1. Kaip kurti turinį?

Bet kuris Rinkinyje aprašytas gyvenimo kokybės kriterijus gali būti panaudotas kuriant šios grupės žaidimo korteles. Šių kortelių turinį sudaro užduotys ir pratimai, kurių atlikimui reikalingos komandos. Komandų darbą moderuoja žaidimo koučeris. Komandos nariai turi bendradarbiauti tarpusavyje, kad atlikti komandos užduotį. Ši žaidimo versija ypatingą dėmesį kreipia į komandinį darbą ir bendradarbiavimą tarp visų skirtingų žaidėjų: profesionalų, savanorių, globos namuose gyvenančių vyresnio amžiaus žmonių giminaičių ar net pačių gyventojų.

Kortelių turinys atspindi realias gyvenimo globos namuose istorijas ir susiję su vienu ar keliais kriterijais, aprašytais Rinkinyje. Turinys gali būti susietas su žaidėjų žiniomis apie gyvenimą globos namuose ar tai kas jiems atrodo svarbu ar vertinga.

Komandinis darbas padeda didinti sąmoningumą apie tai, kas svarbu asmeniškai kiekvienam žaidėjui, o tuo pačiu ir sužinoti kitų nuomones ir vertybes. Taigi, tai padeda keisti požiūrį, skatinti empatiją, suvokti, kad visi žmonės turi iš esmės tuos pačius poreikius, tačiau, atsižvelgiant į jų asmenines nuostatas, kultūrinę kilmę ir amžių, juos gali tenkinti skirtingais būdais.

2.2. Struktūra

Žaidimo su „Žaidimo koučerių“ kortelės skiriasi nuo kitų kortelių. Kortelės turinio struktūrą lemia pati užduotis. Kortelės pradžioje gali būti pateikiama į užduotį įvedanti istorija arba užduotis pateikiama pačioje istorijoje. Pavyzdžiu galėtų būti GAMLEC kortelė apie „Naujų globos namų kūrimą“ pateikiama žemiau.

Užduotys gali būti įvairios:

- Grupinės diskusijos siekiant bendro tikslo – pagerinti globos namų gyventojų gyvenimo kokybę;
- Naudojant „smegenų šturmo“ metodą kurti naujas idėjas, kaip pagerinti gyventojų gyvenimo kokybę;
- Naudojant „smegenų šturmo“ metodą pateikti pasiūlymus kaip kurti tinkamą globos namų aplinką ar pagerinti esamą;
- Grupinė diskusija apie tai koks yra tinkamas ir pagarbus bendravimas su globos namuose gyvenančiais vyresnio mažiaus žmonėmis (remiantis pavyzdžiais iš praktikos);
- Patirtinio mokymosi pratimai siekiant ugdyti sąmoningumą ir empatiją.

Paprastai tariant, kortelės struktūra priklauso nuo užduoties tipo, tačiau joje turi būti aprašyta, ką komanda turėtų daryti. Šių kortelių turinys gali būti ilgesnis nei 50 žodžių.

Kortelėje, taip pat, turi būti užrašyti už užduoties atlikimą skiriami apdovanojimai, kurie gali skirtis vienas nuo kito ir priklausyti nuo kortelėje pateiktos užduoties. Bet kokiu atveju apdovanojimas visada suteikiamas, net jeigu tai tik leidimas tęsti stalo žaidimą. Šios grupės kortelių turinyje nerekomenduojama taikyti nuobodas.



2.3. Teksto formulavimas

- Visas tekstas, istorija ir (arba) užduotis, kurią turi atlikti visa komanda.
- Tekste gali būti pateikta istorija ar situacija, kurią žaidėjams liepiama suvaidinti, tampant tos istorijos ar situacijos veikėjais. Užduotis, kurią turi atlikti visa komanda, pateikiama kortelėje, o po jos įvardinamas apdovanojimas, kurį komanda gauna atlikus užduotį. Išsamesnes instrukcijas, pvz., trukmę, kaip atlikti užduotį, žaidėjų turimas priemonės ir pan., pateikia žaidimo koučeris, kuris moderuoja žaidimą.
- Naudojama labiau šnekamoji kalba. Jeigu vartojami sudėtingi terminai, jie turi būti paaiškinti.

GAMLEC mokomojo stalo žaidimo kortelės pavyzdys:

- **Kortelė # 120 Rinkinys D 2.1. “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 žengia 1 laukelį pirmyn.

2.4. Papildoma informacija ir instrukcijos žaidimo koučeriu

Žaidimo koučeris turi pateikti visas komandoms reikalingas instrukcijas ir moderuoti komandų žaidimą. Todėl žaidimo koučeriu turi būti pateikta papildoma informacija apie:

- Mokymosi tikslus
- Rekomenduojamą užduoties atlikimo laiką
- Vietą ir reikalingas priemones
- Žaidėjų skaičių
- Į ką atkreipti ypatingą dėmesį
- Kaip organizuoti žaidimą:
 - Užduoties instrukcija;
 - Instrukcijos pranešėjui, pristatančiam komandos darbo rezultatus;
 - Kaip moderuoti žaidimą komandoms dirbant ties užduotimi;
 - Kaip suteikti grįžtamąjį ryšį, komandoms pristačius užduoties atlikimo rezultatus
 - Papildomos apibendrinimo galimybės;
 - Kaip nustatyti laimėjusią komandą.

2.4.1. Mokymosi tikslai

Žaidimo koučeris pateikia konkretaus kortelės turinio mokymosi tikslus. Nežiūrint specifinio atskiros kortelės turinio, žaidimo su koučeriu metu siekiama stiprinti komandinį darbą ir bendradarbiavimą tarp skirtingas funkcijas atliekančių darbuotojų, taip pat dalijimąsi žiniomis, keitimąsi patirtimi, požiūrio keitimą ir mokymąsi vieni iš kitų¹.

¹ Cf, IO2 Educational Objectives, Objective 2.6. Motivate to continuously learn, improve and cooperate



Atsižvelgiant į konkrečios kortelės turinį ir užduotį, kurią turi atlikti komanda, gali būti numatomi papildomi mokymosi tikslai, pavyzdžiui:

- Padidinti žaidėjų žinias įvairiomis specifinėmis temomis;
- Padidinti žaidėjų sąmoningumą apie tai, kas yra globos namų gyventojų gyvenimo kokybė;
- Skatinti žaidėjus kurti naujas idėjas ir jas taikyti praktikoje, taip prisidedant prie gyvenimo kokybės gerinimo; ir t.t.

Šis mokymosi tikslų sąrašas nėra baigtinis. Daugiau informacijos apie visus mokomojo stalo žaidimo mokymosi tikslus ir uždavinius galite rasti IO2: [Learning Goals and Educational Objectives](#).

2.4.2. Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas

Žaidimo koučeris turi pateikti tikslią informaciją apie laiką, reikalingą skirtingiems užduoties atlikimo etapams, taip pat apie laiką, reikalingą instrukcijos pateikimui, apibendrinimui ir kt. Rekomenduojamas užduoties atlikimo laikas susijęs su žaidėjų ir komandų skaičiumi, nurodytu žaidimo koučerio instrukcijoje. Padidinus ar sumažinus žaidėjų ar komandų skaičių, laiką reikia keisti.

Svarbu tinkamai valdyti laiką, kadangi laikas yra vienas iš svarbiausių globos namų resursų. Svarbu iš anksto suplanuoti visą mokomojo stalo žaidimų sesiją ir įsitikinti, kad yra pakankamai laiko, kad būtų galima žaisti nuo „Pradžios“ iki „Ekscelencijos“.

Užduoties atlikimo laikas apima:

- Laiką skirtą žaidimo koučerio pateikiamai instrukcijai;
- Laiką skirtą komandinėms užduotims atlikti;
- Laiką skirtą komandinio darbo pristatymui;
- Laiką skirtą apibendrinimui ir nugalėtojo nustatymui ir paskelbimui;
- Bendras laikas, reikalingas kiekvienai kortelei.

2.4.3. Vieta ir priemonės

Atsižvelgiant į kiekvienos mokomojo stalo žaidimo kortelės turinį, būtina suteikti vietą ir priemones, kurių reikia žaidimo koučeriu ir žaidėjams, kad jie galėtų netrukdomai atlikti komandinės užduoties.

Toliau pateikiame kelis pavyzdžius, nusakančius, kokius reikalavimus vietai ir priemonėms vertėtų pateikti. Siūlomas reikalavimų sąrašas nėra baigtinis ir kiekvienu atveju turi būti pritaikytas žaidžiančių žmonių skaičiui bei užduočiai, kurią reikia atlikti.

Vis dėlto, nepaprastai svarbu žaidimo koučeriu iš anksto pateikti visą reikalingą informaciją, kad jis galėtų suplanuoti būsimą žaidimą.

Keltas pavyzdžių:

- 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.



2.4.4. Žaidėjų skaičius

Jokiu būdu negalima pamiršti apsvarstyti minimalaus ar maksimalaus žaidėjų skaičiaus. Jeigu žaidėjų skaičius per mažas, komandinis žaidimas neįmanomas. Juk neįmanoma suformuoti dvi komandas, žaidžiančias viena prieš kitą, jeigu turime tik 3 žaidėjus.

Kita vertus, negali žaidimo žaisti ir per didelis žaidėjų skaičius. Visų pirma, gali būti sunku rasti vietą ir tinkamą stalą, aplink kurį susėstų didelis žaidėjų skaičius, galinčių aktyviai įsitraukti į žaidimą. Be to, padidėja užduoties atlikimo trukmė.

2.4.5. Į ką atkreipti ypatingą dėmesį

Žaidimo koučeriui reikia pateikti instrukcijas į ką jis turėtų atkreipti ypatingą dėmesį. Pvz.: mišri žaidėjų, kurioje: vieni turi daugiau profesinės patirties nei kiti; arba, žaidėjai turi skirtingą profesinį pasirengimą (individualios priežiūros darbuotojai ir slaugytojų padėjėjai); arba tarp atskirų žaidėjų yra labai didelis amžiaus skirtumas.

Žaidimo koučeriui reikia patarimo, kaip sudaryti komandas, kad būtų užtikrintos kuo vienodesnės sąlygos visoms komandoms.

Kiti svarbus aspektas, į kurį reikia atkreipti žaidimo koučerio dėmesį yra temos jautrumas. Gali būti, kad komandinės užduoties tema yra jautri ar net priskiriama tabu temai. Todėl patarimas žaidimo koučeriui išlaikyti taktą ir jautrumą yra tikrai vertingas.

Apibendrinant svarbu pastebėti, kad žaidimo koučeriui reikia patarti, kokie galimi spąstai ir kaip jų išvengti.

2.4.6. Instrukcijos koučeriui apie žaidimo užduoties instruktažą

Žaidimo koučeriui reikia instrukcijos, kaip komandoms pristatyti užduotį. Kitaip tariant, reikia užtikrinti, kad žaidimo koučeris tinkamai pateiks žaidimo instrukciją. Tai vadinama instruktažu. Pavyzdžiui, gali būti naudinga, kad žaidimo koučeris garsiai perskaito kortelės turinį arba paprašo tai padaryti vienos iš komandų žaidėjo.

Taigi, žaidimo koučerio instrukcijoje turėtų būti pateikta informacija, atsakant į tokius klausimus:

- Kokia yra pati užduotis?
- Ar abidvi komandos turi atlikti tą pačią užduotį?
- Kur komandos atliks šią užduotį?
- Kaip komandos turėtų dirbti kartu, pav., gerbti vienas kitą ir atsižvelgti į nuomonių skirtumus ir pan.?
- Ar komandos turi išsirinkti moderatorių ir/ar rezultatų pristatytoją?
- Kokių priemonių komandoms reikia užduoties atlikimui?
- Kiek laiko turi komandos užduoties atlikimui ir kiek laiko skirta rezultatų pristatymui?

Žaidimo koučeriui, taip pat, reikalingos instrukcijos:

Kaip paruošti komandos darbo rezultatų pristatytoją?

Kaip moderuoti komandas, joms atliekant užduotis? Pvz., kaip palaikyti žaidėjų pastangas, tuo pačiu nepadedant jiems atlikti jų užduoties.



Kaip sutiekti atgalinį ryšį komandoms atlikus užduotį, užtikrinant, kad visos individualios pastangos bus įvertintos?

Gali būti parenkami skirtingi apdovanojimų variantai, priklausomai nuo užduoties. Jeigu užduotis yra pateikti komandai pasiūlymus dėl fizinės veiklos vyresnio amžiaus žmonėms plėtojimo, laimėjusi komanda gali būti ta, kuri pateikia daugiau pasiūlymų. Kitaip tariant, laimėjusią komandą nulemia pasiūlymų skaičius. Taigi, laimėjusiai komandai bus leidžiama žengti daugiau laukelių pirmyn, nei mažiau pasiūlymų pateikusiai komandai.

Tačiau, jeigu užduotis yra padiskutuoti ir apsikeisti nuomonėmis, nėra taip paprasta nuspręsti, kuri komanda laimėjo. Svarbu pagarbiai išklausti visas nuomones. Jeigu tai daroma nepagarbiai, svarbi ne pati nuomonė, bet tai kai ji priimama. Šių užduočių atveju laimėtojų nėra ir abiem komandoms leidžiama grįžti prie žaidimo lentos ir tęsti žaidimą. Kita galimybė leisti komandoms žengti vienodą laukelių skaičių pirmyn.