

NAUDINGI PATARIMAI

Mes tikime, kad žaisdami „GAMLEC“, jūs užtvirtinsite savo turimas teorines ir praktines žinias apie vyresnio amžiaus žmonių, gyvenančių globos/slaugos namuose, gyvenimo kokybę. Taip pat viliamės, kad pasisemsite įkvėpimo ir pateiksite naujų idėjų, kaip toliau gerinti vyresnio amžiaus žmonių gyvenimo kokybę.

Galbūt žaisdami žaidimą suprasite, kad jūsų įstaigoje yra konkretūs poreikiai, ir norėsite susikurti bei į žaidimą įtraukti savo korteles. Būtent tai kviečiame ir padaryti!

Tik prieš kuriant savo pačių korteles, siūlome apsvarstyti toliau pateiktus pasiūlymus:

- Naujai kuriamos kortelės turėtų atspindėti globos/slaugos namų gyventojų poreikius ir konkrečią situaciją įstaigoje.
- Kortelių turinys turėtų žaismingai prisidėti prie pastovaus globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybės gerinimo.

Kortelių turinys turėtų papildinti žaidėjų sąmoningumą ir suteikti jiems daugiau žinių apie globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę.

Jei pasitaiko, kad į kortelių turinį nesąmoningai įtraukiamas turinys, kuris akivaizdžiai neprisideda prie globos/slaugos namų gyventojų gerovės, tokiu atveju nereikėtų ieškoti kaltų, bet pasimokyti iš padarytų klaidų. Todėl siūlome susikurti Piktosios fėjos korteles.

Esame įsitikinę, kad „GAMLEC“ mokomasis stalo žaidimas yra sukurtas siekiant įkvėpti žmones prisidėti prie globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybės. Kiekvienas žmogus, kad ir po nedaug, bet gali prisidėti prie permainų, ir mes tikime, kad tai padaryti galite ir jūs.

Kviečiame apsilankyti „GAMLEC“ svetainėje, kurioje rasite informaciją, kaip pasidaryti savo korteles ir daug kitų įdomių dalykų: <https://gamlec.eu/>

PRADĖKIME ŽAISTI „GAMLEC“!



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

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 International](#) licenciją.

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



Gairės

ĮVADAS | „GAMLEC“ MOKOMĄJĮ STALO ŽAIDIMĄ

Mieli žaidėjai, su dideliu malonumu pristatome jums naują ir įdomų mokomąjį stalo žaidimą „GAMLEC“ (angl. Gaming for mutual learning in elderly care), skirtą mokymuisi vyresnio amžiaus žmonių globos/slaugos įstaigose.

Stalo žaidimas sukurtas „Erasmus +“ programos lėšomis. Projektą nuo 2019 m. rugsėjo mėn. iki 2021 m. lapkričio mėn. vykdė šeši partneriai keturiose ES šalyse:

IP-International GmbH (Vokietija), ISIS GmbH (Vokietija), VDU (Lietuva), AFEdeMY (Nyderlandai), ASP Bologna (Italija) ir CA-DIAI (Italija).

Daugiau informacijos apie projektą ir jo rezultatus galima rasti internete adresu <https://gamlec.eu>.

„GAMLEC“ mokomasis stalo žaidimas yra apie globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę (GK). „GAMLEC“ projekte mokomąjį stalo žaidimą kaip mokymo priemonę naudoja globos/slaugos namų darbuotojai, savanoriai, globos/slaugos namų gyventojų artimieji bei patys globos/slaugos namų gyventojai. Mokymosi tikslų turinys atitinka 67 kriterijus, apibrėžtus Europos gyvenimo kokybės kriterijų Rinkinyje.

Teorinė „GAMLEC“ mokomojo stalo žaidimo medžiaga yra pateikta Ugdymo gairėse:

<https://gamlec.eu/zaidimas/#Pagrindinis>

Skiltyje „Gairės ir taisyklės“ (angl. Guidelines and Rules) (<https://gamlec.eu/zaidimas/#Gaires>), rasite visą žaidimui reikalingą medžiagą, kurią reikia pasiruošti prieš pradėdam žaidimą.

Yra dvi „GAMLEC“ mokomojo stalo žaidimo versijos.

Žaidimo versiją galite rinktis pagal savo poreikius:

1. paprasta žaidimo versija skirta žaisti be žaidimo koučerio. Žaidimui reikės 4–6 vienas priešais kitą žaidžiančių žaidėjų ir maždaug vienos valandos.
2. arba galite rinktis žaisti žaidimo versiją, skirtą žaisti su žaidimo koučeriu. Šiuo atveju žaidimui reikės maždaug dviejų valandų ir žmogaus, norinčio užimti žaidimo instruktoriaus (koučerio) poziciją. Iš viso jums reikės 4–8 žaidėjų, kurie sudarys dvi viena priešais kitą žaidžiančias komandas.

IR ŽAIDIMĄ GALIMA PRADĖTI!

Mokomojo žaidimo stačiakampio formos lentoje yra 45 laukeliai (pirmasis laukelis – „PRADŽIA“, paskutinis laukelis – „EKSCENCIJA“). Kiekvienas žaidėjas gauna po spalvotą žaidimo figūrėlę.

Žaidžiant „GAMLEC“ žaidimą, pagrindinis tikslas yra kuo greičiau iš laukelio „PRADŽIA“ pasiekti laukelį „EKSCENCIJA“ ir daugiau sužinoti apie gerą bei žalingą gyvenimo kokybės užtikrinimo praktiką.

Kuo labiau artėsime prie laukelio „EKSCENCIJA“, tuo daugiau sužinosite apie tai, kaip pagerinti globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę, ir turėsite galimybę permąstyti savo patirtį šioje srityje, savo požiūrį ir įsitikinimus.

Tuo pačiu metu jūs daug sužinosite apie savo gyvenimo kokybę, taip pat geriau suprasite komandinio darbo pranašumus.

SVEIKINAME PRISIJUNGUS PRIE „GAMLEC“ STALO ŽAIDIMO, skirto žaisti be žaidimo koučerio

„GAMLEC“ žaidimui be žaidimo koučerio yra naudojamas 110 žaidimui skirtų kortelių. Kad jums būtų paprasčiau susigaudyti, kiekvienoje kortelėje yra nurodoma, kiek laukelių *pirmyn* ar kiek laukelių *atgal* jums reikėtų žengti žaidimo lentoje. Kai kurios kortelės įpareigoja jus *likti* vietoje, kitos kortelės suteikia teisę *paimti kitą kortelę*.

Prieš pradėdami žaisti „GAMLEC“ stalo žaidimą:

Jūs turite atsisiųsti „GAMLEC“ stalo žaidimą ir atsispausdinti žaidimo lentą bei žaidimo korteles, kurie skirti žaidimui be *žaidimo koučerio*.

Jūs turite paruošti vietą žaidimui. Reikalingas stalas, aplink kurį galėtų susėsti nuo 4 iki 8 žaidėjų. Žaidimui reikėtų pakankamai vietos, kad žaidėjai žaidimo metu niekieno netrukdomai galėtų atlikti savo užduotis.

Rekomenduojamas laikas – iki 60 minučių.

Prieš pradėdami žaidimą, turėtumėte atidžiai perskaityti *žaidimo be žaidimo koučerio* taisykles ir instrukciją.

SVEIKINAME PRISIJUNGUS PRIE „GAMLEC“ STALO ŽAIDIMO, skirto žaisti su žaidimo koučeriu

Ši „GAMLEC“ žaidimo versija suteikia jums galimybę sustiprinti tiesioginius mainus ir skirtingų žaidėjų, turinčių skirtingą patirtį ir žinias, bendradarbiavimą.

Kad galėtumėte žaisti šią stalo žaidimo versiją, jums reikalingos specialios kortelės žaidimui su žaidimo instruktoriumi (koučeriu), tačiau mes siūlome žaidimo instruktoriui (koučeriu) parinkti vieną ar daugiausiai dvi korteles iš mokomojo stalo žaidimo versijos kortelių rinkinio, skirtos žaisti su žaidimo koučeriu, ir pridėti ją(-as) prie žaidimo versijos be koučerio kortelių rinkinio. Norėdamas sutrumpinti žaidimo laiką, žaidimo koučeris gali nuspręsti sumažinti žaidimo kortelių skaičių ir nenaudoti visų 110 kortelių. Tokiu atveju būtina išlaikyti pusiausvyrą tarp kortelių, kurių turinys prisideda prie gyvenimo kokybės gerinimo ir kortelių, kurių turinys gali pakenkti gyvenimo kokybei.

Prieš pradėdami žaisti „GAMLEC“ stalo žaidimą:

Žaidimo koučeris turi atsisiųsti „GAMLEC“ mokomąjį stalo žaidimą ir atsispausdinti žaidimo lentą bei žaidimo kortelių rinkinį, skirtą žaidimui be *žaidimo koučerio* ir žaidimo su žaidimo koučeriu versijos kortelių rinkinį.

Žaidimo koučeris ir žaidėjai turi paruošti vietą žaidimui. Reikalingas stalas, aplink kurį galėtų susėsti dvi komandos, kurias sudaro 4 ar 8 žaidėjai. Žaidimui reikalinga lenta arba tuščia siena, ant kurių galima būtų iškibinti komandų darbo rezultatus, taip pat popierius užrašams, rašikliai ir lipnūs lapeliai. Žaidimui reikėtų pakankamai vietos, kad žaidėjai žaidimo metu niekieno netrukdomai galėtų atlikti savo užduotis.

Žaidimo koučeris ir žaidėjai turi nustatyti žaidimo laiką. Rekomenduojamas laikas – iki 120 minučių.

Prieš pradėdami žaidimą, rekomenduojame žaidimo koučeriu atidžiai susipažinti su *žaidimo versijos su žaidimo koučeriu* taisyklėmis ir instrukcija.

