



RESTART VET:

**An innovative approach to support VET teachers/trainers
through the digital transformation of VET education**

Video Game Based Learning (Lithuanian)



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

ĮVADAS

Terminas "žaidimais grįstas mokymasis", sutrumpinimas GBL, reiškia žaidimo ar žaidimo elementų naudojimą mokymo ir mokymosi procese, siekiant iš anksto nustatytų ugdymo rezultatų. Visų pirma žaidimais grindžiamas mokymasis reiškia žaidimą, kurio tikslas - ugdymas ir kurio esmė - ko nors išmokyti žaidžiant. Žaidimas yra naujai į pedagoginę praktiką įvestas elementas ir neabejotinai yra puikus būdas motyvuoti mokinius ir mokytojus. Taikant šį metodą, kaip mokymosi ir vaikų bei suaugusiųjų auditorijos įtraukimo priemonė gali būti naudojami bendri, gerai žinomi žaidimai, tokie kaip "Ludo", "Rizika" ar "Monopolis", arba sudėtingesnės skaitmeninės priemonės ar žaidimai, tokie kaip "Pabėgimo kambarys", "Labirintas" ir QR kodai.

Šioje vietoje svarbu pabrėžti, kad nors šie terminai kartais vartojami pakaitomis, GBL šiek tiek skiriasi nuo žaidybinimo, nors skiriamoji riba yra labai plona. Gamifikacija apibrėžiama kaip *"žaidimų elementų ir skaitmeninių žaidimų kūrimo metodų taikymas sprendžiant ne žaidimų problemas, pavyzdžiui, verslo (vis dažniau švietimo technologijų srityje) ir socialinio poveikio uždavinius". (editech apžvalga)*. Tai reiškia, kad žaidybinimo elementų paprastai yra GBL veikloje, tačiau ne visada yra priešingai.



Mokymosi tikslai:

Šio modulio pabaigoje:

- Žinos GBL apibrėžtį ir susijusius terminus.
- turės pagrindinį supratimą apie skirtingus GBL tipus.
- bus susipažinę su skaitmeninėmis priemonėmis ir produktais, kurie gali padėti GBL procese.
- Žinos apie GBL naudą mokymuisi.
- Bus motyvuoti toliau tyrinėti GBL.

Žaidimais pagrįsto mokymosi tipai:

01 - Stalo žaidimai

"Monopolį" galima laikyti mokomuoju žaidimu. Jis turi visus būtinus elementus: istoriją, veikėjus, taškus, varžybas ir daugybę kitų aspektų. Yra daug į "Monopolį" panašių žaidimų mokykloms su modifikuotomis taisyklėmis skirtingiems dalykams, pavyzdžiui, "Istorijos monopolis" arba "Matematikos monopolis".



N.B. Taip pat ir kitų 2 tipų žaidimuose, o ypač stalo žaidimuose, labai svarbu pasiruošti žaidimui (pvz., lentai ir taisyklėms). Mokiniai turėtų dalyvauti "žaidimo kūrimo" etape, nes jis gali būti labai pamokantis ir motyvuojantis. Nepamirškite, kad mokomojo žaidimo kūrimas gali būti puiki projektinio mokymosi (PBL) veikla.

02 - Žaidimai iš realaus gyvenimo

Aplinka čia yra tikrasis pasaulis. Tai turbūt labiausiai motyvuojantis, bet kartu ir didžiausią stresą keliantis žaidimas. Šio tipo žaidimuose mokiniai turi judėti, veikti, naudoti savo kūną ir protą, kad galėtų žaisti. Tai labiausiai įtraukiantis tipas ir jis provokuoja mokinius beveik visais mokymosi aspektais.

Kadangi yra galimybė persikelti į tam tikrą erdvę, realus žaidimas dažnai būna susijęs su teatru. Tokio tipo mokymosi žaidimuose lengva rasti vaidmenų žaidimų, taip pat simuliacijų ar dramos. Mokiniai elgiasi "tarsi" būtų žaidimo personažas, priima sprendimus pagal savo tikslus, aplinką ir taisykles.



03 - Skaitmeniniai žaidimai

Čia aplinka yra internetinė. Skaitmeninius žaidimus galima palyginti su stalo žaidimais. Iš tikrųjų daugelyje GBL skirtų skaitmeninių programų naudojamos internetinės lentos, kurias mokytojas gali redaguoti arba pridėti mokomojo turinio pagal temą, kuria bus žaidžiama. Be to, tokio tipo žaidimuose mokiniai gali būti įtraukti į žaidimo kūrimą, ypač jei mokytojas be jų pagalbos negali valdyti internetinių priemonių. Mokiniai turi veikėją (bet nebūtinai paskyrą), kuris juda žaidime, kur susiduria su iššūkiais, išdėstytais žaidimo kelyje. Skaitmeninis žaidimas nereikalauja įgūdžių, susijusių su kūno ir realios erdvės naudojimu, tačiau jis gali išmokyti mokinius bendradarbiauti kitokiu, virtualiu būdu.



Kiti ištekliai :

Žr.: https://ec.europa.eu/social/vocational-skills-week/gamification-vocational-training-2019-10-08_it

<https://www.springerprofessional.de/en/a-game-based-learning-platform-for-vocational-education-and-trai/15463220>

<https://trainingcentre.gr/courses/for-educational-organization-staff/game-based-learning/>

<https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/>



1. PROGRAMĖLĖS IR MOKYMAI INTERNETE APIE ŽAIDIMAIS PAGRĮSTĄ MOKYMĄSI.

Žaidimais grindžiamo mokymosi veikla dažnai susijusi su mokinių ir jaunuolių klasėmis nuo pradinės iki vidurinės mokyklos lygmens, čia pateikiami keli žaidimais grindžiamo mokymosi pavyzdžiai, visos šios nuorodos yra svarbios įgyvendinimo veiklos interneto svetainės ir pasižymi dideliais naujovių elementais.

<https://learningapps.org>

<https://www.goosechase.com>

Piramidės žaidimas žr. šį vaizdo įrašą https://www.youtube.com/watch?v=-5uE08ul_7A

<https://edpuzzle.com/>

<https://kahoot.com/>

<https://www.the-qrcode-generator.com/>

<https://www.pbslearningmedia.org/>

<https://nearpod.com/>

<http://www.storyjumper.com/>

<https://quizizz.com/>

<http://www.makebeliefscomix.com/>

<https://www.weebly.com/>

https://teach.classdojo.com/#/onboarding-v3/signup?stage=SELECT_SCHOOL

http://www.classtools.net/QR/qr_generator.php?fold=2&fname=e5XjU&diff=0



3.PRIVALUMAI : Kokie yra mokymosi žaidimais privalumai?

01 - Motyvacija

Galima sakyti, kad jei mokiniai visada būtų motyvuoti, mokytojų problemos išnyktų. Motyvacija yra raktas į gerą mokymo ir mokymosi eigą klasėje. Dėl šios priežasties GBL yra labai veiksmingas, nes žaidimai natūraliai motyvuoja ir įtraukia. Be to, žaidimai suteikia kažką, ką galima apibūdinti kaip "toli nuo tradicinės pamokos", ir juose dažnai vyksta mokinių konkurencija; tai gali pakelti motyvacijos lygį klasėje. Mokytojai gali nuspręsti, kokio tipo varžybas pasirinkti, ir sukurti palaikančias komandas, kad sumažintų mokinių streso lygį.

Taip pat svarbu kurti ir įtraukti žaidimus atsižvelgiant į mokinių amžių, pavyzdžiui, paaugliai gali prarasti motyvaciją, jei žaidimas atrodo pernelyg vaikiškas. Kad to išvengtų, mokytojas turi rengti žaidimus pagal savo auditoriją, su mokiniams svarbiu turiniu. Mokytojai niekada neturėtų bijoti naudoti žaidimus mokymuisi ir nepamiršti, kad niekas niekada nėra per senas žaisti žaidimus.

02 - Įtraukimas

Žaidimas gali būti iššūkis mokiniams ir priversti juos išeiti iš komforto zonos. Dėl šios priežasties kartais gali atsitikti taip, kad kai kurie mokiniai nenori vaidinti tam tikrų vaidmenų. Tokiu atveju mokytojas neturėtų versti jų vaidinti tų, kurie nenori. Laimei, GBL veikla, nesvarbu, ar ji sudėtinga, ar ne, yra sudaryta iš skirtingų dalių ir skirtingų personažų; žaidėjų tipų kūrimui ir dalyvavimui nėra

ribų. Mokiniamis galima skirti prižiūrėtojo, kuris tikrina, ar visi laikosi žaidimo taisyklių, diktofono, kuris daro klasės veiklos vaizdo įrašą, reporterio, kuris renka rezultatus ir (arba) aprašo, kaip vystosi žaidimas, arba konstruktoriaus, kuris stato žaidimą, vaidmenį ir t. t. Esmė ta, kad vaidmenis ir užduotis galima diferencijuoti taip, kad jie apimtų visus mokinius.

03 - Į studentus orientuotas

Žaidimai natūraliai yra orientuoti į mokinius, todėl mokiniai turėtų dalyvauti rengiant žaidimą. Jei jie bus įsitraukę ir susidomėję, užduotis atliks noriau nei tradicinės veiklos metu. Paprastai, kai mokytojai nustato tikslus ir taisykles, dauguma mokinių dirba be jokių papildomų paaiškinimų, o mokytojai gali stebėti ir padėti mokiniams.

Jei norite pagilinti savo žinias apie tai, kaip įgyvendinti į mokinį orientuotą klasę, susipažinkite su mūsų mokytojų mokymo kursu.

04 - Kritinis mąstymas ir sprendimų priėmimas

Tai du įgūdžiai, kuriuos galima praktikuoti ir kurių galima išmokyti, ypač žaidžiant vaidmeninius žaidimus. Kai mokiniams tenka vaidinti konkrečius personažus tam tikroje aplinkoje, jie turi vietoje nuspręsti, ką daryti, kad pasiektų tikslą.

Norite sužinoti daugiau apie tai, kaip ugdyti mokinių kritinio mąstymo įgūdžius? Peržiūrėkite mūsų mokytojų mokymo kursus.

05 - Grupinis darbas

Nesunku suprasti, kodėl žaidimas labai tinka komandiniam ir grupiniam darbui. Vienybė yra jėga, ir visi pralaimi arba laimi, kai žaidžia žaidimą kartu.

Jei norite sužinoti daugiau apie tai, kaip klasėje taikyti mokymosi bendradarbiaujant ir bendradarbiaujant strategijas, peržiūrėkite mūsų mokytojų mokymo kursą šia tema.



06 - Kūrybiškumas

GBL ir žaidimai yra veiksmingos kūrybiškumo skatinimo priemonės, ypač jei mokiniai dalyvauja kuriant žaidimą. Vaizduotei nėra ribų. Mokytojai žaidime gali palikti galimybių, kad mokiniai galėtų užpildyti tuščias vietas savo sprendimais ir idėjomis.

SAVĖS VERTINIMAS

Svarbu, kad žaidimo metu (formuojamasis) arba pabaigoje (apibendrinamasis) mokiniai gautų vertinimą, kurį gali atlikti mokytojas, bendraamžiai arba mokiniai patys save įvertintų.

Viską, kas daroma prieš žaidimą, jo metu ar po jo, galima aptarti, išanalizuoti ir peržiūrėti, kad GBL veikla būtų kuo naudingesnė.

Tokiu būdu mokytojai prideda išorinės motyvacijos, suteikdami mokiniams priemones, padedančias suprasti, kad svarbu ne tik smagiai leisti laiką, bet ir žinoti, kaip tai daryti tinkamai.

Kokia jūsų patirtis su mokymosi žaidimais? Kokius žaidimus įtraukėte į savo klasę? Kaip manote, ar žaidimai motyvuoja? Praneškite mums savo mintis ir pasidalykite kitomis idėjomis apie žaidimų ir (arba) žaidimais pagrįsto mokymosi įtraukimą į savo klasę komentuodami toliau.

PATARIMAI TRENERIUI

Būtinai skirkite pakankamai laiko visoms modulio temoms išnagrinėti. Drąsiai klauskite dalyvių, kurios temos jiems sekasi geriau, o kurios sunkiau. Paprašykite, kad jie pateiktų pavyzdžių iš savo kasdienio gyvenimo ir susietų medžiagą su savo patirtimi.

Skirkite šiek tiek laiko pamokos planui, pritaikytam GBL, spręskite problemas ir skirkite laiko kiekvienam užsiėmimui, labai lengva prarasti laiko pojūtį, kai linksminatės! 😊

Nepamirškite mokymosi tikslų, žaidimai turėtų būti priemonė mokymosi tikslui pasiekti, o ne tikslas. Nepamirškite besimokančiųjų, kuriems GBL nėra labai patogus ar gerai pažįstamas, ir pasiūlykite jiems tolesnę paramą bei rekomendacijas.

