

**Mokytojo vadovas:
kaip organizuoti projekto RoBy „Robotika prieš
patyčias“
žaidimą**

„SURASK SAVO KELIĄ“

ĮVADAS

„Surask savo kelią“ – tai edukacinis robotikos žaidimas, padedantis ugdyti prosocialines vertybes. Žaidimas sukurtas vykdant projektą „Robotics versus Bullying“, kuris yra iš dalies finansuojamas Europos Komisijos Erasmus+ programos paprogramės „Politikos plėtotės ir bendradarbiavimo rėmimas“, įgyvendinant Veiksmą „Į ateitį orientuoti bendradarbiavimo projektai“ (612872-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-PI-FORWARD). Projekto „RoBy“ partnerystę sudaro 11 organizacijų iš 9 Europos šalių, kurias atstovauja visuomeninės organizacijos, asociacijos, tyrimų centrai, universitetai, pramonės šakų atstovai.

Projektas „Robotika prieš patyčias“ („RoBy“) skatina holistinį požiūrį į mokymąsi pasitelkiant robotus ir skatinant bendradarbiavimą su draugais, kaip priemonę, padedančią užkirsti kelią patyčioms ir skatinti socialinę įtrauktį. Šis tikslas pasiekiamas naudojant robotiką ir skaitmeninius įrankius. Be to, neformaliojo mokymo ir žaidimais pagrįstos veiklos dėka 6–12 metų amžiaus mokiniai patobulins savo skaitmeninius įgūdžius ir pakeis savo požiūrį į STEAM.

„RoBy“ projektas siūlo edukacines robotikos veiklas, orientuotas į patyčių reiškinių prevenciją. Robotas siūlomas kaip priemonė, naudojama grupėse, siekiant pagerinti socialinius ir bendravimo įgūdžius kūrybingoje, įtraukiančioje ir nesmerkiančioje aplinkoje. Bendravimas bendradarbiaujant tarpusavyje skatina socialinės aplinkos, kurioje patyčioms nėra vietos, vystymąsi, nes visa bendraamžių grupė išmoksta rūpintis ir saugoti vieni kitus. Paprastų mokomųjų robotų naudojimas taip pat pasirodė esąs naudingas palengvinant pažinimo ar elgesio sunkumų turinčių vaikų ir apskritai vaikų, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių, įtraukimą į ugdymo(si) procesą.

Norėdami daugiau sužinoti apie projektą ir įgyti žinių socialiniais-psichopedagoginiais klausimais, kuriais grindžiamas „RoBy“ ugdymo modelis, galite apsilankyti svetainėje www.roboticsvsbullying.net

ŽAIDIMAS – PSICHOPEDAGOGINĖS NUORODOS

Patyčias neretai pastebime daugelyje situacijų mokykloje ir darželio grupėse, tačiau pedagogams yra itin sunku prikalbinti patyčių situacijose dalyvavusius žmones atskleisti savo patirtį arba rasti būdą, kaip spręsti susidariusią nemalonią situaciją, naudojant tam tikram amžiui tinkamą kalbą su mokiniais. „RoBy“ projekto partneriai sukūrė patyčių prevencijos žaidimą kaip įrankį, kuris gali būti naudojamas klasėje ar grupėje, siekiant ugdyti mokinių supratimą apie patyčias, jų pasireiškimo sąlygas ir pasekmes, įtraukiant mokinius į daugybę sumodeliuotų galimo elgesio raiškos situacijų, ir taip užkertant kelią galimoms patyčių apraiškoms. Todėl pagrindinis žaidimo tikslas yra leisti kiekvienam mokiniui suprasti, kaip socialinėse situacijose pasireiškia dominavimas ir atskirtis, sukeltas klasės draugų marginalizaciją ir kančią, bei kartu skatinti emocinį ugdymą ir gebėjimą prašyti pagalbos arba identifikuoti savo stipriąsias ar silpnąsias puses.

Tokiose žaismingose edukacinėse robotikos veiklose, kuriose vyrauja proksimalinės mokymosi erdvės taisyklės ir dinamika, mokymasis bendradarbiaujant, bei bendraamžių ugdymas ir įtraukimas, vaikai gali laisvai reikšti savo emocijas „sveikame“ ugdymo kontekste ir ugdyti savo kūrybiškumą, ieškodami konkrečių kolektyvinių ir individualių problemų sprendimų būdų. Sąveikos metu vaikai dažnai išgyvena emocijas, kurios daugeliu atvejų sukelia konfliktus ir prieštaravimus.

Žaidimo „Surasti savo kelią“ aplinka suteikia galimybę atpažinti šias emocijas, apmąstyti galimą veiksmą ir rasti išeitį iš susidariusios sunkios situacijos. Žaidimas padeda vaikams ugdyti prosocialines vertybes ir atpažinti atskiras piktnaudžiavimo apraiškas, mokantis analizuoti jas emociniu požiūriu, ieškant sprendimų ir išvengiant galimo to, kas nutiko anksčiau, pasikartojimo. Mokytojui padedant mokiniai išmoksta valdyti konfliktus, išvengti blogo elgesio pasikartojimo ateityje, bei patyčių pasireiškimo.

ŽAIDIMO APRAŠYMAS

Žaidimas skirtas vaikams nuo 6 iki 12 metų amžiaus. Jis sukurtas taip, kad mokytojas galėtų žaidimo aplinką pritaikyti prie skirtingų situacijų konteksto. Atsižvelgiant į vaikų amžių ir žaidimo metu įgytą patirtį, gilinantis į žaidimo metu analizuojamą situaciją, galima rinktis skirtingą žaidimo sudėtingumo lygį.

Pagrindinis žaidimo tikslas – skatinti vaikus susimąstyti apie situacijas ir jų patiriamas emocijas, kurias sukelia tam tikras aplinkinių elgesys. Toks apmąstymas padės vaikams surasti problemos sprendimo būdus ir jais pasidalinti kartu su kitais žaidimo dalyviais.

ROBOTAS SuperDoc

Žaidimas „Surask savo kelią“ buvo sukurtas edukaciniam Clementoni kalbančiam robotui „Sapientino SuperDOC“ (jį taip pat galima naudoti su „Sapientino DOC“ ir „MIND Designer“ robotais). Šis robotas pasirinktas dėl to, kad jis neturi lyties charakteristikų ir yra gerai priimamas tiek vyriškosios, tiek moteriškosios lyties atstovų, ypač 4–8 metų amžiaus grupėje (taip pat ir vyresniųjų tarpe, supažindinant su edukacine robotika pirmą kartą). Gyvos ir linksmos robotų spalvos, spalvotos švieselės, muzika ir draugiškas balsas įtraukia vaikus ir sutelkia dėmesį į veiklą. SuperDOC robotas yra paprastai ir intuityviai programuojamas rodyklėmis pažymėtais mygtukais, esančiais ant roboto galvos. Ankstesnių testavimų metu paaiškėjo, kad šis robotas yra puiki priemonė, siekiant įtraukti mokinius, turinčius specialiųjų ugdymosi poreikių.

ŽAIDIMO TURINYS

- Žaidimo laukas
- 4 žingsnių kortelės, kuriuos žaidžiant žaidimą būtina atlikti eilės tvarka:
 1. Iš anksto nustatytas programavimas, kuris leis vaikams atrasti, kokias emocijas jaučia DOC;
 2. Klausimas „Kodėl DOC taip jaučiasi?“ vaikai turės apibūdinti situaciją, paaiškinančią, kodėl DOC dabar taip jaučiasi;
 3. Antrasis iš anksto nustatytas programavimas, siekiant išsiaiškinti, kokia yra DOC reakcija;
 4. Prašymas rasti situacijos sprendimą.
- Kartoninės krypties rodyklės programavimui (šiuose žaidime gali būti naudojamos ir Clementoni robotų dėžutėje esančios rodyklės, kurios padeda mažesniems vaikams suprasti, kaip programuoti robotą.)

ŽAIDIMO LAUKO APRAŠYMAS

Žaidime naudojamas laukas, kurį sudaro 6 stulpeliai ir 4 eilutės, kiekvienas kvadratas yra 15 cm x 15 cm dydžio, atitinkantis „Super Doc Clementoni“ robotų judėjimo žingsnį.

Kvadratų rėmelių spalvos padeda vizualiai atpažinti kiekvieno kvadrato tipą:

- geltonu rėmeliu pažymėtuose kvadratuose nurodomos emocijos;
- raudonu rėmeliu - reakcijos ir veiksmai;
- žaliu rėmeliu - galimi situacijų sprendimo būdai, išeitys;
- mėlynu rėmeliu pažymėtas kvadratas – tai galios skeptras suteikiantis galimybę atpažinti savo stipriąsias savybes.

Kvadratų rėmelių spalvos buvo sąmoningai parinktos siekiant atkartoti šviesoforo spalvų signalus:

- žalia - galimi sprendimai: pravažiavus šios spalvos kvadratus galima eiti išėjimų link;
- raudona reiškia sustabdymą, sustojame ties veiksmais ir reakcijomis;
- o geltona įspėja apie emocijos įtaką situacijos kaitai.

Žaidime pateikiamos emocijos:

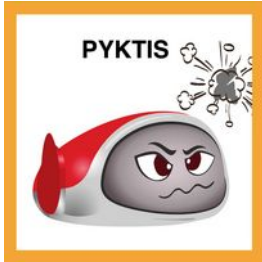

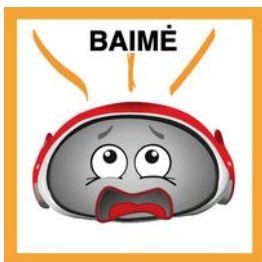
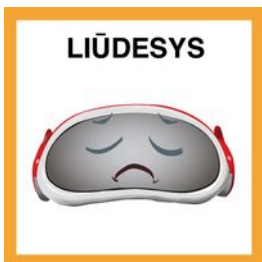


- pyktis;
- išgąstis;
- gėda;
- liūdesys;
- pavydas (nemalonus pojūtis, kurį patiriame matydami, kad kitas turi tai, ko mes neturime, bet norėtume turėti);
- pavyduliavimas (reiškia baime prarasti tai, ką jau turime).

Panikos situacijose tipiškai pasireiškiantys veiksmai ir reakcijos yra:





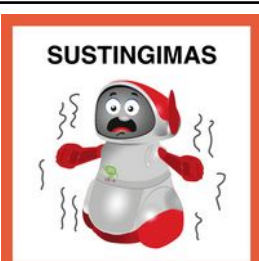
- sustingimas;
- užsipuolimas;
- atsiribojimas;
- įžeidinėjimas;
- pasišalinimas.

Vaiko išgyvenamoje ramybės ir (arba) įprastinėje būsenoje įvykęs nenumatytas įvykis vaiką destabilizuoja. Vaikas sustingsta, kaip ir gyvūnai, ir apsimeta negyvu tikėdamasis, kad viskas nurims. Prasideda žodinis įžeidinėjimas, vaikas nervinasi ir jaučiasi išsigandęs, tai yra viena iš vaikų dažniausiai patiriamų reakcijų, kai jie bijo būti užpulti. Kita galima reakcija – pasišalinimas, siekdamas apsimesti, kad nieko neįvyko, vaikas pasišalins arba atsiribos. Tokiu būdu reaguodamas vaikas nesupranta, kas nutiko ir pats jaučiasi nesuprastas.

EMOCIJŲ KORTELĖS







Pyktis		Gėda	
Baimė		Liūdesys	
Pavydas		Pavyduliavimas	

VEIKSMŲ IR REAKCIJŲ KORTELĖS

Užsipuolimas	<p>UŽSIPUOLIMAS</p> 	Pasišalinimas	<p>PASIŠALINIMAS</p> 
Ižeidinėjimas, erzinimas, pravardžiavimas	<p>IŽEIDINĖJIMAS</p> 	Atsiribojimas	<p>ATSIRIBOJIMAS</p> 
Sustingimas	<p>SUSTINGIMAS</p> 		

SPRENDIMŲ KORTELĖS

Bendraklasiai/ kaimynai/sporto draugai	Žaidžiu su kiemo draugais	Einu pasivaikščioti su klasės draugais
<p>DRAUGAI</p> <p>IŠĖJIMAS</p> 	<p>KIEMO DRAUGAI</p> 	<p>BENDRAKLASIAI</p> 

<p>Šeima (seneliai, dėdės ir tetos, pusbroliai, auklė ...)</p>	<p>Pasikalbu su savo tėvais (savo aukle)</p>	<p>Pasipasakoju savo broliai ar sesei, ir/arba pusbroliams ar pusseserėms</p>
		
<p>Suaugusieji vaidina svarbų vaidmenį istorijoje</p>	<p>Aš pasikalbu su savo mokytoja (-u)</p>	<p>Pranešu savo treneriui (- iui) ar būrelio vadovui (- ui)</p>
		

<p>Vidinė stiprybė</p>	<p>Pasitikėjimas savimi: aš esu stiprus</p>	<p>Superherojus</p>
		

Kvadratai, pažymėti žalios spalvos rėmeliais padeda vaikams pastebėti, kad jie turi įvairių galimybių iškilusioms santykių problemoms spręsti, taip pat asmeninių savybių, kurios leidžia rasti jiems tinkamiausią sprendimą. Priklausomai nuo mokytojo pasirinkto žaidimo sudėtingumo, vaikai gali užprogramuoti robotus, kad jie nedelsiant pasiektų išėjimą arba atlikti vieną ar daugiau tarpinių žingsnių žaliuose kvadratuose.

Yra keturi žalios spalvos atspalviai, žymintys skirtingus veiksmus. Trys žymi santykių sąveiką tarp draugų (bendraklasių, kiemo draugų, treniruočių draugų); šeimos narių (tėvų, brolių / seserų / pusbrolių/ pusseserių, auklės); kitų suaugusiųjų (mokytojos (-o), trenerės (-io)). Tamsiai žalios spalvos rėmeliu pažymėti kvadratai indikuoja galimybę pasikliauti savo vidiniais ištekliais: tikėti savimi (pasitikėjimas savimi), pajauti savo vidinę stiprybę, pasikliauti vidiniu superherojumi.

Mėlynu rėmeliu pažymėtas kvadratas žymi žaidimo pradžios vietą.

ŽAIDIMO EIGOS APRAŠYMAS PASIRUOŠIMAS

- Žaidimų grupės sudaromos iš 3-4 vaikų (priklausomai nuo klasės dydžio). Grupės gali sudaryti mokytojai pagal jiems tinkamiausius kriterijus arba patys vaikai.
- Žaidimo lauką galima paruošti pagal pageidaujamą sudėtingumą: pavyzdyje parodytas žaidimo laukas su visais kvadratais, tačiau jei norite jį supaprastinti, kvadratus, kurių nenorite naudoti, galite uždengti arba visai jų nenaudoti.

PRADŽIA

Kiekvienoje grupėje žaidėjai susitaria dėl vaidmenų:

- skaitytojas, kuris turės perskaityti kortelėje esančias instrukcijas;
- programuotojas, kuris bus atsakingas už Doc žingsnių suprogramavimą;
- rašytojas, kuris popieriaus lape užrašys grupės atsakymus į klausimus;
- kalbėtojas, kuris kitiems klasės mokiniams paaiškins atsakymus, kuriuos jo grupė pasirinko žaidimo metu;

Kiekviena grupė žaidžia ant atskiro žaidimo lauko. Žaidimas prasideda padėjus DOC ant skeptro kvadrato.

ŽAIDIMO ESMĖ

Vaikas (skaitytojas) paima kortelę ir praneša programuotojui, kokį programavimo žingsnius jis turi atlikti, kad DOC nukeliautų iki emocijų laukelio.

Tada skaitytojas perskaito pirmąjį ant kortelės užrašytą klausimą („Kodėl DOC taip jaučiasi?“) ir pakviečia grupę pagalvoti, kodėl jų draugas robotas išgyvena tokią emociją (pvz., pyksta).

Grupė turi apibūdinti situaciją, kuri galėjo sukelti tokią emociją.

PAVYZDYS: DOC žaidžia mokyklos kieme su draugais. Staiga draugas jį keliskart stumteli ir trenkia jam.

Prieš žaidžiant žaidimą mokytojas gali su mokiniais aptarti situacijas, kuriose vaikai gali patirti patyčias. Situacijas, kuriose aprašytos patyčios galima pacituoti iš įvairių knygų, arba paprašyti mokinių pasidalinti istorijomis, kuomet jie patyrė arba matė patyčias. Pastaruoju atveju mokiniai apibūdins situacijas, artimas jų patirčiai, ir tai gali paskatinti klasės diskusiją apie jau įvykusius įvykius.

Tada skaitytojas dar kartą paaiškina, kaip programuoti robotą.

Grupė aptaria galimą DOC reakciją (pavyzdžiui, žodinę kovą). Tuomet grupė turi susitarti, o rašytojas užrašyti galimą situacijos sprendimo būdą. Kiekviena grupė bendru susitarimu nusprendžia, kieno prašyti pagalbos ir kurią išeitį pasirinkti, tačiau būtina laikytis vienos sąlygos: visi turi jaustis patenkinti dėl priimto sprendimo ir niekas neturi jaustis blogai.

Jie gali naudoti visus pagalbininkus (žaliuosius kvadratus), o kai susitaria dėl situacijos sprendimo būdo (šeima, draugai, žinomi suaugusieji, savo resursai), programuotojas suprogramuoja DOC žingsnius.

IŠVADA

Žaidimo seanso pabaigoje kiekvienos grupės skaitytojai atpasakoja analizuotas situacijas likusiems klasės mokiniams. Vėliau vaikai grupėse pasikeičia žaidimo vaidmenimis, ištraukiamos naujos kortos ir žaidimas prasideda iš naujo.

KITOS GALIMOS ŽAIDIMO VERSIJOS

Žaidimo metu galima kurti ir komiškas istorijas panaudojant onomatopėjas. Naudojantys augmentinę ir/ar alternatyviąją komunikaciją (angl. AAC Augmentative Alternative Communication) gali sukurti istoriją su simboliais, tokiu atveju mokytoja

(-as) pasakos istoriją žodžiu. Jei kiekvienos grupės sukurtų istorijų pristatymo ir aptarimo nepavyksta įgyvendinti kiekvienos žaidimo sesijos pabaigoje, jį galima nukelti į pamokos pabaigą.

ŠIO DIDAKTINIO PASIŪLYMO RAKTINIAI ŽODŽIAI:

Pasakojimas, kūrybinis problemų sprendimas, prosocialinės vertybės, patyčios, „RoBy“