

# RoBy - galingas robotas

NEPYK	PASIŪLYK DRAUGAUTI	PAPRAŠYK PAGALBOS	BŪK DRĄSUS	SUPRASK
NEBŪK VIENUMOJE	PAKLAUSK SUAUGUSIOJO	BŪK PASLAUGUS	DŽIAUKIS	ŽAISK
VERK	PASIKALBĖK SU DRAUGAIS	PRADŽIA	NUSIŠYPSOK	ŽALINGA
BŪK MALONUS	AŠ ESU KITOKS	PAAIŠKINK	BŪK RAMUS	RŪPINKIS
JUOKAUK	BŪK STIPRUS	VENK	PALAIKYK	NEBIJOK

Šis žaidimas skirtas padėti 6–12 metų vaikams išvengti patyčių. Žaidimas taip pat gali būti naudojamas siekiant sumažinti smurtą tarp vaikų lopšeliuose-darželiuose ar mokyklose. Žaisdami šį žaidimą, vaikai išmoks bendradarbiauti ir susidoroti su sunkia situacija bei išvengti patyčių. Žaidimas turi būti žaidžiamas prižiūrint mokytojui ar kitam suaugusiajam, galinčiam patarti ir padėti žaidimo metu. Rekomenduotina, kad mokytojas ar kitas suaugusysis nesikištų į patį žaidimą. Suaugusiojo pagalba bus reikalinga žaidimo eigoje iškilus poreikiui detaliau paaiškinti žodžius žaidimo kortelėse bei žaidimo pabaigoje ir diskusijų metu. Mokytojas ar kitas suaugusysis neturėtų patarti žaidimo metu ar dalytis idėjomis apie galimus roboto programavimo būdus. Žaidimą gali žaisti nuo 4 iki 6 vaikų arba nuo 4 iki 6 komandų, sudarytų iš 2 vaikų. Svarbu pabrėžti, kad tai komandinis žaidimas. Vienam vaikui nebus leidžiama žaisti su robotu be kitų vaikų sutikimo. Šio žaidimo tikslas yra ne laimėti, o užprogramuoti RoBy kelią bei išspręsti užduotį. Vadinasi, nėra nei laimėtojų, nei pralaimėtojų.

### **A. Žaidimui reikės:**

- 1 mokomasis robotas („Cyber Robot“), galintis judėti pagal vartotojo komandas. Prašome atidžiai perskaityti roboto vartotojo vadovą, kad sužinotumėte, kaip programuoti robotą!
- 1 „Android“ mobilusis telefonas (planšetinis kompiuteris) su įdiegta roboto programa. (Tai taikoma tik kai kuriems modeliams.)
- Pakankamai vietos ant grindų ar didelio stalo žaidimo laukui įrengti.
- 25 15 x 15 formato spalvotų popieriaus lapų – žaidimo kortelių. 6 x 4 skirtingų spalvų ir 1 balta su iš abiejų pusių išspausdintu tekstu.

### **B. Žaidimo kortelės:**

1. PRADŽIA. Tai yra balta kortelė, kuri bus naudojama žaidimo lentos viduryje.
2. BŪK STIPRUS (priekinėje pusėje). Kai kas nors iš tavęs tyčiojasi, svarbu nerodyti baimės ir ramiai paaiškinti, jog tau tai nerūpi (antroje pusėje).
3. PAAIŠKINK (priekinėje pusėje). Kiekvieną kartą, susidūręs su patyčiomis, neverk ir nebėk. Paaiškink skriaudikui savo situaciją (antroje pusėje).
4. PASIKALBĖK SU DRAUGAIS (priekinėje pusėje). Kai tau pasidaro liūdna dėl to, kad kas nors iš tavęs tyčiojasi, papasakok apie tai savo draugams, kartu aptarkite situaciją ir paprašyk jų palaikymo (antroje pusėje).
5. ŽALINGA (priekinėje pusėje). Bet kokia patyčių forma yra žalinga. Užuoat sakęs negražius žodžius ar elgdamasis agresyviai nieko nepasieksi. Pabandyk rasti gražių žodžių ir kalbėti mandagiai, net jei kas nors kitas bando tave įžeidinėti (antroje pusėje).
6. SUPRASK (priekinėje pusėje). Net jei kas nors atrodo ar elgiasi kitaip nei tu, pabandyk suprasti, kodėl. Dažnai gali nutikti taip, kad tas, kas atrodo ar elgiasi kitaip, gali tapti labai geru tavo draugu (antroje pusėje).
7. ŽAISK (priekinėje pusėje) Bet kuriuo metu geriau žaisti su kitais vaikais, o ne tyčiotis iš kitų (antroje pusėje).
8. NEPYK (priekinėje pusėje). Įprasta pykti, kai kas nors iš tavęs tyčiojasi, tačiau geriau giliai įkvėpk, nusiramink ir ramiai spręsk situaciją (antroje pusėje).
9. BŪK RAMUS (priekinėje pusėje). Skriaudikas jausis patenkintas, jei tu supyksi, išsigąsi ar liūdesi. Tačiau tu nugalėsi, jei išliksi ramus, nesiginsi ir nesiaiškinsi (antroje pusėje).
10. RŪPINKIS (priekinėje pusėje). Matydamas, kad kitas vaikas patiria patyčias, gink jį ir rūpinkis jo emocijomis bei jausmais. Jei vaikas patyrė smurtą, gali prireikti pagalbos, pasirūpinti sužeidimais ar kitais nedideliais sužalojimais (antroje pusėje).
11. VERK (priekinėje pusėje). Nors verkti, kai kas nors iš tavęs tyčiojasi, yra normalu, vis tik pasistenk išlikti ramus. Be to, jei matai, kad kitas vaikas patiria patyčias, pabandyk prieiti arčiau prie jo, apginti jį ir padėti jam nusiraminti (antroje pusėje).

12. BŪK DRĄSUS (priekinėje pusėje). Labai dažnai skriaudikas nori, kad tu bijotum. Būdamas drąsus ir neprarasdamas savitvardos gali išvengti patyčių (antroje pusėje).
13. NUSIŠYPSOK (priekinėje pusėje). Jei kas nors iš tavęs tyčiojasi, padovanok jam šypseną. Tai geriau nei būti nusiminusiam ar reaguoti audringai (antroje pusėje).
14. NEBŪK VIENUMOJE (priekinėje pusėje). Jei patyrei patyčias, stenkis nebūti vienumoje. Paprašyk mokytojo ar tėvų pagalbos, aptark tai su draugais (antroje pusėje).
15. DŽIAUKIS (priekinėje pusėje). Užtuot tyčiojęsis iš kito vaiko, gali žaisti kartu. Dalijimasis džiaugsmingomis akimirkomis yra daug geresnis sprendimas visiems (antroje pusėje).
16. PAKLAUSK SUAUGUSIOJO (priekinėje pusėje). Kaskart, kai kas nors iš tavęs tyčiojasi, paprašyk suaugusiųjų pagalbos ir paramos: mokytojo ar klasės vadovo, tėvų ar artimųjų. Taip pat gali pagalbos kreiptis į „Vaikų liniją“ (tel. (8 5) 261 7295, el. p. vilnius@vaikulinija.lt) (antroje pusėje).
17. BŪK PASLAUGUS. Patyrus patyčias, geriausia, ką gali padaryti yra paprašyti suaugusiojo ar draugų pagalbos. Jei kitas vaikas patiria patyčias, padėk jam, net jei prireiktų gintis nuo skriaudiko (antroje pusėje).
18. AŠ ESU KITOKS (priekinėje pusėje). Jei įžeidinėjai ar agresyviai elgiesi tik todėl, kad kitas vaikas yra kitoks, pagalbok, juk ir tu esi kitoks. Būti kitokiu nėra priežastis patyčioms (antroje pusėje).
19. PAPRAŠYK PAGALBOS (priekinėje pusėje). Jei kas nors tyčiojasi iš tavęs arba žinai, kad kitas vaikas patiria patyčias, pasakyk mokytojui ar klasės vadovui, savo tėvams ar artimiesiems, draugui ar net gali kreiptis pagalbos į „Vaikų liniją“.
20. PASIŪLYK DRAUGAUTI (priekinėje pusėje). Užtuot tyčiojęsis iš kito vaiko, geriau pasiūlyk draugauti. Galite žaisti kartu, mokytis kartu, taip pat kartu gerai praleisti laiką (antroje pusėje).
21. NEBIJOK (priekinėje pusėje). Gali būti baisu, kai kas nors iš tavęs tyčiojasi. Tačiau kiekvieną kartą stenkis išlikti ramus, apgalvoti situaciją ir apie ją pasikalbėti su skriaudiku. Baimė tau nepadės. Kita vertus, jei nori sukelti baimę kitam vaikui, žinok, kad stipresnis būsi draugaudamas, o nesityčiodamas iš kito (antroje pusėje).
22. JUOKAUK (priekinėje pusėje). Smagiausia, kas gali nutikti vaikystėje, – tai pokštai ir linksmybės. Tačiau visada stenkis su draugais pajuokauti neįžeidžiant vienas kito, o ne juokauti apie ką nors kitą, o dar blogiau – sakyti anekdotus, įžeidžiančius kieno nors jausmus (antroje pusėje).
23. PALAIKYK (priekinėje pusėje). Kai matai, kad kas nors liūdi ar patiria patyčias, nueik pas ją / jį ir pasiūlyk savo paramą. Palaikyti kitą visai nesudėtinga, o mainais gali turėti puikų draugą (antroje pusėje).
24. BŪK MALONUS (priekinėje pusėje) – tai ypatingų žmonių bruožas. Bet kas gali būti skriaudikas, bet tik ypatingi žmonės gali būti malonūs visiems. Būti maloniam kitiems nėra sudėtinga. Pakanka vengti būti grubiam, įžeidžiančiam ar agresyviai. (antroje pusėje).
25. VENK (priekinėje pusėje). Jei patiri patyčias, pirmiausia, ką turėtum daryti, – stengtis vengti patyčių. Toks sprendimas laikinas, tad geriau paprašyk pagalbos iš mokytojo ar klasės vadovo, ar iš tėvų ar artimųjų, iš savo draugų ar net „Vaikų linijos“ specialistų.

### **C. Pasiruošimas žaidimui:**

1. Atidžiai perskaitykite šias žaidimo gaires.
2. Užprogramuokite robotą pagal vartotojo vadove pateiktas instrukcijas. Į šį procesą galite įtraukti savo mokinius – jiems tai bus smagu!
3. Įdiekite „Cyber Robot“ programėlę savo telefone ar planšetiniame kompiuteryje ir patikrinkite, ar ji veikia (tai geriausia padaryti prieš pradėdant žaisti šį žaidimą), (tai taikoma tam tikriems robotų modeliams.)
4. Išdėstykite popieriaus lapus ant grindų 5 x 5 lentelėje (kaip parodyta paveikslėlyje žemiau). Nėra privaloma laikytis konkretaus eiliškumo taisyklių. Kaskart popieriaus lapai gali būti išdėstyti skirtingai.

5. Padėkite robotą ant PRADŽIOS laukelio. Dar kartą patikrinkite, ar robotą galima valdyti telefonu (tai taikoma tam tikriems robotų modeliams).

6. Sudarykite 4–6 mokinių grupę arba kelias grupes po 2 mokinius. Kiekvienas roboto žingsnis turi būti nuspręstas **tik bendru grupės sutarimu**.

PASTABA. Kai kurie robotų modeliai gali judėti, kai jie yra užprogramuoti spaudžiant mygtukus. Šiems modeliams valdyti nereikalinga telefono / planšetinio kompiuterio programėlė. Instrukcijas, kaip užprogramuoti robotą, rasite roboto vartotojo vadove. Robotams, valdomiems su programėle, naudokite valdymo funkciją programėlėje.

NEPYK	PASIŪLYK DRAUGAUTI	PAPRAŠYK PAGALBOS	BŪK DRĄSUS	SUPRASK
NEBŪK VIENUMOJE	PAKLAUSK SUAUGUSIOJO	BŪK PASLAUGUS	DŽIAUKIS	ŽAISK
VERK	PASIKALBĖK SU DRAUGAIS	PRADŽIA	NUSIŠYPSOK	ŽALINGA
BŪK MALONUS	AŠ ESU KITOKS	PAAIŠKINK	BŪK RAMUS	RŪPINKIS
JUOKAUK	BŪK STIPRUS	VENK	PALAIKYK	NEBIJOK

### **D. Žaidimo eiga:**

1. Žaidimas gali būti žaidžiamas įvairiais būdais, atsižvelgiant į šiuos aspektus:

- mokinių amžius;
- klasėje ar tarp mokinių įvykusios patyčios;
- mokinių skaitymo ir supratimo gebėjimai;
- bendra mokinių dinamika klasėje.

2. Kiekvienu žaidimo turu siekiama išspręsti patyčių situaciją. Šiame vartotojo vadove pateikiami tik keli žaidimo scenarijai. Mokytojai gali sukurti savo scenarijus, atsižvelgdami į konkrečią situaciją klasėje / tarp mokinių.

### **3. Žaidimo scenarijų pavyzdžiai**

#### **3.1. Patyčios dėl ekonominės padėties**

*Vargšas berniukas patiria patyčias dėl drabužių, batų ir mokyklinių priemonių. Kasdien keli mokiniai jam sako įžeidžiančius žodžius, muša, mēto berniuko daiktus ant grindų ir pan. Berniukas verkia kiekvieną dieną, yra liūdnas ir niekas jam nepadeda.*

Mokytoja (-as) paprašo mokinių susitarti, kuriuos 5 popieriaus lapus robotas turėtų aplankyti, kad vargšas berniukas gautų kuo daugiau pagalbos. Mokytoja (-as) pabrėžia, kad paskutinis roboto aplankytas lapas turi būti žaidimo lentos pakraštyje.

Žaidimui prasidėjus mokytojas negali kištis į žaidimą! Mokytojas gali tik padėti mokiniams suprasti ant popieriaus lapų užrašytą sąvoką arba padėti užprogramuoti roboto judesį. Mokytojas negali siūlyti galimų roboto judėjimo kelių.

Mokiniai užprogramuos roboto kelią nuo vieno popieriaus lapo link kito.

Visa mokinių grupė turėtų aptarti ir nuspręsti kiekvieną galimą judesį. Mokytoja (-as) neturėtų kištis į sprendimų priėmimo procesą.

Silpniau skaitantiems mokiniams mokytoja (-as) padės perskaityti tik tai, kas parašyta lapo priekinėje pusėje, be jokio detalesnio paaiškinimo.

Kai grupė priima sprendimą, vienas mokinyš ant popieriaus užrašo judesių eilės tvarką, tada užprogramuoja robotą, kad šis judėtų ant pasirinktų lapų. Mokytojas gali įsikišti tik tam, kad padėtų mokiniams perskaityti tai, kas parašyta priekinėje lapo pusėje.

Žaidimas baigsis, kai robotas pasieks paskutinį lapą.

Kai žaidimas baigsis, mokytojas paprašys mokinių paaiškinti, kodėl jie nusprendė pasirinkti konkrečius lapus ir užprogramuoti roboto kelią pasirinkta tvarka. Tuomet vienas iš mokinių apvers pasirinktus popieriaus lapus, per kuriuos judėjo robotas, kad būtų matoma antroji lapų pusė, o mokytoja (-as) paaiškins kiekvieno popieriaus lapo teksto reikšmę ir aptars su mokiniams.

### **3.2. Patyčios dėl asmens fizinių savybių**

*Vieną dieną į klasę atvyksta mergaitė, turinti randų ant veido ir rankų. Jos išvaizda nėra įprasta ir keletas klasės mokinių pradėjo ją užgaulioti, sakyti įžeidžiančius žodžius ir nepriimti jos, kai ji nori prisijungti prie grupės per pertraukas. Po dviejų savaičių mergaitė pasidarė labai liūdna, ji nuolat lieka viena ir labai dažnai verkia.*

Žaidimo taisyklės tos pačios. Tačiau šį kartą mokytoja (-as) paprašys mokinių sukurti tokį roboto kelią, kad šis per popieriaus lapus judėtų nuo vieno link kito, t. y. „neperšokdamas“ kitų lapų.