

„Emocijų keliai“ Žaidimo aprašymas



Šią žaidimo lentą galima naudoti 3 skirtingo sudėtingumo žaidimams žaisti:

1. Pažintis su robotu ir emocijomis
2. Emocijų supratimas ir sprendimų paieška
3. Vaidmenų žaidimas

Mokinius suskirstykite į mažas grupes (nuo 3 iki 5 mokinių).

1. Pažintis su robotu ir emocijomis

Žaidimas skirtas jaunesnio amžiaus vaikams arba norintiems susipažinti su roboto veikimo principais.

- 1) Robotas uždedamas ant PRADŽIOS laukelio.
- 2) Pirmiausia žaidėjas pasirenka norimą spalvą.
- 3) Antras žingsnis – žaidėjas užprogramuoja robotą, kad šis pasiektų tos pačios spalvos raidę.
- 4) Trečias žingsnis - užprogramuoti robotą, kad šis pasiektų emociją, prasidedančią ta pačia raide.

Šis spalvų, emocijų pavadinimų ir raidžių asociacijų žaidimas yra naudingas, kad vaikai susipažintų su roboto veikimo principais. Žaidžiant su mažesniais vaikais arba pradedančiais šiuos tris žingsnius galima atskirti.

Kai žaidėjas įgyja geresnius programavimo įgūdžius, jis gali vienu metu užprogramuoti visą kelią (taip pat įskaitant „garso“ mygtuką, kai robotas pasiekia norimą langelį).



2. Emocijų pažinimas ir sprendimų paieška

Žaidimas skirtas mokyti susieti situacijas, emocijas ir galimus sprendimus.

Papildomos priemonės:

Reikalingas žaidimo kauliukas ir spalvotų kortelių rinkinys kuriose aprašytos galimos patyčių situacijos (kortelės galima sukurti kartu su mokiniais). Jei žaidimo kauliuko neturite, mokiniai gali patys pasirinkti norimą spalvą.

Mokytojas/-a kartu su mokiniais aptaria situacijas, kuriose vaikas gali patirti patyčias. Tokių situacijų pavyzdžių galima rasti straipsniuose, knygose arba tiesiogiai paprašius mokinių apibūdinti panašias situacijas, kuriose jiems teko atsidurti. Pastaruoju atveju mokiniai apibūdins situacijas, artimas jų patirčiai ir tai gali paskatinti klasės diskusiją apie jau įvykusius įvykius.



Kaip žaisti?

- 1) Meskite kauliuką: jis parodo, kiek judesių turi atlikti robotas, kad pasiektų spalvos laukelį (ARBA mokiniai pasirenka norimą spalvą).
- 2) Pasiekite SPALVOS laukelį, paimkite tos pačios spalvos situacijos kortelę ir perskaitykite ją draugams.
- 3) Raskite situacijos sprendimą, aptarkite jį su kitais žaidėjais, ir užprogramuokite roboto kelią iki atitinkamos raidės:

Situacijų kortelės:

<p>Nuskambėjo skambutis į pertrauką, Martyna ir Silvija baigė užkandžiauti ir mokytojai leidus nusprendė pasivaikštinėti mokyklos koridoriais.</p> <p>Priėjusios tualetu duris mergaitės pamatė netoliese stovinčią Kamilę. Kamilė pasakė, kad Silvija pertrauką turėtų praleisti tik su ja, nes jos yra geriausios draugės. Silvija neturėtų laiko leisti su Martyna. Silvija ir Kamilė išeina kartu, o Martyna...</p> <p style="text-align: right;">[Rausva]</p>	<p>Paulius, Matas ir Vilius, lydimi tėčių, atvyksta į krepšinio aikštelę, esančią netoli žaidimų aikštelės savo kaime. Po kelių baudų metimų raundų atvyksta Petras ir paprašo jų žaisti du prieš du: Matas ir Paulius meta iššūkį Viliui ir Petru.</p> <p>Tačiau dėl kiekvienos jo komandos draugo klaidos Petras iš Viliaus tyčiojasi vis bjauresniais žodžiais. Viliui prieš savo draugus darosi vis labiau gėda ir...</p> <p style="text-align: right;">[Žalia]</p>
<p>Kūno kultūros pamokos metu mokytojas prašo vaikų suburti dvi komandas tinklinio varžyboms. Monika ir Pijus yra du komandų kapitonai ir pakaitomis renkasi</p>	<p>Atėjo pertraukos metas, Gintarė svajojo suvalgyti šokoladinę bandelę, kurią mama jai šįryt įdėjo priešpiečiams. Prieš pradėdama valgyti, ji nueina į tualetą</p>

<p>savo komandų narius. Ričardas lieka paskutinis ir labai supyksta: jis visiškai nenori būti Monikos komandoje. Kai Ričardas iš įtūžio paraudusiu veidu prieina prie jos, Monika...</p> <p>[Raudona]</p>	<p>nusiplauti rankų, bet grįžusi į klasę pamato kaip Tomas valgo jos užkandį. Gintarė bando susigražinti savo užkandį, bet Tomas valgo toliau. Tada Gintarė...</p> <p>[Ruda]</p>
<p>Vyksta dailės pamoka: mokytoja pasako vaikams, kad pirmasis(-oji) baigęs(-usi) piešti taps jos padėjėju(-a) dviem dienoms. Mikas baigia anksčiau nei visi kiti, ir mokytoja išsiunčia jį padaryti kopijų. Faustas, jo suolo draugas, labai norėjo būti pirmuoju pabaigusiu užduotį ir tapti mokytojos padėjėju, tad raudonu rašikliu sugadino savo draugo Miko piešinį. Kai Mikas grįžo į klasę ir pamatė, kas nutiko jo darbui, jis sustingsta netekęs žado...</p> <p>[Violetinė]</p>	<p>Pavasario popietę Simona ir Kajus žaidžia parke ant sūpynių, kai Jonas kartu su teta atvyksta į žaidimų aikštelę. Vaikas tuoj pat bėga prie sūpynių, nes nori ant jų pasisupti. Simona norėtų, kad ant sūpynių būtų tik ji ir Kajus, todėl prieš pat Jonui pradedant suptis, ji stipriai pastumia jį, kad šis nukristų ant žemės. Jonas...</p> <p>[Pilka]</p>
<p>Pranciškus prieš kurį laiką pradėjo lankyti naują mokyklą. Jis yra labai drovus ir nerangus, o klasės draugai iškart pradėjo jį vadinti „morka“ dėl raudonų plaukų. Pranciškus pavargo nuo situacijos ir...</p> <p>[Mėlyna]</p>	<p>Vasaros rytas, Markas ir Luiza yra vasaros stovykloje ir dalyvauja meno dirbtuvėse. Jie pastebi Niko piešinį ir pradeda tyčiotis iš jo, nes mano, kad jo darbas yra bjauriausias iš visų. Nikas vis labiau nervinasi, jį ši situacija vargina ir...</p> <p>[Geltona]</p>

Situacijos sprendimas:

- B: Brėšk ribą** atsitrauk, pasišalink
- D: Džiaukis** pasijuok kartu ar pasakyk tinkamą juokelį
- B: Bičiuliai** pažaisk kartu su bičiuliais
- T: Teiraukis** pasiūlymo ar pagalbos iš draugų
- L: Liaukitės!** išreikšk tai tvirtai ir aiškiai

- N: Nesinervink** išlik ramus, neleisk emocijoms užvaldyti tavęs
- P: Pranešk suaugusiajam** papasakok išgyventą situaciją suaugusiajam (mamai, tėčiui ar mokytojui (-ai) ir t.t.)
- P: Pasikalbėk.** susirask patikimą žmogų, su kuriuo galėtum pasikalbėti

Šis žaidimas suteikia vaikams iš anksto apibrėžtas situacijas ir galimus sprendimus. Tai gali padėti mokytojui paskatinti mokinių diskusiją apie situacijas, kuriose patiriamos patyčios.

3. Vaidmenų žaidimas

Šis žaidimas yra sudėtingesnis, vaikai įsivaizduoja situacijas, susijusias su emocijomis ir reakcijomis. Ši veikla skatina pasakojimo įgūdžių lavinimą.

4 vaikų grupė žaidžia kartu 2 komandose, naudojami 2 robotai.

Žaidimui reikės:

- žaidimų kauliuko;
- personažų kortelių rinkinio (žaidėjo vardas prasideda viena iš raidžių žaidimo lentoje);
- situacijų kortelių rinkinio (situacijų kortelėse aprašomas situacijos kontekstas).

- 1) Pirmoji pora pradeda žaidimą. Pirmasis vaikas (A) išrenka personažų kortelę ir užprogramuoja robotą, kad šis pasiektų laukelį su kortelėje nurodyto vardo pirmąja raide. Antrasis vaikas (B) meta kauliuką ir užprogramuoja robotą pasiekti emocijų laukelį pagal išridentą kauliuko skaičių. Tai emocija, kurią patiria personažas.
- 2) Antroji pora atlieka tuos pačius veiksmus su savo robotu.
- 3) Vienas iš žaidėjų paima situacijų kortelę (situacijų kortelės spalva turi sutapti su emocijų laukelio spalva), kurioje aprašoma situacija.
- 4) Pasinaudodami turima informacija žaidėjai turi sukurti vaidmenų žaidimą – 2 personažai patiria tam tikras emocijas tam tikrame kontekste. Žaidėjai turi aptarti galimą situacijos scenarijų, apibūdinti įvykį ir kiekvieno žaidėjo vaidmenį.
- 5) Žaidėjai, kurie išrinko personažus, sugalvoja dialogą.
- 6) Kol vyksta dialogas, emocijas išrinkę žaidėjai užprogramuoja robotus, kad šie pasiektų emocijų, kurias, jų manymu, jaučia personažai, laukelius.
- 7) Žaidimo tikslas – surasti bendrą sprendimą. Kai abu personažai susitaria, abu robotai turi pasiekti laukelį, kurio spalva nurodyta situacijų kortelėje.

Galima sukurti papildomų kortelių rinkinį(-ius), kad būtų galima apibūdinti kitus istorijos elementus. Mokytojas/-a taip pat gali naudoti specialius kauliukus, padedančius pasakoti ar pateikti labiau struktūruotas situacijų korteles.

Personažų kortelių pavyzdys:

N= Nerijus
P= Paulius
B= Benas
D= Dainius
N= Neringa
B= Beata
T= Toma
P= Paula

Rožinė = vakarėlis / šventė
Raudona = būrelis/ klubas/ jaunimo centras
Ruda = stadionas / sporto salė
Geltona = autobusas
Pilka = miesto aikštė / gatvė
Violetinė = mokykla
Mėlyna = pajūris / baseinas
Žalia = žaidimų aikštelė/ parkas