

**PIRMA DALIS****3-čias skyrius: Kaip žaidėjai mokosi žaisdami?****Santrauka**

Šio skyriaus pagrindinis tikslas – parodyti teigiamus ir neigiamus vaizdo žaidimų aspektus juos taikant mokinių įgūdžių lavinimui. Atsižvelgiama į tai, kaip:

- yra formuojamas ugdomojo proceso požiūris į asmenį ir jo savimoneę;
- kaupiamas žinių bagažas apie pažįstamas ir nežinomas temas;
- gebama mokytis savarankiškai;
- kuriamas požiūris ir formuojamos tokios vertybės kaip motyvacija bei pasitikėjimas savimi, kurios gelbsti suprasti „mokymosi mokytis“ reikšmę (kuomet vaizdo žaidimai gali atstoti įdomų mokymosi elementą).

Norint į tai įsigilinti reikia atkreipti dėmesį į „mokymosi mokytis“ sąvoką ir vaizdo žaidimų klasėse istoriją. Vėliau, dėmesys bus sutelktas ties teigiamais ir neigiamais vaizdo žaidimų elementais pagal tai, kiek jie yra pasitelkiami tobulinti mokinių įgūdžius, žinias, nusistatymus ir vertybes – neatsiejamas nuo „mokymosi mokytis“ proceso. Galiausiai bus pateikiami metodologiniai patarimai padedantys pedagogams efektyviai išnaudoti vaizdo žaidimus, skatinant mokinius įgyti vienus ar kitus sugebėjimus. Labiausiai atsižvelgiama į šiuos aspektus:

- tinkamiausio vaizdo žaidimo pasirinkimą, lavinant „mokymosi mokytis“ sugebėjimą;
- efektyviausios ugdymo sistemos strategijos taikymą, norint pasiekti užsibrėžtų tikslų savarankiškai mokytis;
- susijusius su vaizdo žaidimų naudojimu, kaip efektyvia priemone vaikų ugdymo procese.

**Raktiniai žodžiai:** vaizdo žaidimai; edukaciniai žaidimai; mokymosi medžiaga; mokymas paremtas kompetencijomis; mokymosi metodai

## Ižanga

2006 m. gruodžio 18 d. Europos parlamentas ir Europos Sąjungos Taryba išleido seriją svarstymų ir rekomendacijų pavadinimu „Tarybos rekomendacija dėl bendrųjų mokymosi visą gyvenimą gebėjimų“, kurios apibūdina esmines savybes, turinčias reikšmę planuojant ir vykdant ugdymo procesą visą gyvenimą. Ši publikacija taip pat svarsto aštuonias pagrindines kompetencijas, kurių dėka „mokymasis mokytis“ yra laikomas pačiu svarbiausiu įgūdžiu:

1. Komunikavimas gimtąja kalba;
2. Bendravimas kitomis kalbomis;
3. Pagrindiniai gebėjimai matematikos, tikslųjų mokslų ir technologijų srityse;
4. Skaitmeninė kompetencija;
5. Mokymasis mokytis;
6. Visuomeninės ir civilinės kompetencijos;
7. Iniciatyvos ir verslumo turėjimas;
8. Kultūrinis supratingumas ir saviraiška.

Trečia ir ketvirta kompetencijos mini technologinių įrankių naudojimą. Šiuo metu Vakarų pasaulis yra pasinėręs į vadinamąjį „daiktų interneto“ (eng. IoT – *Internet of Things*) fenomeną ir technologijų naudojimas kasdien yra normalus. Naujos kartos yra pasinėrusios į technologinį pasaulį, kuris keliauja dideliu greičiu, o norint pritapti privalu greitai adaptuotis prie naujų situacijų, informacijos srautų, bendravimo būdų ir toleruoti dažnai besikeičiančias technologijas. Technologijos šiais laikais yra paplitusios visuose gyvenimo etapuose. Nuo paprasčiausios kasdienės (pavyzdžiui, maršruto suderinimas naudojant navigacinę sistemą) iki painios ir sudėtingos (pavyzdžiui, skaitmeninių sertifikatų pasirašinėjimas vadovaujant tarptautinei korporacijai) veiklos.

Žaidimų ir laisvalaikio kontekstas nenukrypsta toli nuo tokio technologijų panaudojimo. Jaunimo tarpe vaizdo žaidimai yra itin plačiai paplitę. Tokius potencialius mokymo resursus išnaudoja ir pedagogai, kurie pritaiko vaizdo žaidimus, pasitelkiant jų itin motyvuojančias savybes.



Šiame skyriuje bus analizuojama, kaip vaizdo žaidimai, naudojami kaip edukaciniai įrankiai, padeda įvaldyti „mokymosi mokytis“ sugebėjimą. Norint geriau suprasti šią kompetenciją, reikia pradėti nuo jos apibrėžimo ir pagrindinių charakteristikų, tuo pačiu tobulinant susijusius įgūdžius, požiūrius ir vertybes. Taip pat, bus nagrinėjami esminiai tyrimai apie vaizdo žaidimų naudojimą ugdymo procese. Kita dalis nagrinės vaizdo žaidimų panaudojimą kaip šaltinio, palengvinančio įgūdžių, pažiūrų ir vertybių įvaldymą, siekiant įgyti „mokymosi mokytis“ kompetenciją. Skyriuje aprašomos pagrindinės strategijos pedagogams, kurie ruošiasi pritaikyti vaizdo žaidimus kaip pažintinę priemonę, taip pat pateikiami reikalavimai siekiant didžiausio efektyvumo. Teorinės dalies pabaigoje bus pateiktos išvados ir naudingos nuorodos.

#### Apibendrinimas

„Mokymosi mokytis“ terminas yra apibrėžtas kaip gebėjimas atskirti mokytojo ir studento mokymosi dalis tam, kad mokiniai gebėtų savarankiškai ir individualiai mokytis. Be to, buvo išskirtos asmeninės savybės, vertybės ir nusistatymai, susiję su aptariamu gebėjimu. Išnagrinėjus pagrindinius mokslinius tyrimus, susijusius su vaizdo žaidimų klasėje panaudojimu, buvo sudaryti nurodymai, kuriems padedant būtų galima realizuoti vaizdo žaidimų potencialą formuojant „mokymosi mokytis“ įgūdį.

Jau įrodyta, jog vaizdo žaidimai yra naudingas įrankis taikomas tobulinti esminius įgūdžius, tokius kaip organizuotumą, mokymosi galimybių sąmoningą paiešką, gebėjimą save įsivertinti, savarankišką informacijos ieškojimą, sugebėjimą spręsti problemas ir susidoroti su iškilusiomis kliūtimis, prisitaikymą prie pasikeitusių aplinkos sąlygų ir sugebėjimą pritaikyti jau išmoktą informaciją naujose situacijose. Iš kitos pusės, vaizdo žaidimai neturėtų būti laikomi pačiu tinkamiausiu įrankiu ieškoti patarimų, pamokymų ar paramos.

Atsižvelgiant į nuostatas ir vertybes, susijusias su „mokymosi mokytis“, motyvacija yra viena iš savybių, kuri dažnai siejama su vaizdo žaidimų taikymu klasėje. Dažniausiai dėl mokinių motyvacijos mokyklos aplinkoje vaizdo žaidimai yra pradami naudoti kaip ugdomoji priemonė.

Derėtų nepamiršti, jog vaizdo žaidimų kaip edukacinės priemonės taikymas turėtų būti iš anksto suplanuotas ir naudojamas tik ugdomojo proceso kontekste. Norint, kad tokia metodika būtų efektyvi, reiktų sekti tolimesnius patarimus:

- tinkami vaizdo žaidimai turėtų būti iš anksto atrinkti;
- pedagogas prieš tai turi būti išbandęs vaizdo žaidimą;
- vaizdo žaidimas turėtų būti išnagrinėtas norint identifikuoti jo turinį ir ugdomąjį potencialą;
- išankstinė vaizdo žaidimų klasifikacija svarbi, norint atrinkti juos pagal individualų edukacinį potencialą;
- pasirinktas žaidimas turėtų būti pritaikytas iškeltiems tikslams;
- vaizdo žaidimas turi derėti su mokinių nagrinėjama situacija bei atitikti reikiamas socialines aplinkybes;
- mokytojo tikslas yra padėti mokiniams aptarti jų ugdomojo proceso patirtį;
- pedagogas turi užtikrinti, kad mokiniai suprastų vaizdo žaidimo ir mokymosi proceso sąsają;
- mokytojai turi padėti mokiniams orientuotis ir priimti sprendimus pažintinio mokymo proceso metu;
- pedagogai turi būti kvalifikuoti skaitmeninių technologijų srityje, gebėti objektyviai vertinti vaikus, naudotis technologine įranga, skatinti mokinius bendradarbiauti, turėti teigiamą požiūrį į organizuojamas veiklas ir t.t.
- turi būti užtikrinamos tinkamos sąlygos veikloms, tokioms kaip erdvė, infrastruktūra, tinkama įranga, prieiga prie internetinių žaidimų talpyklų ir adekvatus interneto ryšys;
- taip pat derėtų atkreipti dėmesį į esamą metodologiją.

Apibendrinant, vaizdo žaidimų taikymas edukaciniame procese turėtų būti suderintas, planuotas ir išpildytas pedagogų tam, kad būtų pasiekti maksimalūs rezultatai, tuo pačiu užkertant kelią šiai edukacijai įgauti pernelyg žaidybinę prasmę.