



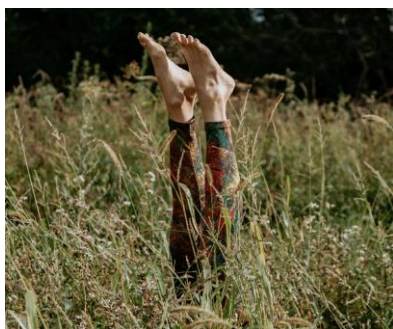
Vilniaus
universitetas



2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa

Sužaidybinti ugdymo sprendimai pamokose / Strategies of gamifying education in schools

Konferencija-praktinės dirbtuvės



Data: gegužės 18 – 19 d.

Laikas: 09.30 – 16.30

Vieta: Vilniaus universitetas, Filosofijos fakultetas,
Universiteto g. 9, Vilnius

Žaidimais grįstas mokymas ir mokymasis šiuolaikiniame ugdyme paliečia daug aspektų: nuo aktyvių mokymosi metodų, žaidimų industrijos, e.mokymosi iki besimokančiųjų gerovės skatinimo, žadinamų emocijų ir kitų potyrių ugdymo procese.

Renginio tikslas – gilintis į žaidimų pamokoje ieškant sprendimų, kad mokymas ir mokymasis būtų įtraukiantis, motyvuojantis ir ugdantis. Aptarsime, kodėl žaidimu grįstas ugdymasis yra svarbi būsimų ir esamų pedagogų, mokinių, tėvų ir kitų švietimo atstovų veiklos dalis. Praktiškai išbandysime įvairius sužaidybintus ugdymo sprendimus, kurie padės pajavairinti ugdymo procesą ir įveikinti žaidimų kaip ugdymo sprendimų pamokose.

Renginyje kviečiame dalyvauti būsimus ir esamus pedagogus, dėstytojus ir kitas suinteresuotas šalis.

Renginio dalyviams bus išduodami elektroniniai pažymėjimai.

Praktinių dirbtuvių dalyvių skaičius ribotas, todėl kviečiame registruotis iki gegužės 15 d.

DALYVIŲ REGISTRACIJA

Konferencija-praktinės dirbtuvės organizuojamos įgyvendinant Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamo projekto „Aukštųjų mokyklų tinklo optimizavimas ir studijų kokybės gerinimas Šiaulių universitetą prijungiant prie Vilniaus universiteto“ (Nr. 09.3.1-ESFA-V-738-03-0001) veiklas.

PROGRAMA
G E G U Ž Ė S 1 8 D I E N A

9.30 – 10.00	Registracija
10.00 – 12.00	PLENARINIAI PRANEŠIMAI (VYKS HIBRIDINIŲ BŪDU) Filosofijos fakultetas, Universiteto g. 9, Vilnius, 304 auditorija
10.00	Žaidimo ir mokyklos paradoksas: „susirinkome mokytis, o ne žaisti“ dr. Šarūnė Nagrockaitė, dokt. Gintė Marija Ivanauskienė, Vilniaus universiteto Ugdymo mokslų institutas
10.30	Arklystu – tvari ugdymosi kultūra Mingailė Žemaitytė-Meldaikė, Tautvydas Meldaikis, „Švietimo nuotykių“ įkūrėjai, asociacijos „Serious Games Society“ nariai
11.00	Ko reikia kuriant vaidmenų žaidimą – konflikto! Jurgita Rudėnaitė, Art of hosting metodikos praktikė, asociacijos „Kūrybinės jungtys“ projekto „Tyrinėjimo menas“ kūrybinė praktikė
11.30	Auginanti transformacija Kūrybinis duetas LIANA, Lina Sirgedienė ir Andželika Aleksandravičiūtė - lietuvių kalbos ir literatūros mokytojos, Vilniaus Pilaitės gimnazija
12.00 – 13.00	Pietūs

Gegužės 18 d.	PRAKTINĖS DIRBTUVĖS (NURODYTOJE AUDITORIJOJE)		
13.00 – 14.30	301 auditorija	304 auditorija	Filosofijos fakulteto kiemas
	<p>BET KOKS ŽAIDIMAS</p> <p>...žaisdami net nepastebime, kad mokomės</p> <p>„Bet koks žaidimas“ - tai sužaidybinti mokymai, kurių tikslas yra ugdyti būsimų ir esamų mokytojų sužaidybimo kompetenciją, kad kiekvienas jų galėtų bet kokį žaidimą ar jo elementą mokėti pritaikyti savo dėstomo dalyko tikslams ir ugdytinių amžiui. Šių mokymų metu artimiau susipažinsime su žaidimo kategorijomis, jų elementais dekonstruodami ir analizuodami žaidimus, kuriuos pažįstame visi, o galiausiai patys kursime savo ugdomojo sužaidybimo sprendimus. Be to, mokymų metu įsitrauksime į vyksmą ir patys kaip žaidėjai patirsime įvairius sužaidybimo elementus.</p> <p>Trukmė: 1,5val. Dalyvių skaičius: 20-30 Užsiėmimą ves Gintė Marija Ivanauskienė</p>	<p>BE KOJINIŲ</p> <p>Tai vaidmenų žaidimas 11-12 klasių moksleiviams. Žaidimas aktyvus, asmenišką būdą mokytis ir susipažinti su mokomųjų dalykų kontekstu. Taip pat žaidimas lavina diskusijos, bendradarbiavimo, kritinio mąstymo įgūdžius. Šiame žaidime paliesime etikos, istorijos, fizikos mokomąsias temas. Žaidimas parengtas pagal EDU-LARP (<i>live action role play</i>) metodiką.</p> <p>Trukmė: 1,5 val. Dalyvių skaičius: 20-30 Užsiėmimą ves Jurgita Rudėnaitė</p>	<p>ŽAISK VILNIŲ</p> <p>Sužaidybintas mokymosi būdas - orientacinis žaidimas, pritaikomas 8-12 kl. mokiniams ir visiems norintiems. Žaidimas vyksta Vilniaus senamiestyje. Visą žaidimo maršrutą sudaro 5 / 10 punktų. Žaidimo turinys apima humanitarines ir socialines ugdymo sritis. Jis skirtas ugdyti ne tik kultūrinę, pilietinę, komunikavimo kompetencijas, bet ir socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos kompetenciją.</p> <p>Trukmė: nuo 3 iki 6 val. Dalyvių skaičius: 10 Užsiėmimą ves Lina Sirgedienė ir Andželika Aleksandravičiūtė</p> <p>Rekomenduojame žaidimui turėti: gerai įkrautą telefoną / - us (fotoaparata), internetą (bent 1 dalyvis grupėje, kuris turi telefoną ir internetą). Telefone turėtų būti žemėlapių programėlė, skaičiuojanti žingsnelius, brėžianti nueitą maršrutą („Strava“, „Locus“, „Zpplife“ ar kt.). Pasitikrinkite, ar turite QR kodo nuskaitymo programėlę, garso įrašymo (diktofono) programėlę, „Facebook“ paskyrą (bent 1 dalyvis grupėje).</p> <p>PASIRŪPINKITE SAVIMI: patogi avalynė ir rūbai (reikės vaikščioti), vanduo, užkandis.</p>
15.00 – 16.30	<p>LINKSNĖJIMAS (301 auditorija)</p> <p>Tai vaidmenų žaidimas, kuris gali būti pritaikomas 3-4 klasių moksleiviams. Vaidmenų žaidime mokymasis lietuvių kalbos linksmų ir jų galūnių. Žaidimas aktyvus, asmenišką būdą mokytis ir susipažinti, kaip galima panaudoti mokomuosius dalykus, juos įkontekstinti ir įžaidybinti. Taip pat žaidimas lavina diskusijos, bendradarbiavimo įgūdžius. Žaidimas parengtas pagal EDU-LARP (<i>live action role play</i>) metodiką.</p> <p>Dalyvių skaičius: 20-30 Užsiėmimą ves Jurgita Rudėnaitė</p>		

PROGRAMA

GEGUŽĖS 19 DIENA

VIRTUALŪS PLENARINIAI PRANEŠIMAI (anglų kalba)	
9.00 – 10.00	Žaidybinimas: metodai, priemonės ir geroji patirtis/ Gamification in simple terms: techniques, tools and good practices. Athina Konstantinidou, Švietimo technologijų tyrimų ir pažangos plėtros centras, Kipras (CARDET)
10.00 – 11.00	Lengvi skaitmeniniais žaidimais grįsto mokymosi sprendimai/ Easy solutions for digital game-based learning Elina Grāvelsiņa, Latvijos universitetas, Latvija
PRAKTINĖS DIRBTUVĖS (NURODYTOJE AUDITORIJOJE)	
10:00 – 16:00 301 auditorija	ARKLYSTU: 4 TVARIOS KULTŪROS RATAI Tai kompleksinis sužaidybintas mokymosi būdas apimantis socialinio ir emocinio ugdymo sritis ir susidedantis iš 4 pamatinių veiklų – 4 tvarios kultūros ratų. STORiTELINGas (pradžios ratas); EMPATIJOS ratas; (I)ratas (įtraukties); Walkabout (refleksijos ratas). Visi ratai sujungti įvairiais žaidimais, kurie skirti apjungti, atskleisti, susieti, paskatinti visas veiklas. Šis sužaidybintas mokymosi būdas skirtas kurti ir stiprinti santykį su savimi, kitu, mus supančia aplinka ir ugdymo(si) procesu. Gali pasitarnauti ne tik klasių valandėlių ar neformalaus ugdymo kontekste, bet ir kito ugdymojo dalyko proceso metu, analizuoti dalyko temas, įsisavinant ugdymo turinį. Trukmė: 6 val. Dalyvių skaičius: iki 20 Užsiėmimą ves Tautvydas Meldeikis - muzikuojantis ir rašantis švietimo nuotykių ieškotojas („Švietimo nuotykių“)

Konferencija-praktinės dirbtuvės organizuojamos įgyvendinant Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamo projekto „Aukštųjų mokyklų tinklo optimizavimas ir studijų kokybės gerinimas Šiaulių universitetą prijungiant prie Vilniaus universiteto“ (Nr. 09.3.1-ESFA-V-738-03-0001) veiklas.