

Trumpas aprašymas

Užduočių modeliavimo žaidimuose dalyviai susiduria su realia praktine situacija, kurioje jie turi veikti ir priimti sprendimus kaip įmanoma kūrybingiau ir savarankiškiau. Dalyviai prisiima atsakomybę už mokymosi proceso laiko planavimą, savarankiškai nustato nagrinėjamą turinį ir jo išsamumo lygį bei apibrėžia savo vaidmenų tikslus ir strategijas (3). Bendrai reikšdami savo nuomonę ir pasirinkdami stebėtojo poziciją, jie gali pasisakyti apie sprendimus ir sąsajas. Dalyviai kartu diskutuoja ir pagrindžia savo sprendimus, rengia pokalbius ir veda derybas bei vertina savo veiksmų įtaką (2). Sprendimai priimami keliais etapais (1). Galiausiai pristatomi rezultatai savarankiškai pasirinkta forma (2).

Aprašymas

Metodo taikymo tikslas

„Užduočių modeliavimo žaidimuose dalyviai, imituodami praktinę situaciją, tikslines problemas ir aplinkybes turi apibrėžti kaip įmanoma realiau ir panašiau į praktinę situaciją, priimti sprendimus ir išsiaiškinti savo veiklos pasekmes“ (2). Veikiama saugioje erdvėje, nesibaiminant realių pasekmių. Taip galima tiesiogiai taikyti naujai įgytas žinias (3). Užduočių modeliavimo žaidimai gali stiprinti tiek specialias, tiek metodines ir socialines kompetencijas (2).

Eiga

1. Pasirengimas

Užduočių modeliavimo žaidimui parengti reikia šių priemonių:

- atvejų tyrimų / problemos aprašymo;
- žaidimo eigos paaiškinimo;
- vaidmenų kortelių (informacijos apie tai, kaip turi būti suprantami vaidmenys);
- prireikus įvykio kortelių / idėjų kortelių, kurias galima pritaikyti spontaniškai;



- darbo priemonių (pvz., biuro reikmenų, žinynų, prieigos prie programinės įrangos ar programinės įrangos paskyros).

2. Įvadas į žaidimą

- a) Pristatomas atvejis ar problema ir užduočių modeliavimo žaidimo eiga, pateikiamos priemonės
- b) Išsiaiškinami supratimo klausimai
- c) Pasiskirstoma į darbo grupes

3. Informacijos ir skaitymo etapas

Grupės, vadovaudamosi informacine medžiaga, nagrinėja atvejį ar problemą ir atitinkamą vaidmenį. Dalyviams turi būti sudarytos sąlygos nuolat gauti susijusią informaciją ir išsiaiškinti aktualias užduočių modeliavimo žaidimo aplinkybes (naudojant informacinius lapelius, kompiuterizuotą mokymo priemonę, kreipiantis į vadovą), kurias jie patys turi pasirinkti ir įvertinti jų aktualumą (3).

4. Nuomonės formavimas ir strategijos planavimas grupėje

Grupės kartu analizuoja pradinę diskusiją ir galimus veikimo būdus. Jos parengia bendrą veikimo strategiją.

5. Grupių bendradarbiavimas

Čia prasideda tikrasis žaidimo etapas – grupės bendradarbiauja, derasi, kalbasi ir t. t. Žaidimo vadovai gali pasiūlyti tikslingų idėjų ir pokyčių.

6. Pasirengimas susirinkimui / konferencijai

Apibendrinami ir įvertinami ankstesnio etapo rezultatai. Aptariamas bendras pasirodymas susirinkime.

7. Susirinkimas / konferencija

Grupės pranešėjas pristato atskirų grupių rezultatus. Vaidmenų atlikėjai turi parengti galutines išvadas. Žaidimo vadovas pirmininkauja konferencijai.

8. Žaidimo įvertinimas

Žaidėjai išreiškia nuomonę apie žaidimo turinį ir formalią eigą. Šis etapas neturi būti per trumpas, nes nuo jo priklauso metodo sėkmė (1).

Pagalbinės darbo priemonės / pavyzdžiai

Problemų sprendimo veiksmai (3):

- Tikslų nustatymas. Grupė nustato veikimo tikslus (bendrus ir trumpalaikius tikslus), kad galėtų atlikti savo vaidmenis. Apie juos turi būti reguliariai užduodami klausimai, kad nebūtų pamiršti ir kad būtų skatinamas nuomonės išsakymas (3).
- Planavimas ir sprendimas. Grupė turi nuodugniai apgalvoti savo sprendimus ir

juos užfiksuoti. Šie pagrindiniai klausimai gali padėti formuojant nuomonę (Kas atsitiktų, jei nebūtų veikama? Kokios prognozuojamos sprendimo pasekmės?). Tik paskui gali būti priimamas sprendimas (3).

- Kontrolė ir vertinimas. Šiuo etapu grupė analizuoja, kaip pasiekti savo tikslus, ir pagrindžia nukrypimus nuo nustatytosios ir faktinės padėčių. Jei yra mažai nukrypimų, galima grupes paraginti nustatyti naujus tikslus (3).
- Informacija. Besimokantieji pasidalija patirtimi ir naujai įgytomis žiniomis su kitais dalyviais ir gali perimti mokančio asmens vaidmenį (3).

Paveikslėlis:

Zielbildung – tikslo nustatymas

Planung + Entscheidung – planavimas ir sprendimo priėmimas

Soll – nustatytoji padėtis

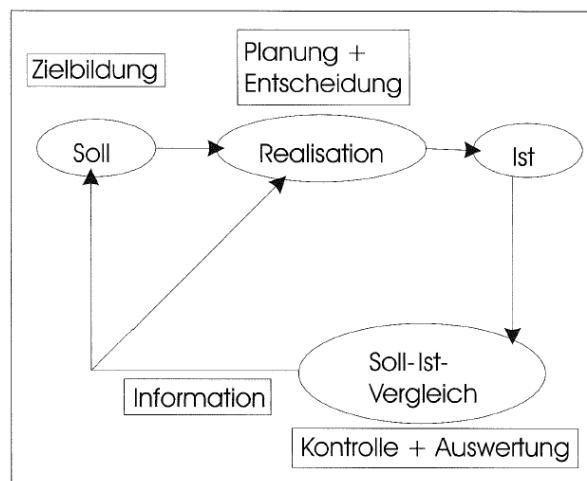
Realisation – įgyvendinimas

Ist – faktinė padėtis

Information – informacija

Soll-Ist-Vergleich – nustatytosios ir faktinės padėčių palyginimas

Kontrolle + Auswertung – kontrolė ir vertinimas



1 pav. Veikimo būdas užduočių modeliavimo žaidime (pagal (3))

Problemos

Kyla pavojus, kad besimokantieji savo sprendimus priims tik intuityviai ir taikydami bandymo ir klaidos principą. Dėl to jie gali nepakankamai suprasti imituojamas aplinkybes. Atsižvelgiant į tai, turi būti prižiūrimi problemos sprendimo procesai ir turi būti rengiamas struktūrizuotos problemų sprendimo veiklos įvadas (3).

Mokančio asmens vaidmuo

Mokančiam asmeniui tenka didelė atsakomybė rengiant medžiagą ir kuriant scenarijų. Užduočių modeliavimo žaidime jam skiriamas moderatoriaus vaidmuo. Mokantis asmuo leidžia dalyviams dirbti savarankiškai ir įsiterpia tik kilus atskirų klausimų (2).



Papildoma informacija

„Užduočių modeliavimo žaidimams svarbiausi yra santykinai laisvai nustatyti tikslai ir laiko ribos. Taip dalyviams sukuriama mokymosi aplinka, ypač išsiskirianti grupių autonomija, savarankišku parengiamuoju darbu, pagrįstu specializuotomis žiniomis, lankstumu, bendradarbiavimu, hipotezių formavimu, atvirumu, neapibrėžtumu ir „beveik tikrove“ (2). „Žaidimo vadovai pasitiki dalyviais ir taip suteikia jiems daug laisvos erdvės veikti, pvz., dalyviams leidžiama klysti ir nukrypti nuo mokymosi plano“ (2).

Šaltiniai

1. Riedl A., *Interaktive Lehr-Lern-Methoden: Fallstudie, Rollenspiel, Planspiel, Zukunftswerkstatt und Szenario*, 2012. Iš: Korneeva L. (Hrsg.): *Aktuelle Fragen des Fremdsprachenunterrichts, der interkulturellen Kommunikation und der Fachrichtung Übersetzung an der Hochschule. Sammlung von Beiträgen zur internationalen wissenschaftlich-praktischen Konferenz*, Jekaterinburg: Uraler Föderale Universität, p. 104–114.
2. Reich K. (Hrsg.), *Leittextmethode*, 2007, <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/leittexte.pdf> [žiūrėta 2017-02-03].
3. Espe C., *Planspiele und CBT als Methoden selbstgesteuerten Lernens*, 2003. Iš: Witthaus U. (Hrsg.). *Selbstgesteuertes Lernen. Theoretische und praktische Zugänge. Wissenschaft/Praxis-Dialog Weiterbildung*. 10. Bielefeld: Bertelsmann, p. 193–208.

Pagrindinės sąlygos

Aspektai

Mokymo tikslai
Mokymo turinys
Mokymo laikas
Mokymo vieta
Mokymo sėkmės tikrinimas
Mokomoji medžiaga
Mokymosi partneriai

Individualiai valdomi

	Individualiai valdomi	Valdomi kitų asmenų
Mokymo tikslai		
Mokymo turinys		
Mokymo laikas		
Mokymo vieta		
Mokymo sėkmės tikrinimas		
Mokomoji medžiaga		
Mokymosi partneriai		

Valdomi kitų asmenų

Grupių dydis

6-1011-16 17-30

Skiriamas laikas

Iki 8 mokomųjų val., ilgiau nei 8 mokomosios val.



Parama mokymo etapui

Įgyvendinimas

Skaitmeniniai įrankiai metodui įgyvendinti

- Forumas

/Paveikslėlis/

Šis darbas licencijuotas pagal Creative Commons Priskyrimo – Analogiško platinimo 4.0 tarptautinę licenciją

Šaltinis: individualiai organizuojamas kvalifikacijos kėlimo projektas

Panašūs įrašai:

- pagrindiniai tekstai,
- mokymo šaltinių kompleksas,
- paieška internete,
- Atvirkštinės klasės metodas,
- atvejų tyrimai.