

NARATYVINIS ŽAIDIMAS IR MOKYMASIS

Gairės ikimokyklinio ir pradinio ugdymo pedagogams,
dirbantiems su 3–8 metų vaikais

Leidinyi parengtas ir išeistas pagal 2015 m. programos Erasmus+ strateginių partnerystių bendrojo ugdymo sektoriaus vykdytą projektą „Naratyvinės žaidimo ir mokymosi erdvės“ (NŽME; angl. Narrative Environments for Play and Learning), kurio įgyvendinimas finansuojamas iš Europos Komisijos „Erasmus+“ programos (sutarties Nr. 2015-1-LT01-KA201-013443).

Sukurta medžiaga atspindi jos rengėjų, bet ne Švietimo mainų paramos fondo, Europos komisijos ar jos institucijų požiūrį. Europos komisija neatsako už šios medžiagos turinį ir galimą panaudojimą.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Leidinio sudarytoja:

Milda Brėdikytė

Rengėjai:

Milda Brėdikytė, Agnė Brandišauskienė, Pentti Hakkarainen, Monika Skerytė-Kazlauskienė, Jarmo Lounassalo, Giedrė Sujetaitė-Volungevičienė

Siūlymus teikė:

Michele Barrett, Gitana Buivydienė, Sylwia Chudy, Rasa Čepienė, Agnė Draučikaitė, Ewa Filipiak, Ewa Kapczynska, Minna Laitinen, Ewa Lemanska-Lewandowska, Jarmo Lounassalo, Benita Mohamed, Rosalyn Obanishola, Annukka Pursi, Nina Sajaniemi, Milla Salonen, Rita Salonen, Gita Sipavičė, Alma Skunčikienė

Recenzavo:

Tina Bruce – Roehamptono universiteto garbės profesorė (Jungtinė Karalystė)
Brian Edmiston – Ohajo valstijos universiteto profesorius (JAV)
Sue March – Monasho universiteto mokslo darbuotoja, doktorantė (Australija)

Redagavo leidinio rengėjai

Leidinio bibliografinė informacija pateikiama Lietuvos nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos Nacionalinės bibliografijos duomenų banke (NBDB).

ISBN 978-609-454-318-0 (elektroninė versija)
ISBN 978-609-454-319-7 (spausdinta versija)

© Milda Brėdikytė, 2017
© Erasmus+ Narrative environments
for play and learning (NEPL), 2017
© UAB „Vitae Litera“, 2017

TURINYS

ĮŽANGA	5
1. KODĖL TURĖTUME SUTELKTI DĖMESĮ Į ŽAIDIMĄ?	7
2. KAS YRA NARATYVINIS ŽAIDIMAS?	11
3. PASAKOJIMAS KAIP PAGRINDINĖ NARATYVINIO ŽAIDIMO PRIEMONĖ	15
4. NUO KO PRADĖTI: NARATYVINIAM ŽAIDIMUI SVARBI VAIZDUOTE PAREMTŲ ŽAIDIMŲ PATIRTIS	19
5. SUAUGUSIOJO VAIDMUO NARATYVINIAME ŽAIDIME.....	23
6. NARATYVINIO ŽAIDIMO PAGRINDAI	29
7. NARATYVINIO ŽAIDIMO PRAKTIKAVIMAS	35
8. NARATYVINIO NUOTYKIO REALIZAVIMAS – NESITIKĖKITE, KAD VISKAS VYKS SKLANDŽIAI	39
9. STEBĖSENA IR DOKUMENTAVIMAS	43
10. ŽAIDIMO ŠAKNYS SLYPI GILIAI ŽMOGAUS PRIGIMTYJE	45
11. ŽAIDIMAS IR BIOLOGINĖ SAVIKONTROLĖS SISTEMA	49
12. NARATYVINIS ŽAIDIMAS IR AUKŠTESNĖS PSICHIKOS FUNKCIJOS	51
DAŽNIAUSIAI UŽDUODAMI KLAUSIMAI	53
ŽODYNĖLIS	56
LITERATŪROS SĄRAŠAS	57
PRIEDAI	60

Labai džiaugiamės, kad nusprendė atsiversti šias gaires, skirtas pedagogams, tėvams ir visiems tiems, kurie nekantrauja kartu su vaikais patirti žaidimo ir mokymosi nuotykių.

Šiame leidinyje mes jums papasakosime apie ugdančiosios naratyvinio žaidimo pedagogikos metodą, kurį ne vienus metus savo darbe taiko kūrybingi Suomijos pedagogai. Įgyvendinant projektą ERASMUS+, šis metodas taip pat išmėgintas Lenkijos, Jungtinės Karalystės ir Lietuvos ugdymo įstaigose. Leidinyje trumpai aptarsime naratyvinės žaidimo pedagogikos teorines ir praktines ištakas, naratyvinio žaidimo sampratą ir detaliai pristatysime konkrečius šio metodo diegimo žingsnius. Pateiksime praktinių pavyzdžių ir atsakysime į dažniausiai pedagogų užduodamus klausimus. Prieduose rasite vaiko stebėjimo, vaiko žaidimo įvertinimo ir naratyvinio žaidimo planavimo formas, iliustracijas, kuriose nurodytos naratyvinio žaidimo veiklos.

Projekto dėmesys telkiamas į ugdytojų, dirbančių ikimokyklinio ugdymo įstaigose ar pradinėje mokyklose, profesinį augimą. Kiekvienoje šalyje ikimokyklinio ar pradinio ugdymo klasėse pedagogų (praktikų) ir universitetų mokslininkų komanda kūrė naratyvinį žaidimą, kuriame susijungė vaikų ir suaugusiųjų žaidimo pasauliai. Šia patirtimi mes pasidalydavome bendruose susitikimuose, kurie įvyko kiekvienoje šalyje, o geriausia savo patirtimi šiame leidinyje norime pasidalyti ir su jumis.

Pagrindinis šių metodinių rekomendacijų rašymo darbas teko Mildai Brėdikytei, Pentti Hakkaraineniui, Monikai Skerytei-Kazlauskienei ir Jarmo Lounassalo. Reikia pabrėžti, kad visų dalyvių patirtys, diskusijose išsakytos mintys, praktiniai pasiūlymai, patarimai, abejonės ir pastabos tapo šių rekomendacijų pagrindu. Tad galima drąsiai teigti, kad visi be išimties projekto dalyviai, įskaitant vaikus ir jų šeimas, yra šio leidinio autoriai.

Programos „Erasmus+“ strateginių partnerysčių projekto **„Naratyvinės žaidimo ir mokymosi erdvės“, kuris vykdytas 2015-2017 m.**, dalyviai:

Lietuva

Lietuvos edukologijos universitetas, Vilnius

Pentti Hakkarainen, Milda Brėdikytė, Agnė Brandišauskienė, Monika Skerytė-Kazlauskienė, Giedrė Sujetaitė-Volungevičienė (šie mokslininkai koordinavo projektą)

Lopšelis-darželis „Gintarėlis“, Vilnius (3–5 metų vaikų grupė)

Gitana Buivydienė, Rasa Čepienė, Agnė Draučikaitė, Gita Sipavičė, Alma Skunčikienė

Lenkija

Kazimiero Didžiojo universitetas, Bydgošė

Ewa Filipiak, Ewa Lemanska-Lewandowska, Joanna Szymczak, Małgorzata Wiśniewska
25-oji pradinė integracinė mokykla, Bydgošė (2-jų pradinės mokyklos klasių vaikai)

Ewa Kapczynska, Sylwia Chudy

Jungtinė Karalystė

Vanessos Nursery mokykla, Londonas (3–5 metų vaikų grupė)

Michele Barrett, Rosalyn Obanishola

Randolph'o Beresfordo ankstyvojo ugdymo centras, Londonas (3–5 metų vaikų grupė)

Benita Mohamed

Suomija

Kaivokselos ankstyvojo ugdymo centras (ECEC), Vantos miestas (dvi 6 metų vaikų grupės)

Ritva Salonen, Minna Laitinen, Milla Salonen

Helsinkio universitetas

Annukka Pursi, Nina Sajaniemi, Jarmo Lounassalo

Nėra nieko kito, kas taip uždegtų, apdovanotų, pripildytų ir būtų taip NAUDINGA, kaip tarptautiniai projektai, tokie kaip šis – kai kolegės iš skirtingų šalių susirenka aktyviai tyrinėti ko nors tokio svarbaus kaip naratyvinis žaidimas. Įgyvendindami šį projektą kolegės iš keturių šalių (Suomijos, Lietuvos, Lenkijos ir Jungtinės Karalystės) pasidalino savo mintimis, pastebėjimais, išbandė naratyvinio žaidimo praktikas ir šiame procese pamatė, kaip neįtikėtina jų nuomonės sutampa ir kartu skiriasi, kokiais būdais galima suderinti savo nuomones, kur reikia sutarti, o kur galima ir nesutikti su kitais. Pakeliui kiekvienas dalyvis tikrai daug mokėsi. Taip pat buvo labai gerbiama kiekvieno profesinė veikla, visi kartu džiaugėsi ir juokėsi.

Šių besimokančiųjų bendruomenės susitikimai keturiose skirtingose šalyse įgalino sukurti šias gaires, kad ir kiti kolegės pedagogai galėtų drąsiai taikyti, vystyti, palaikyti ir platinti naratyvinį žaidimą savo darbe su vaikais ir šeimomis. Šios gairės pagrįstos intensyviais grupės tyrinėjimais, diskusijomis, o svarbiausia – stebėjimu, kaip dirba kolegės keturiose šalyse, vystydami naratyvinį žaidimą su vaikais realiomis sąlygomis, klasėse, taip pat ir per filmuotą medžiagą bei fotografijas. Šioje knygoje skaitytojas galės įsitraukti į naratyvinį žaidimą su vaikais ir kolegomis, pateikiamą labai tikroviškai ir praktiškai. Ši knyga nenurodo praktikams, ką jie turi galvoti ar daryti. Ji paaiškina, kodėl naratyvinis žaidimas toks svarbus, ir pateikia praktines gaires, bet tokiais būdais, kad pedagogai praktikai galėtų džiaugtis dėl to, ką ir kaip jie daro.

Per bendrus mokymus kilo energinga, įdomi ir įkvepianti diskusija apie tai, ar gali vaikai naratyvinio žaidimo metu išsigąsti. Aš iki šiol dar nebuvau radusi knygos, kuri šitaip detalai padėtų apmąstyti šiuos dalykus ir suteiktų tokią pozityvią praktinę pagalbą. Būtent tokios pagalbos pedagogams praktikams ir reikia. Juk puikiai žinoma, kad žaidimas nėra vien tik smagus užsiėmimas. Žaidimas apima kur kas platesnius vaiko raidos ir mokymosi aspektus. Naratyvinis žaidimas žadina vaikų emocijas, ypač džiaugsmą, tačiau kartu ir visą puokštę žmogiškų jausmų. Ypač svarbu, kaip įsitraukę į šią veiklą suaugusieji sugeba vaikus palaikyti, nes tai paveikia ir vaikų gerovę, jų savireguliacijos formavimąsi, jautrumą, rūpinimąsi kitais, moralinius aspektus ir simbolinį mąstymą. Naratyvinis žaidimas gali labai esmingai prie šių dalykų prisidėti.

Daug džiaugsmo kyla radus panašiai mąstančių kolegų kitose šalyse, susipažinus su kitokiu kultūriniu požiūriu. Darbo su vaikais būdai, kurie atrodė visiškai skirtingi, iš esmės taikomi tam pačiam tikslui, ir nėra vienintelio teisingo būdo, kaip dirbti su vaikais. Toks supratimas ir kelia iššūkius, ir skatina. Šis tarptautinis projektas prisidėjo prie to, kad pedagogai praktikai neapsiribotų savo siauru kultūriniu kontekstu, ir padarė platesnį, gilesnį profesinį mąstymą, kurį perėmė ši besimokanti profesinė bendruomenė. Tikėtina, kad tai taps nuolatinio profesinių žinių mainų ir diskusijų tinklu.

Manychiau, kad viena iš svarbiausių šio naratyvinio žaidimo ir mokymosi projekto sėkmės priežasčių yra docentė Milda Brėdikytė. Ji kalba visomis keturiomis dalyvavusių šalių kalbomis ir gali versti iš vienos kalbos į kitą, sudarydama sąlygas rimtai diskusijai. Vartoti keturias kalbas diskusijų metu, kai dalijamasi svarbiomis mintimis, nėra paprasta, taigi projekto dalyviai nuoširdžiai dėkingi. Mokslininkė sėkmingai sujungė praktinio darbo patirtis ir projekte dalyvavusių tyrėjų įžvalgas. Tai užtikrina, kad gairėse sėkmingai nušviestas praktinis darbas, bet taip pat prieinama forma aptarti teoriniai aspektai ir naratyvinio žaidimo tyrimai, suteikiantys pagrindą praktikai.

Svarbu skleisti žinių apie naratyvinio žaidimo svarbą. Apie tai ir kalbama šioje knygoje. Tai puikus vadovas pedagogams, tiesiogiai dirbantiems su vaikais ir jų šeimomis. Jie galės surasti individualų naratyvinio žaidimo kūrimo kelią, gaus palaikymą, bet nesijaus spaudžiami.

Koks nuostabus pasiekimas yra šis projektas, ir tai dar tik pradžia!

Profesorė Tina Bruce



1 KODĖL TURĖTUME SUTELKTI DĖMESĮ Į ŽAIDIMĄ?

Planas:

- Žaidimo reikšmė
- Kodėl suaugusieji turėtų žaisti su vaikais?
- Akademiniis mokymasis ankstyvame amžiuje: daugiau žalos nei teigiamų rezultatų

Žaidimo reikšmė

Labai dažnai būtent ta žmogaus patirtis, kurią sunkiausia aprašyti ir suvokti, ir yra pati svarbiausia. Kokia yra meilės prasmė? Kodėl mes mirštame? Koks yra žaidimo vaidmuo vaiko gyvenime? (Bruce, 1993, p. 237).

ŽAIDIMAS – tai holistinis būdas patirti ir tyrinėti pasaulį.

ŽAIDIMAS yra vidujai motyvuotas, laisvai pasirenkamas, teikia malonumą, turi netiesioginę prasmę ir aktyviai įtraukia žaidėjus (Hughes, 1999, p.25).

Išsivysčiusiose industrinėse šalyse pripažįstama, kad vaikų žaidimai turi esminę reikšmę ankstyvajai (ikimokyklinis amžius) vaiko raidai. Raidos neuromokslai šiuo metu pradeda vis geriau suprasti, kuo mažų vaikų smegenys skiriasi nuo susiformavusių suaugusio žmogaus smegenų ir kaip neurologiškai vyksta vaiko smegenų transformacija nuo žaidimu grįsto mokymosi prie labiau sutelkto, į konkrečius tikslus nukreipto mokymosi. Mokslininkų manymu, vaiko smegenims padeda bręsti ir palaipsniui persitvarkyti ne ankstyvas mokymas, o būtent aukšto lygio žaidimas. Motyvacija ir gebėjimas mokytis palaipsniui bręsta ir formuojasi vaikui žaidžiant, taigi neatsiranda iš karto, vos tik jis ima lankytis mokyklą. Dažnai

noro mokytis trūkumas sprendžiamas organizacinėmis priemonėmis, tikintis, kad pasikeitus išorinėms vaiko gyvenimo ir elgesio formoms natūraliai pasikeis ir jo sąmonė. Tačiau, kai pirmokai pradeda eiti į mokyklą, jie dar nesimoko, o žaidžia „ėjimą į mokyklą“. Svarbu suprasti, kad jokie formalūs organizaciniai pokyčiai negali šių procesų paspartinti. Moksliniai tyrimai jau leidžia aiškiai formuluoti, kad ikimokyklinis amžius yra nuolatinės kaitos ir galimybių tyrinėjimo, inovacijų ir vaizduotės plėtojimo laikotarpis.

Taip pat manoma, kad šiuo vaiko gyvenimo laikotarpiu esminį vaidmenį atlieka socialinių įgūdžių plėtojimas, kuris evoliucinės raidos prasme yra ankstyvesnis, gilesnis ir sukuria pagrindą tolesniam vaiko gyvenimui ir akademiniam mokymuisi. Vaikai mokosi stebėdami, klausydamiesi, mėgdžiodami žmones, esančius šalia jų, ir visa tai jie išbando savo bendrai kuriamų žaidimų metu.

Mokslininkų teigimu, pagrindinės vaiko raidos sritys yra jo asmenybės raida, vaizduotės ir savireguliacijos formavimasis. Šiame etape vaiko *saviraidos procesai* kur kas svarbesni

ŽAIDIMAS YRA VAIKUI PRASMINGA VEIKLA.
Jei suaugusieji nesupranta žaidimo prasmės, vertėtų bent jau pabandyti...

Vaikai jau gyvena visavertį gyvenimą, o ne vien tik ruošiasi jam.

nei akademinės žinios ir gebėjimai. Plėtojami žaidimų siužetai yra tarsi tarpininkai tarp kultūrinių idėjų ir vaiko aplinkos idealų, kurie atitinka žaidimo emocingumą ir sukuria struktūrą bei prasmę vaiko psichologinei patirčiai. Suaugusieji yra reikalingi kaip pavyzdžiai ir tarpininkai parengiamojoje žaidimų studijoje ir pradinėje vaizduote paremtų žaidimų studijoje, tačiau tuo pat metu paties vaiko iniciatyva žaisti turėtų būti palaikoma ir skatinama. Skaitmeninės technologijos šiuo laikotarpiu jokių būdu negali atstoti gyvo emocinio bendravimo ir santykių su artimiausiais žmonėmis.

Kodėl suaugusieji turėtų žaisti su vaikais?

Atlikti vaikų žaidimo tyrimai (Postman, 1982; Elkind, 1982; 2007; Frost, 2010 ir kt.) atskleidė, kad išvystytos vaizduote paremtos žaidimo formos nyksta ir daugelis vaikų jau nuo mažų dienų įsitraukia į įvairiausias struktūruotas, mechaninius kompiuterinius žaidimus. Bruce (2005) pažymi, jog vaikų žaidimo vystymuisi lemiamą vaidmenį atlieka suaugusieji. Jos manymu, „siekiant padėti vaikui žaisti, reikalingos labiausiai išstobulintos ugdymo strategijos“ (p. 3). Autorė siūlo labai konkrečias pagalbos strategijas, kurias turėtų taikyti pedagogai: 1) stebėti vaikų žaidimą, 2) palaikyti ir praplėsti žaidimo kontekstą ir 3) patiems įsitraukti į žaidimą. Bendras žaidimas – puiki galimybė stiprinti savitarpio ryšį ir supratimą, jis taip pat leidžia patirti daug džiaugsmo.

Anot Singer (1995), tėvai gali palaikyti savo vaikų vaizduotės gebėjimų vystymąsi sekdami pasakas, skaitydami ir net kartu su jais žaisdami ant grindų, kartu parodydami, jog jie toleruoja jų menamus žaidimus ir ištis jais mėgaujasi (p. 18).

Savo tyrime apie vaikų vaizduote paremtus žaidimus Bondioli ir Savio (2009) teigia, kad:

<...> mokslinių tyrimų rezultatai leidžia tvirtai teigti, jog žaidimas yra ekologiškai apibrėžta veikla, kurios kokybė stipriai

veikiama konteksto detalių <...>. Niekada negalima tikėtis evoliucijos. <...> vaizduote paremtos žaidimo ir su juo susijusių gebėjimų vystymasis priklauso tiek nuo brandos aspektų, tiek ir daugiausia nuo palankių sąlygų, t. y. vidinių, emocinio pasitikėjimo savimi būsenos ir išorės veiksnių tokių kaip: galimybių žaisti, tinkamos aplinkos, tinkamo laiko ir priemonių, galimybės žaisti kartu su labiau patyrusiais pažįstamais bendraamžiais, suaugusiųjų palaikymo (p. 12).

Šių mokslininkų manymu, vaikų menamą žaidimą reikėtų nuolatos stebėti ir vertinti naudojant tinkamus įrankius, o ugdytojai turėtų įsitraukti ir mokyti vaikus lavinti jų gebėjimus žaisti. Panašiai galvoja daugelis tyrėjų, tokių kaip Bodrova ir Leong (2007) pristatydamos savo projektą „Mąstymo instrumentai“, Michailenko ir Korotkova (2001) bei kiti.

Akademiniis mokymasis ankstyvoje vaikystėje – daugiau žalos nei teigiamų rezultatų

Jau ilgą laiką nesutariama dėl žaidimo svarbos vaikų mokymuisi ir raidai. Labai dažnai žaidimas naudojamas kaip priemonė, padedanti mokyti mažamečius įvairių mokslo disciplinų. Ankstyvo mokymosi ir raidos tyrimų rezultatai rodo, kad kai vaikai sulaukia palaikymo žaisdami, žaidimas neužima realaus mokymosi vietos, o priešingai – padeda mokytis (Fromberg ir Bergen, 2002).

Neabejojama, kad tam tikrus kultūrinius įgūdžius, tokius kaip skaitymas, rašymas ir panašiai, išlavinti įmanoma ganėtinai ankstyvoje vaikystėje. Ne paslaptis, jog vyrauja tendencija formalųjį ugdymą pradėti vis anksčiau ir anksčiau. Tačiau tai nepanaikina žaidimo laikotarpio ir nekeičia jo pobūdžio. Kad vaikas įsilietu į žmonių tarpusavio santykių sistemą, neužtenka lavinti vien skaitymo ir rašymo įgūdžius. Tik menamas vaidmenų žaidimas išryškina žmonių santykius ir sutelkia į juos, nes tai yra specifinis vaidmenų žaidimo objektas (Brédikytė, 2011).

Kudriavcevo (1997) teigimu, vaikystė yra laikas, kai vystosi žmogaus gebėjimai, padedami tolesnės raidos pamatai. Jei vaiką tinkamai ugdome ir jam padedame, jis įgyja kultūrinį kūrybinių gebėjimų pagrindus.

Daugelis mokslininkų (pvz.: Fogel, 1993; Lobok, 1997; Hobson, 2004; Greenspan ir Shanker, 2004; Fogel, King ir Shanker, 2007) laikosi nuomonės, kad vaikai nuo pat gimimo yra aktyvūs kultūrinės sistemos dalyviai. Jų kultūrinis gyvenimas prasideda nuo pačių paprasčiausių veiksmų kuriant elementarias bendravimo formas (žvilgsnis, šypsena, judesiai ir garsai). Atlikdamas visus šiuos veiksmus, vaikas pradeda saviugdą procesą – kurdamas bendravimo kultūrą, vaikas kartu kuria ir save.

Corsaro (1997) vietoj seno termino „socializavimasis“, kuris bendrąja prasme reiškė adaptaciją ir internalizaciją, siūlo naują *interpretacinės reprodukcijos* sąvoką. Anot mokslininko, žodis „interpretacinė“ taikliai perteikia vaiko dalyvavimo visuomenėje inovacinius ir kūrybinius aspektus. <...> Žodis „reprodukcija“ perteikia mintį, kad vaikai ne tik paprasčiausiai internalizuoja visuomenę ir jos kultūrą, tačiau ir aktyviai prisideda prie kultūros kūrimo ir pokyčių joje (Corsaro, 1997, p. 18). Taigi, reprodukciniu požiūriu vaikai ne tiesiog imituoja ar internalizuoja juos supantį pasaulį, o stengiasi suvokti suaugusiųjų pasaulio prasmę ir jame dalyvauti. Tai darydami jie bendromis jėgomis kuria savo ir bendraamžių pasaulius bei elgesio kultūrą.

Kudriavcevas ir Nesterova (2006) taip pat pabrėžia, kad vaizduotės lavinimas ikimokykliniame amžiuje yra vienintelė tinkama strategija, padedanti psichologiškai pasiruošti mokyklai. Vaizduotę jie vadina tiltu, jungiančiu ikimokyklinį ir pradinį ugdymą. Savo išvadas jie grindžia lakios ikimokyklinukų vaizduotės ir jų loginio mąstymo santykių tyrimo rezultatais. Šie rezultatai atskleidė mąstymo ir vaizduotės tarpusavio sąsają. Išanalizavus tyrimo rezultatus, prieita prie šių išvadų: 1) kuo laikesnė ikimokyklinuko vaizduotė, tuo lengviau



1 pav. Žaidimo „Kelionė pas gerąją feją“ akimirkos: vaikai kuria kelionės žemėlapi



2 pav. Žaidimo „Kelionė pas gerąją feją“ akimirkos: vaikai įveikia sudėtingas užduotis



3 pav. Žaidimo „Kelionė pas gerąją feją“ akimirkos: vaikai gauna stebuklingas dovanas (kilimėlį, žiedą ir akinius)

jam įsitraukti į mokymosi veiklas ir prasmingą bendradarbiavimą su suaugusiuoju ir 2) dėl menkai išvystytos vaizduotės vaikams buvo sunkiau įsitraukti į mokymo veiklas ir kurti konstruktyvų dialogą su suaugusiuoju. Tai įvyko nepaisant ganėtinai gerai išvystytų raštingumo ir matematikos gebėjimų.

Grey (2015) savo straipsnyje „*Ankstyvas akademinis ugdymas daro ilgalaikę žalą*“ rašo, kad tyrimų rezultatai rodo, kokią neigiamą įtaką daro ikimokyklinio ugdymo įstaigos ir darželiai, kuriuose mokoma mokslo disciplinų. Jis pabrėžia, jog gerai kontroliuojamų tyrimų, kurių metu buvo lyginamas ankstyvas vaikų grupių akademinis *ugdymas* su vaikų grupių ugdymu, paremtu žaidimu, rezultatai parodė, kad disciplinų mokymas ankstyvame amžiuje

leidžia vaikams sparčiau pasiekti aukštesnių rezultatų laikant tam tikrus testus, į ką mokymas ir yra orientuotas, tačiau šie pirminiai gebėjimai per 1–3 metus suprastėja arba išnyksta ir vaikų pasiekimai susilygina. Ilgainiui, žaidimų pagrindu ugdyti vaikai demonstruoja aukštesnius akademinius pasiekimus. Autorius laikosi nuomonės, kad ankstyvas akademinis mokymas gali padaryti ilgalaikės žalos, ypač socialinio ir emocinio vystymosi srityje.

Turime nuolat atsiminti, kad dažniausiai mokome vaikus rašyti, skaityti ar kitų akademinių dalykų tuo laiku, kuris galėtų būti skirtas žaidimams. Taigi, maži vaikai anksti išmoksta skaityti ar rašyti, bet neišmoksta žaisti, bendrauti, bendradarbiauti ar tinkamai elgtis (atitinkamai save reguliuoti).

2 KAS YRA NARATYVINIS ŽAIDIMAS?

Planas:

- Trumpas naratyvinio žaidimo ir mokymosi (NŽM) metodo aprašymas
- Glausta NŽM istorija: Kajaanio ir Vilniaus žaidimų tyrimo laboratorijos
- Ko vaikai moksi naratyvinio žaidimo metu?

Trumpas naratyvinio žaidimo ir mokymosi metodo aprašymas

Naratyvinis žaidimas yra vaizduote paremtas kolektyvinis vaidmenų žaidimas, kurio metu vaikai kuria bendrą siužetą.

Naratyvinio žaidimo ir mokymosi metodas yra pagrįstas daugelio mokslininkų idėjomis ir atliktais tyrimais, žymiausi jų: John Dewey (1933), Lev Vygocky (1977, 1984, 1997, 2001, 2004), Aleksandr Zaporozec (1986), Jerome Bruner (1996), Margaret Donaldson (1987, 1992), Michael Cole (1996), Kieran Egan (1986, 1988, 1997, 2005), Merlin Donald (1991, 2002), Gunilla Lindqvist (1995), Pentti Hakkarainen (2000, 2002, 2006, 2008, 2010), Pentti Hakkarainen ir Milda Brėdikytė (2011, 2013, 2014, 2015), Pentti Hakkarainen ir Marja-Leena Vuorinen (2014), Pentti Hakkarainen ir Beth Ferholt (2014), Milda Brėdikytė, Pentti Hakkarainen, Kaisa Jakkula ir Hilka Muntter (2013) ir dar daugelis kitų čia nepaminėtų mokslininkų.

Šis metodas sujungia vaikų pasakojimus, žaidimą, tyrinėjimą ir mokymąsi tam tikru būdu, kai visos šios išvardytos veiklos persipina tarpusavyje bendrai kuriant žaidimo siužetą. Tai yra sutelkta kolektyvinė pastanga, ir ji gali būti sėkminga tik tada, kai visi dalyviai, tiek vaikai, tiek ir suaugusieji, nuoširdžiai ir atsidavę dalyvauja.

Naratyvinio žaidimo ir mokymosi metodas toliau plėtoja Gunilos Lindqvist (1995) pasiūlytą „žaidimo pasaulio“ idėją. Anot Lindqvist (1995), žaidimo pasaulis – tai sąmoninga pastanga sukurti „bendrą vaikų ir suaugusiųjų kultūrą“, arba, kitais žodžiais, įsivaizduojamą pasaulį savo grupėje arba klasėje, kur „susitinka vaikai ir suaugusieji, interpretuodami ir sudramindami bendrą temą“ (p. 70). Prisiimdami skirtingus vaidmenis ir drauge dalyvaudami dramatiškuose siužeto įvykiuose, visi dalyviai pasineria į bendrus išgyvenimus. Tokia situacija ne juokais įtraukia suaugusiuosius į žaidimo pasaulį, jie įsijaučia į žaidimą ir drauge su vaikais išgyvena dėl žaidimo personažų ir įvykių. Gebėjimas neapsimestinai žaisti su vaikais, būti vaikų priimtam į žaidimą reikalauja suaugusiųjų atvirumo bei nuoširdumo, jautrumo ir tikro kūrybiškumo.

Sąvoką „*naratyvinis žaidimas*“ suformulavo Hakkarainen ir Brėdikytė (2010) ją apibrėždami kaip vaizduote paremtą kolektyvinį vaidmenų žaidimą, kurio metu vaikai kuria bendrą siužetą. Daugeliui ikimokyklinio ugdymo pedagogų naratyvinis žaidimas pirmiausia asocijuojasi su *siužetiniu vaidmenų žaidimu*. Naratyvinis žaidimas dažniausiai būna įkvėptas literatūrinio pasakojimo, pasakos ar istorijos ir pradiniam etape jais remiasi; tuo jis gali priminti *pasakos dramatizaciją*.

Tikrai, visos šios veiklos yra artimos, tačiau turi ir kelis esminius skirtumus, todėl mes ir įvedėme naują, būtent naratyvinio žaidimo

terminą. Naratyvinis žaidimas nesiekia paversti drama žinomą siužetą (pasaką, knygą). Pasirinktas pasakojimas tik sukuria tam tikrus rėmus ir naratyvinio žaidimo kontekstą, tačiau žaidimo dalyviai **interpretuoja, improvizuoja ir perkuria įvykius savaip**. Norime pabrėžti, kad čia svarbiausias yra paties **vaiko asmeninis požiūris**. Mažas vaikas negali išreikšti savo patirties kitais būdais, kaip tik ją „sužaisdamas“ (galima būtų sakyti „suvaidindamas“, tik nereikia painioti su teatine vaidyba) ir taip atskleisdamas ją kitiems. Visai nenuostabu, kad realūs vaikų gyvenimo įvykiai, taip pat ir įvykiai iš kitų vaikams žinomų ir mėgstamų pasakų įpinami į naratyvinį žaidimo pasaulį (*angl. narrative playworld*).

Pagrindinis išplėtojo naratyvinio žaidimo bruožas yra žaidėjų gebėjimas vystyti bendras idėjas ir drauge kurti siužetą. Tokiam žaidimui apibūdinti taikome šiuos kriterijus – toks žaidimas:

- yra kolektyvinis (bent du ir daugiau žaidėjų);
- vyksta menamoje (vaizduotės) plotmėje;
- yra kūrybiškas (ne stereotipiškas);
- plėtojasi laike (trunka nuo kelių dienų iki keleto mėnesių);
- kelia iššūkius, yra įdomus ir reikalauja, kad vaikai veiktų ties savo galimybių riba;
- remiasi naratyvine struktūra (žaidimo metu kuriamas siužetas).

Tokio pobūdžio žaidimo metu kuriamas motyvuojantis naratyvas, o jo emocinis išgyvenimas padeda vaikui per savo patirtį giliau suvokti gyvenimo reiškinius. Dalyvavimas tokioje kūrybinėje veikloje suteikia vaikui galimybę eksperimentuoti patiriant skirtingas psichologines būsenas, priiimant socialinius vaidmenis ir tyrinėjant jų tarpusavio santykius.

Glausta NŽM istorija: Kajaanio ir Vilniaus žaidimų tyrimo laboratorijos

Naratyvinio žaidimo ir mokymosi pedagogika buvo kuriama Žaidimo tyrimų laboratorijoje „Silmu“, Suomijoje, ir vėliau plėtojama Vilniuje, Lietuvos edukologijos universitete. Žaidimo

tyrimų laboratorija „Silmu“ 2002–2010 metais veikė Suomijoje, Oulu universiteto filiale, Kajaanio mieste. Laboratorija buvo įkurta turint omenyje tris pagrindines funkcijas: 1) kūrybinio žaidimo klubas vaikams ir jų šeimoms, 2) mokymosi ir tyrimų vieta studentams, 3) eksperimentinių tyrimų vieta universiteto mokslininkams. Kūrybinės klubinės veiklos vaikams buvo organizuojamos kaip privalomųjų universitetinių kursų, skirtų pedagogikos studentams, dalis (būsimiems vaikų darželių auklėtojams ir mokyklų mokytojams). Uždarius Kajaanio studentų miestelį, Žaidimo tyrimų laboratorija buvo perkelta į Lietuvą ir 2013 m. pradėjo savo veiklą Vilniuje, Lietuvos edukologijos universitete.

Ko vaikai mokosi naratyvinio žaidimo metu?

Formuluodami naratyvinio žaidimo terminą, taip pat rėmėmės Brunerio sąvoka „*naratyvinis mąstymas*“. Bruneris (1986) teigė, kad naratyvas yra universali žmogaus kalbos ir minties raiškos forma.

Naratyvas – universali žmogaus kalbos ir minties raiškos forma.

Anot Engel (1999), „Naratyvas – tai reikšmingų patirčių arba įvykių išdėliojimas laike“ (p.19). Ir visai nebūtinai jis (naratyvas) turi būti išreikštas žodžiu. Mums ir vaiko žaidimas, ir piešimas, ir skirtingos reprezentacinės kūno išraiškos yra vaiko naratyvas, jo pasakojimas apie savo patirtis. Ilgainiui tokie neverbaliniai vaikų naratyvai išplėtojami į žodinį pasakojimą. Svarbiausia, kad tai būtų vaiko asmeninio požiūrio į įvykius, jo paties supratimo, jam svarbios temos išraiška, kad tai būtų jo *autentiškas naratyvinis balsas*, kaip jo mąstymo išraiška. Naratyvinio žaidimo metu vaikas įvaldo *naratyvo formą* ir palaipsniui nuo neverbalinių pasakojimų apie savo patirtis pereina prie žodinių pasakojimų. Kurdamas tokius pasakojimus vaikas tobulina savo *autentišką naratyvinį balsą ir kalbą*.

Šis *naratyvinis balsas* padeda vaikui kurti ir asmeninę istoriją. Apie ketvirtuosius gyvenimo metus pradeda ryškėti ilgalaikė autobiografinės atminties sistema, paremta vaiko pasakojimu.

Vaikai kuria pasakojimus ne tik tam, kad atkartotų savo patirtį, bet ir tam, kad tą patirtį pateiktų kitaip, įsivaizduodami, kaip jie norėtų, kad būtų. Lygiai taip pat vaikai pasakoja būtas ir nebūtas istorijas apie pasaulį, siekdami jį ištyrinėti ir pažinti. Pasaulio perkūrimo veiksmas, įsivaizduojama pasaulio kontrolė yra gyvybiškai svarbus žmogaus patirties aspektas, tai vienas svarbiausių vaizduote paremto žaidimo elementų. Žaisdami vaikai supina tikrovės rūpesčius, tikrą patirtį ir fantaziją, kad perteiktų jiems svarbius dalykus.

Brunerio ir Lucariello (1989) nuomone, naratyvinė kalba ir naratyvinė mintis atlieka specifinį vaidmenį integruojant emocijas, pažinimą ir veiksmus. Jie daro prielaidą, kad ankstyvajame amžiuje veiksmas, jausmas ir žinios yra nediferencijuoti. Maži vaikai šiuos aspektus patiria holistiniu būdu. Vaikas, „perdirbęs“ savo patirtį, suteikęs jai naratyvo formą, nuo jos atsitraukia. Pats naratyvo kūrimo procesas leidžia vaikui atsitraukti ir tarsi iš šalies narplioti savo jausmus, mintis ir veiksmus.

Išplėtotos naratyvinio žaidimo formos padeda vaikui formuotis bendruosius gebėjimus, tokius kaip:

- bendro pobūdžio kūrybiškumas,
- motyvacija,
- vaizduotė,
- valia ir savireguliacija,
- kito žmogaus pozicijos supratimas,
- žmogaus veiklos reikšmės ir prasmės suvokimas bei žmonių tarpusavio santykių svarba (El'konin, 1978; 1999a).

Viso žaidybinio amžiaus tarpsniu formuojasi bazinė naratyvinio mąstymo struktūra ir bazinis bendravimo modelis. Mūsų požiūriu, vaikų naratyvinio mąstymo raida yra būtinas žingsnis link formalaus loginio (abstraktaus) mąstymo ir teorinio pasaulio suvokimo.



4 pav. Žaidimo „Katės atradimas“ akimirkos: vaikai atranda pėdsakus ant lango, „išdaužtą langą“ ir „kraujo lašus“



5 pav. Žaidimo „Katės atradimas“ akimirkos: katė medyje!



6 pav. Žaidimo „Katės atradimas“ akimirkos: Tu – mūsų Suzanos katė

Naratyvinio žaidimo metu vaikas tobulina savo individualų naratyvinį (pasakotojo) balsą ir taip formuoja savo požiūrį į pasaulį.



3 PASAKOJIMAS KAIP PAGRINDINĖ NARATYVINIO ŽAIDIMO PRIEMONĖ

Planas:

- Pasakojimo forma
- Savojo „aš“ kūrimas
- Kaip rasti žaidimui tinkamą istoriją?

Pasakojimo forma

Pasakojimo forma yra kultūriškai universali. Nuo seniausių laikų tai buvo viena iš veiksmingiausių priemonių žmonijos kultūrinei ir istorinei atminčiai išsaugoti. Todėl nenuostabu, kad tradicine naratyvo forma sukurtų mitų ir pasakų randama daugelyje pasaulio kultūrų. Pasakojimui būdinga tam tikra struktūra: jis turi pradžią, kai sukuriamas konfliktas, vidurį – kulminaciją, kai įvykiai dar labiau komplikuojasi, ir pabaigą, kai konfliktas išsprendžiamas.

Mūsų įsitikinimu, būtent dėl tokios aiškos struktūros pasakojimo (ar daugelyje kalbų vartojamo termino „naratyvas“) forma, kurią vaikai palaipsniui įvaldo, padeda jiems nesunkiai perprasti ir pasakojimų bei pasakų turinį. Daugelis mokslininkų atkreipė dėmesį į tai, kad tradiciniai pasakojimai (pasakos, mitai) atliepia vaikų mąstymą ir suvokimo lygį dėl keleto priežasčių: a) pasakos ir vaikų žaidimai yra labai panašios struktūros; b) geros pasakos turinys visada yra susijęs su bendražmogiškomis vertybėmis, kurios vaikams pažįstamos ir svarbios; c) geros pasakos visuomet yra ir meno kūriniai, kurie sužadina estetiškes vaikų reakcijas ir įtraukia vaikus į pasakos įvykių išgyvenimus. Būtent šie emociniai išgyvenimai ir pastūmėja vaikus kūrybiškai atsiliepti ir juos sudominusias temas toliau plėtoti savo žaidimuose.

Savojo „aš“ kūrimas

Pasakos yra išskirtinės ne tik savo literatūrine, bet ir menine forma, kurią vaikai pajėgia suprasti kur kas geriau nei bet kurias kitas meno formas. Kaip ir visų genialių meno kūrinių, taip ir pasakų giliausia prasmė kiekvienam žmogui bus kita, ir kitokia tam pačiam žmogui skirtingais jo gyvenimo etapais. Vaikas iš tos pačios pasakos išgaus vis kitokią prasmę, priklausomai nuo savo interesų ir akimirkos poreikių. Progai pasitaikius jis grįš prie tos pačios pasakos, kai bus pasirengęs praplėsti senąsias prasmes ar pakeisti jas naujomis (Bettelheim, p. 12).

Tradiciniai pasakojimai atspindi kultūriškai pripažintas „idealias“ elgesio formas. Tradicinės pasakos ir mitai jokių būdu tiesiogiai neatspindi realybės, tačiau jie išreiškia tam tikrą požiūrį į pasaulį, tam tikras kultūrinės vertybes. Labai mažiems vaikams suaugusieji įkūnija kultūrinės – „idealias“ elgesio formas. Be suaugusiojo pagalbos žinios apie kultūrinės normas vaikui yra nepasiekiamos. Palaipsniui, klausydamiesi tradicinių kultūrinių pasakojimų (pasakų, mitų) ir įsiliedami į platesnį kultūros lauką, vaikai įgyja vis daugiau nepriklausomybės. Jiems atsiveria galimybė ir poreikis „palyginti“ kultūrinės elgesio formas su tomis, su kuriomis jis susiduria savo kasdieniame gyvenime. Suaugusieji jau

nebėra vienintelis vaiko informacijos šaltinis. Šiame etape vaikas pradeda interpretuoti pasaulį.

Išgirsti skirtingi kultūriniai siužetai sukuria prieštarinę situaciją, kuri vaikams tampa savarankiško nepriklausomo (kritinio) mąstymo išeities tašku. Būtent šiame taške ir prasideda savojo „aš“ konstravimas. Šiame taške susikerta mažiausiai trys linijos: a) *subjektyvioji* – ką aš noriu daryti; b) kasdienybės, *realistinė* – kaip elgiasi kiti (suaugusieji, bendraamžiai) ir c) kultūrinė „*idealioji*“ – kaip elgtis teisingai (kultūrinės moralės požiūriu).

Būtent šituo vaiko gyvenimo tarpsniu „susitinka“ PASAKOJIMAI / PASAKOS ir NARATYVINIS ŽAIDIMAS. Mūsų įsitikinimu, žaidimas yra būdas vaikui pasitikrinti, ar jo suvokimas apie pasaulį ir save teisingas, ir išspręsti kilusius prieštaravimus. Naratyvinis žaidimas prasideda, kai vaikai ir suaugusieji, pagauti gero pasakojimo siužeto, ima tyrinėti juos sudominusias temas ir įvykius. Pagavi istorija beveik visuomet yra tokio bendro žaidimo pradžia ir kartinis akmuo.

Geras, daugiasluoksnis tekstas gali tapti atspirties tašku kuriant įvairias prasmes ir orientacijas naratyviniame žaidime. Suaugusieji kartu su vaikais pasineria į tekstą ir pradeda drauge kurti įsivaizduojamą žaidimo pasaulį. Svarbu, kad šiam tikslui pasirenkami tekstai nestokotų dramatiškumo ir būtų pagavaus siužeto. Tekstas turi būti tinkamas skirtingoms interpretacijoms. Dažniausiai geri literatūriniai tekstai būna skirti tiek suaugusiems, tiek ir vaikams.

Kaip rasti žaidimui tinkamą istoriją?

Pasirinkti tinkamą istoriją ilgesnės trukmės naratyviniame žaidimo pasauliui kurti nėra paprasta. Todėl nieko keista, kad paieškos kartais užtrunka. Nenusiminkite, klausykitės, ką pasakoja vaikai, ir ieškokite tinkamos temos ir siužeto.

Pasaulyje tiek puikių istorijų, tai iš kur žinoti, kuri iš jų pati tinkamiausia?

Keletas bendro pobūdžio patarimų...

Pasirinkta istorija turi „užkabinti“, taip pat ji turi atliepti tam tikras bendras vaikų ir suaugusiųjų patirtis.

Tinkama istorija turi prikaustyti vaikų dėmesį. Ji neturi būti nei per daug paprasta, nei per daug sudėtinga. Istorijos įvykiai turi būti vaikams suprantami ir leisti numanyti tolesnę eigą. Vaikai turi gebėti užčiuopti pagrindines istorijos idėjas ir jų prasmę. Jei istorija pernelyg abstrakti, vaikams būna sudėtinga identifikuotis su įvykiais ir personažais. Iš praktikos galime patarti prisiminti savo vaikystę: kokios pasakos ir istorijos jums vaikystėje paliko didžiausią įspūdį? Kokie siužetai, kokie personažai buvo ypač patrauklūs? Atsiminkite klasikinės pasakas ir žinomų rašytojų kūrinius.

Paklauskite vaikų, jų šeimos narių, kokios jų mėgstamiausios knygos, personažai? Nuolatos užsukite į knygyną ar biblioteką, pavyarkite ir naujas vaikams skirtas knygas...

Ko iš tikrųjų reikia GERAJ ISTORIJAI?

- Pagavios temos.
- Jaudinančių ir prieštarinių idėjų, išreikšiančių skirtingas vertybes ir požiūrius.
- Emocinio įsitraukimo ir motyvacijos.

Dirbant su mažais vaikais siūlome pasiūtelkti šiuos pasakojimų kūrimo modelius:

- Kumuliacinis modelis. Žaidimas kuriamas kaip istorija, kurios pagrindinis įvykis nuolat kartojasi, tik atsiranda naujas personažas arba įvykis pasipildo naujomis detalėmis, pvz.: pasakos „Ropė“, „Vištytė ir gaidelis“, „Katinėlis ir gaidelis“ ir kt.
- Dviejų pasaulių modelis. Tai būdas nukelti vaikus iš realaus pasaulio į kitą, fantastinį pasaulį. Realiam pasaulyje gyvena žemiški ir dažniausiai geri personažai, o pasakų pasaulyje vyksta magiški įvykiai, gyvena fantastiniai, ne

visuomet draugiški personažai, pvz.: pasakos „Jonukas ir Grytutė“, „Sniego karalienė“ ir kt.

- Kelionės modelis. Vaikai patiria nuotykių keliaudami ir sutinka įvairių herojų, pvz., pasakos „Raudonkepurnaitė“, „Benčiukas“ ir kt.

Štai keletas mūsų mėgstamų istorijų: „Vilkas ir septyniožiukai“, „Trys paršiukai“, „Pirštinė“, „Ropė“, T. Jansson „Troliai mumiai“, L. Carroll „Alisa stebuklų šalyje“, K. Čiukovskis „Daktaras Aiskauda“, C. S. Lewis „Narnijos kronikos“ ir kt.



4 NUO KO PRADĖTI: NARATYVINIAM ŽAIDIMUI SVARBI VAIZDUOTE PAREMTŲ ŽAIDIMŲ PATIRTIS

Planas:

- Koks pedagogas gali imtis naratyvinio žaidimo?
- Nuo ko pradėti kurti naratyvinio žaidimo pasaulį?
- Kaip grupėje (klasėje) sukurti „žaidimo kapitalą“?
- Fizinė aplinka

Koks pedagogas gali imtis naratyvinio žaidimo?

Kyla klausimas, ar kiekvienas pedagogas savo grupėje ar klasėje gali taikyti naratyvinio žaidimo metodą? Taip, daugelis pedagogų tikrai gali, nepriklausomai nuo amžiaus ir patirties. Pedagogui svarbiau turėti ne ypatingų meninių gebėjimų, pvz., aktorystės ar sceninių įgūdžių, bet vaikystės „filosofiją“ ir vaikų ugdymo programą, kurią įgyvendintų dirbdamas su vaikais. Tai pedagogai, kurie siekia ugdyti nepriklausomą, atsakingą, kūrybingą asmenybę; mokytojai, kurie nebijo netikėtumų, nežinomybės ir kuriuos darbe motyvuoja tai, kad vis dar kas nors nustebina; mokytojai, kurie laiko save amžiniais mokiniais ir nori mokytis kartu su savo ugdytiniais.

Tenka prisipažinti, kad žaisti su vaikais nėra paprasta. Norint dalyvauti žaidime, reikia:

- išmokti žaidimo „kalbą“;
- mokėti rimtai įsitraukti į žaidimą – kai vaikai tave priima, turi iš tikrųjų žaisti, o ne tik apsimesti, kad žaidi;
- galvoti kūrybingai, gebėti improvizuoti ir turėti drąsos nuolat ieškoti naujų galimybių;
- atrasti, kad žaidimas su vaikais yra ne tik iššūkis, bet ir didžiulis malonumas!!!

Pedagogai, galintys imtis naratyvinio žaidimo (I):

- Smalsūs, nebijantys netikėtumų, nežinomybės ir būti nustebinti.
- Yra jautrūs, reflektyvūs ir dėmesingi vaikų ir savo pačių poreikiams.
- Laiko save amžiniais mokiniais.

Pedagogai, galintys imtis naratyvinio žaidimo (II):

- Praktikuoja pasakų skaitymą ir pasakojimą.
- Laiko vaikų žaidimus svarbiais ir tiki jų galia.

Nuostabi mokslininkė, visą gyvenimą dirbusi mokyklos psichologe, Galina Zuckerman (2007) pabrėžia, kad pedagogas, siekiantis konstruktyvios pedagoginės sąveikos, turi būti jautrus, dėmesingas ir reflektuojantis.

Trumpai tariant, visi pedagogai, kurie tarp išvardintų savybių atpažino bent keletą sau būdingų, gali imtis naratyvinio žaidimo!

Nuo ko pradėti kurti naratyvinio žaidimo pasaulį?

Jeigu jūs išties norite savo grupėje (klasėje) pradėti kurti naratyvinio žaidimo ir mokymosi aplinką, pasakų skaitymas, istorijų pasakojimas ir bendri vaidmenų žaidimai turi tapti įprastu dalyku. Vaikai kiekvieną dieną turėtų žaisti mažose grupelėse. Iš pradžių tai bus socialinio vaidmenų žaidimo epizodai, kai vaikai pasirenka žaisti namus, parduotuvę, mokyklą, restoraną ir t. t. Tačiau jei suaugęs žmogus retkarčiais įsitrauktų į vaikų žaidimą, prisiimdamas kokį nors vaidmenį, ir kurį laiką žaistų drauge, tai atvertų naujų galimybių abiem pusėms. Situacijos, kai vaikai yra kviečiami žaisti kartu, pavyzdys pateiktas 1 priede.

Drauge žaidžiantis suaugusysis vaikams modeliuoja naujus elgesio modelius tiek prisiimant skirtingus vaidmenis, tiek ir sprendžiant įvairias situacijas, tokias kaip naujo žaidėjo priėmimas, konfliktų sprendimas, naujų, netikėtų pasiūlymų, leidžiančių plėtoti žaidimą, siūlymas. Svarbu, kad suaugusieji „praktikuotų“ žaisti su vaikais, kadangi tai yra vienintelis būdas tapti geru žaidėju. Kartu tobulinamas pedagogų jautrumas ir improvizaciniai gebėjimai, pedagogai turi galimybę geriau pažinti vaikus, mezga su jais glaudesnius ryšius. Ilgainiui suaugusieji ima geriau suprasti vaikus, jų žaidimus ir raidos subtilybes bendrąja prasme. Taip iš tiesų auga jų profesionalumas.

Kaip grupėje (klasėje) sukurti „žaidimo kapitalą“?

Kasdieninės žaidybinės veiklos su skirtingais suaugusiaisiais ir vaikais (poromis, mažesnėse grupelėse ir didelėse grupėse) leidžia vaikams

Vaikų „žaidimo kapitalo“ kūrimas:

- *Suaugusieji prisiima vaidmenis ir prisijungia prie vaikų žaidimo grupių.*
- *Pristatomos naujos temos.*
- *Kuriami įvairūs elgsenos modeliai.*
- *Vaikams skaitomos ir sekamos pasakos.*

Bendrų žaidimo įgūdžių lavinimas suformuojant įvairių tipų žaidimo grupes:

- *Žaidimai porose (2 vaikai).*
- *Žaidimai mažose grupelėse (3–4 vaikai).*
- *Žaidimai didesnėse grupelėse (4–5–7 vaikai).*
- *Žaidimai didelėse grupėse (7–10 vaikų ir suaugusieji).*
- *Bendras visos vaikų grupės žaidimas (kartu su suaugusiaisiais).*

pereiti nuo elementarių žaidimo formų prie sudėtingesnių, o kartu ir kaupti „žaidimo kapitalą“, kuris leidžia jiems kurti ilgalaikius naratyvinio žaidimo siužetus.

Norėdami sekti ir fiksuoti, kaip vystosi vaikų žaidybiniai gebėjimai, pasitelkite įvairias vertinimo aprašų formas ir vertinimo kriterijus. Vaiko žaidimo lygiui įvertinti mes naudojame *Vaiko žaidimo stebėsenos aprašą* ir *Vaiko žaidimo stebėsenos kriterijus*, kuriuos rasite 2 ir 3 prieduose.

Fizinė aplinka

Kadangi žaidimas gali vykti labai skirtingose erdvėse, iš esmės visur, galima jam rasti įvairiausių vietų. Svarbiausia, kad žaidimo aplinkoje būtų daug pasirinkimo galimybių. Pavyzdžiui, įvairiausi nebereikalingi buities daiktai, smulkios baldų dalys, kartono dėžės, pagaliukai, statybiniai blokėliai, didelės ir mažos kaladės ir kt. Šie daiktai gali būti naudojami saugioms „slaptoms“ žaidimo vietoms kurti: namams, slaptiems vartams, pilims, laivams, traukiniams ir t. t.

Jei žaidimas vyksta uždaroje erdvėje, būtų gerai išnaudoti visas kitas aplinkines mažesnes ar didesnes patalpas. Tai gali būti koridoriai, mansardos, salės, rūšiai ir kitos patalpos, kuriose būtų galima keliauti, tiesti slaptus takus, ieškoti lobio, paslaptinių užkaborių. Jei yra galimybė, patartina žaidimo veiklas organizuoti lauke. Žaidimas lauke turi savų

privalumų: yra medžių, krūmų ir krūmokšnių, duobių ir balų. Žaidžiant lauke visada didesnė netikėtumų galimybė: pro šalį praeinantys gyvūnai gali tapti slaptaisiais agentais, žmonės – ateiviais ir t. t.

Netikslinga žaidimo aplinkai kurti išleisti daug pinigų. Savo įsivaizduojamuose žaidimų pasauliuose vaikams smagu karstyti medžiais, naudoti baldus, audinių atraižas, nereikalingas statybines medžiagas, panaudotas dėžes ar lazdas. Jei daiktai, su kuriais žaidžiama, yra visai nauji, tai gali apriboti vaikų fantaziją, nes jie bijos juos sugadinti. Žaidimams kur kas labiau tinka panaudoti daiktai. Vaikai gali kurti be jokių apribojimų, nes jie mato, kad suaugusiesiems šių daiktų daugiau nebereikia, juos galima gadinti, ardyti ir visaip perdaryti.

Būtų gerai aplinkoje turėti kokių nors rūbų, kuriais apsirengę vaikai drąsiau imtųsi vaidmens, nes būtų tarsi užsimaskavę. Šiuo atveju geriausiai tinka didesnės audinių atraižos, kurias galima naudoti kaip mantijas, įvairios kepurės ir skrybėlės, naudojamos vaidinant įvairių profesijų atstovus, personažus; surišimams ir uodegoms galima naudoti virves. Jei turite jau gatavų rūbų, jie turėtų būti daigafunkciai: geriau sukurti princesės suknelę iš atskirų audinio atraižų nei turėti vieną princesės suknelę.

Labai svarbu pastatyti vartus ar sukurti įėjimą į fantastinį pasaulį. Tai žymi ribą tarp dviejų pasaulių, tikrojo ir menamo – fantazijos ir sukuria tam tikrą saugumą vaikams, nes jie žino, kaip išeiti iš fantastinio pasaulio, kai jame pasijunta nejaukiai.

Kai jau įgusite kurti naratyvinių žaidimų aplinkas, pasistenkite naudotis naujomis ir netikėtomis erdvėmis. Žaisti galima žaidimų aikštelėje, miške ar parke, traukinyje ar muziejuje. O jei tinkamos aplinkos nėra, visada galite paraginti vaikus žaisti savo vaizduotėje. Būkite kūrybingi!

Pasibaigus naratyvinio žaidimo dienai, galite vaikams palikti keletą užuominų iš žaidimo

aplinkos, kurias vaikai galėtų netrukdomi patyrinėti. Tai gali būti kostiumų elementai, statinys, aprangos detalė, bet kokie maži ir „ypatingi“ daikčiukai. Grupėje esantys objektai iš naratyvinio žaidimo aplinkos vaikams primins žaidimą ir paskatins užsiimti su juo susijusia veikla. O jūs galėsite stebėti, ar vaikai su šiais daiktais žaidžia ir kokios naujos mintys šauna jiems į galvą bežaidžiant.



7 pav. Vaiko žaidimo aplinkos: lauko virtuvėlė



8 pav. Vaiko žaidimo aplinkos: elektrinių įrenginių taisykla



9 pav. Vaiko žaidimo aplinkos: kavinė



5 SUAUGUSIOJO VAIDMUO NARATYVINIAME ŽAIDIME

Planas:

- Kodėl pedagogams reikia dalyvauti vaikų žaidimuose?
- Suaugusiojo dalyvavimo naratyvinio žaidimo pasaulyje specifika
- Suaugusiojo dalyvavimo naratyvinio žaidimo pasaulyje formos
- Naratyvinio žaidimo veiklos itin lavina tam tikrus suaugusiųjų gebėjimus
- Kodėl, pedagogų nuomone, svarbu žaisti kartu su vaikais?

Kodėl pedagogams reikia dalyvauti vaikų žaidimuose?

Suaugusieji turėtų žaisti kartu su vaikais dėl keleto priežasčių. Visų pirma dėl to, kad stebėsenos ir ikimokyklinio ugdymo įstaigose atliktų tyrimų rezultatai rodo, jog brandžių žaidimo formų (aukšto lygio žaidimas) pasitaiko vis rečiau.

Kita labai svarbi priežastis yra ta, jog dalyvavimas žaidime ugdo *išskirtinį pedagogo gebėjimą* vienu metu veikti trijuose lygmenyse: žaisti kartu su vaikais įsijautus, kaip tikram žaidėjui, tuo pat metu stebėti situaciją tarsi iš šono ir išlaikyti atsakingo suaugusiojo bei profesionalaus ugdytojo poziciją.

Suaugusiojo dalyvavimo naratyvinio žaidimo pasaulyje specifika

Paprastai, taikant NŽM metodą, suaugusieji aktyviai dalyvauja vaikų veiklose ir jų vaidmuo nuolat keičiasi iš aktyvaus organizatoriaus ir vadovo į stebėtoją ir pagalbininką, palaikantį vaikų idėjas. Toliau pateikiame suaugusiųjų vaidmenų ir bendravimo formų apibūdinimus:

- Suaugusieji yra kultūrinės aplinkos organizatoriai, kūrėjai ir tarpininkai, ir jie vaikams modeliuoja aukštesnio lygio (sudėtingesnės) elgesenos normas.
- Suaugusieji aktyviai žaidžia kartu su vaikais, yra žaidimo partneriai. Vaikai ben-

dradarbiauja kartu su suaugusiais kurdami bendras veiklas.

- Suaugusieji ir vaikai tarpusavyje bendrauja improvizacinio dialogo forma.

Hakkarainen (2010) analizavo tam tikrus žaidimo pasaulio kūrimo principus, padedančius plėtoti vaikų žaidimą. Bendras naratyvinio žaidimo pasaulio kūrimas prasideda sekant ar skaitant pasaką. Palaipsniui, perskaitytos pasakos pagrindu, vaikai kartu su pedagogu ima kurti žaidimą. Toks žaidimas rutuliojasi vystant pagrindinę temą ir siužetą, įtraukiant naujus, vaikų pasiūlytus elementus, kuriant svarbius įvykius ir įvedant tam tikrus reikšmingus personažus. Hakkarainen (2010) rekomenduoja šiuos pedagoginius principus, parodančius aktyvų suaugusiojo dalyvavimą vaikų žaidime:

1. Vaikams siūloma įsitraukti į kartu kuriamas įsivaizduojamas situacijas, paremtas pasakomis ir istorijomis, kurios tampa bendro suaugusiojo ir vaiko žaidimo pasaulio pagrindu.
2. Temos kruopščiai pasirenkamos taip, kad atspindėtų pagrindines žmogiškąsias vertybes ir prieštaras, taip pat atlieptų konkrečios vaikų grupės ir kiekvieno vaiko ugdymo(si) poreikius.
3. Tema aktualizuojama suaugusiesiems emociškai įsitraukiant ir prisiimant atskirų personažų vaidmenis. Įvykių ir

personažų tarpusavio santykių prasmė atsiskleidžia per siužeto įvykius ir realius personažų veiksmus bei poelgius.

4. Pasakose ir pasakojimuose pateikiamos dramatiškos kolizijos (personažų susidūrimai) kelia vaikams daug klausimų ir yra pradinis bendrų tyrinėjimų taškas (Kodėl Kajus tapo blogas, kai jam į akį įkrito veidrodžio krislas („Sniego karalienė“). Keičiant ar jungiant įvykius iš kitų pasakojimų, sukuriamas dar daugiau situacijų, kurios prieš tęsiant naratyvinį žaidimą turi būti išspręstos (sudužus laivui kapitonas Kablys nebegalėjo toliau keliauti ir vaikų buvo paprašyta padėti jam pasistatyti naują laivą).
5. Norint plėtoti vaikų gebėjimą apmąstyti žaidimo pasaulio įvykius, būtina sukurti tinkamą aplinką ir skirti pakankamai laiko vaikų inicijuotam žaidimui. Tokio savarankiškai kuriamo vaikų žaidimo stebėjimas pasufleruoja vertingų užuominų, kaip įvykiai gali pakrypti nauja linkme ir kaip toliau plėtoti bendro naratyvinio žaidimo pasaulio temas.

Siekiant laikytis šių principų ir plėtoti naratyvinius žaidimo pasaulius, mažų vaikų grupėse turi dirbti kelių suaugusiųjų komanda.

Suaugusiojo dalyvavimo naratyvinio žaidimo pasaulyje formos

Gali būti įvairių suaugusiojo dalyvavimo naratyvinio žaidimo pasaulyje formų:

1. *Suaugusysis, atliekantis vaidmenį* (pasakojimo personažas), tiesiogiai kuriantis įvykį (dramatišką epizodą), paprašo vaikų padėti, patarti, išgelbėti ir kt. Pavyzdžiui, į grupę užklysta Karalienė iš kažkokios pasakos, kuri ieško savo dingusios dukrelės. Pamažu kalbėdamiesi, vaikai išsiaiškina, kad Karalienė yra iš jiems žinomos pasakos, ir pradeda ieškoti būdų, kaip rasti dingusią mergaitę.
2. *Suaugusysis, neturintis vaidmens* (būtinai), pavadinkime jį nuotykių ieškotoju arba žaidimo partneriu. Jis padeda vaikams susidoroti su savo emocijomis ir

dalyvauti bendroje veikloje. Kartais jis nuramina, kartais motyvuoja, padeda vaikams ir vaidinamiems personažams susikalbėti tarpusavyje ir t. t.

3. Suaugusysis, tiesiogiai nedalyvaujantis žaidime – *stebėtojas*, dokumentuoja žaidimo veiklas (daro vaizdo įrašus, užsirašinėja) ir suteikia visą reikiamą techninę pagalbą.

Suaugusysis, atliekantis vaidmenį

Planuojant, koks bus naratyvinio žaidimo pasaulis, itin svarbu sukurti personažus. Naratyviniame žaidime vaidmenis atliekančių suaugusiųjų funkcijos yra labai aiškos. Visų žaidime dalyvaujančių personažų pagrindinė funkcija yra įtraukti vaikus į naratyvinio žaidimo pasaulio įvykius tiek emociškai, tiek ir fiziškai prasme; paskatinti vaikus pasirinkti, kurią pusę palaiko, išreikšti savo nuomonę ir pradėti aktyviai veikti. Personažai visuomet turi žmogaus savybių, vertybių ir psichologines charakteristikas, kurios vaikus sudomina, ir jiems svarbu jas perprasti. Dažnai pasitaiko, kad personažai tarsi veidrodys „atspindi“ žmogaus, ypač mažo vaiko, savybes, tokias kaip kuklumas, taisyklių laužymas, ribų išbandymas, išdaigų krėtimas. Be to, personažo funkcija yra ir plėtoti naratyvinio žaidimo siužetinę liniją, kuriant dramatišką įtampą ir ją įveikiant.

Pagrindiniai NŽM personažo kūrimo elementai:

- Išoriniai (atpažįstami) personažo atributai.
- Nuorodos į kontekstą: iš kur šis personažas atkeliavo (stebuklų pasaulio, kitos planetos).
- Neverbalinė komunikacija: gestai, veido išraiška, kūno judesiai, emocinis įsitraukimas.
- Verbalinė komunikacija: balso pakeitimas, kalbos maniera, specifiniai žodžiai, išsireiškimai.
- Požiūris ir emocijos, kurias personažas nori išreikšti: liūdnoji karalienė, ieškanti savo dingusios dukters – princesės.
- Žaidimo personažo biografija ir gyvenimo istorija.

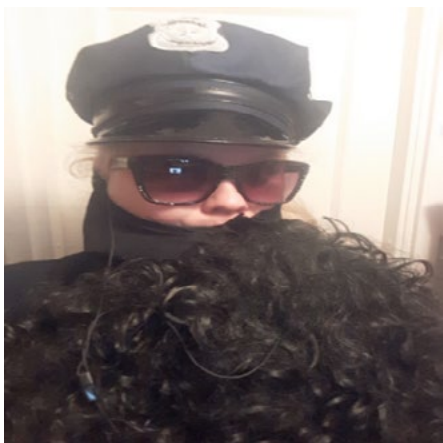
Visi šie elementai turi atitikti personažo ketinimus ir atlikti savo pagrindinę funkciją žaidimo pasaulyje: įtraukti vaikus į pasakojimo įvykių sūkurį ir sukurti dramines kolizijas.

Kurdamas personažą, suaugusysis turi siūsti labai aiškią žinią – „Aš vaidinu personažą“. Tą galite padaryti naudodami išorinius personažo atributus – skrybėles, kostiumo detales, kitus rekvizitus, iš kurių vaikams būtų aišku, kad jūs vaidinate. Galite pakeisti savo balsą, kalbėjimo manierą, vartoti specifinę kalbą ar žodžius. Labai svarbūs yra jūsų gestai, veido išraiška, emocinis įsijautimas. Personažai turėtų būti šiek tiek teatrališki: turėti neįprastų, groteskiškų, o kartais ir juokingų bruožų. Visgi

vaidinti personažą naratyviniame žaidime nėra tas pats kaip vaidinti teatre. Čia jums nereikia išskirtinio talento. Atlikti vaidmenį reiškia pradėti elgtis pagal visiškai kitokias taisykles: būti ne savimi, o kažkuo kitu – mama, daktaru, karaliumi, drakonu ir t. t.

Baltasis triušis

- Personažo atributai: šiek tiek ankštoka apranga, triušio ausys ir baltos pirštinės.
- Nuorodos į kontekstą: Stebuklų šalies gyventojas patenka į žmonių pasaulį pro stebuklingą skylę.
- Neverbalinė komunikacija: išsigandusio veido išraiška, padriki gestai ir kūno judesiai, stiprios emocijos.



10 pav. Pedagogų kuriami vaidmenys: darželio policininkas



11 pav. Pedagogų kuriami vaidmenys: panelė Rosewood



12 pav. Pedagogų kuriami vaidmenys: labai griežta moteris, kurią vaikai sutiko dar prieš naratyvinį žaidimą, kad priprastų prie mokytojų vaidmenų



13 pav. Pedagogų kuriami vaidmenys: baltasis triušis



14 pav. Pedagogų kuriami vaidmenys: gėlių feja



15 pav. Pedagogų kuriami vaidmenys: teisėja Dziudė

- Verbalinė komunikacija: garsiai ir labai greitai kalba, daugelį kartų pakartoja tuos pačius dalykus.
- Požiūris ir emocijos, kurias personažas nori išreikšti: susirūpinęs, neužtikrintas savimi, jam reikia pagalbos ir padrąsinimo iš vaikų, nori su visais draugauti.
- Atlieka pasiuntinio tarp Stebuklų šalies ir žmonių pasaulio vaidmenį.

Piratas

- Personažo atributai: didelė juoda skrybėlė, juoda barzda, viena akis užrišta juodu raiščiu, juodas ilgas apsiaustas.
- Nuorodos į kontekstą: paslaptingo miško gyventojas, į žmonių pasaulį pateko su stebuklingo akmens pagalba.
- Neverbalinė komunikacija: platūs mostai, pikta veido išraiška, staigūs kūno judesiai.
- Požiūris ir emocijos, kurias personažas nori išreikšti: greitai susierzina, bjauraus būdo, pavogė katę ir nenori jos atiduoti, yra pasiruošęs dėl jos kovoti.
- Žaidimo personažo biografija ir gyvenimo istorija: jo gyvenimas labai sudėtingas, o praeitis tamsi, jis nori ją nusišlėpti.

Suaugusysis kaip žaidimo partneris ar nuotykių ieškotojas

Suaugusiojo kaip partnerio dalyvavimas žaidime yra būtina suaugusiojo dalyvavimo naratyviniame nuotykyje forma. Persikėlę į „stebuklų pasaulį“ vaikai niekada neturėtų būti paliekami vieni! Su jais turi būti jiems pažįstami ir artimi suaugusieji. Pirmuosiuose naratyviniuose nuotykiuose grupės (klasės) ugdytojas ar keletas jų, kurie gerai pažįsta vaikus ir palaiko su jais glaudų ryšį, tampa žaidimo partneriais ir toliau kartu su vaikais dalyvauja visuose nuotykiuose. Jie padeda vaikams sekti įvykių eigą, bendrauti su personažais ir tarpusavyje. Jų funkcija gali būti nuraminti vaikus ar juos padrąsinti, stiprinti jų motyvaciją, skatinti juos galvoti kūrybiškai, o svarbiausia – būti įsijautusiems į vaikų emocines būsenas. Dalyvaudami žaidime kaip partneriai, suaugusieji suteikia vaikams emocinio saugumo įvairiose žaidybinėse situacijose: padeda vaikams

susitvarkyti su savo jausmais ir emocijomis. Kartu jie gali sekti vaikų reakcijas, suvaidinti įvykius ir „pranešti“ personažui (kurį vaidina suaugusysis), kas vyksta tarp vaikų.

Suaugusiojo vaidmenys NŽM:

Organizatorius

Tarpininkas

Pavyzdys

Stebėtojas

Rėmėjas

Pagalbininkas

Suaugęs žaidimo partneris, pats dalyvaudamas vaikų žaidime, visokeriopai remia vaikus ir padeda jiems dalyvauti žaidimo pasaulyje. Svarbiausias suaugusiojo nuotykių ieškotojo uždavinys – padėti kiekvienam vaikui sekti žaidimo pasaulio įvykius ir pagal galimybes juose dalyvauti. Suaugusysis tai daro įvairiais būdais:

- padrąsindamas vaikus komentuoti ar kitaip išsakyti savo nuomonę;
- klausinėdamas ir prašydamas vaikų paaiškinti;
- padėdamas vaikui valdyti savo elgesį ir emocinę raišką.

Visi suaugusiojo klausimai ir komentarai turi vykti žaidimų pasaulyje ir „neiškrentant“ iš žaidimo nuotyčio. Suaugęs žaidimo partneris turi nesuvaidinti, o tikrai nuoširdžiai emociškai įsitraukti į bendrą žaidimą ir pasitelkęs visas turimas priemones atvirai reikšti savo emocijas tiek kūno judesiais, tiek išraiškinga veido mimika. Dažnai suaugusysis gali prašyti vaikų paaiškinti kai kurias sudėtingas situacijas, kurių jis „nesupranta“ ir „nežino“, kaip reikia į jas reaguoti. Vaikų aiškinimai ir patarimai padeda suaugusiajam geriau perprasti vaikų požiūrį ir jausmus. Taip šis suaugusysis tampa labai svarbiu informacijos teikimo šaltiniu visai pedagogų komandai, kuri vėliau gali tikslingiau planuoti tolesnius žaidimo pasaulio įvykius, sudėlioti tinkamus prasminius akcentus ir maksimaliai atsižvelgti į kiekvieno grupės vaiko poreikius.

Vis tik suaugusieji nuotykių ieškotojai, net ir būdami vaikų žaidimo partneriais, bet kokiu atveju išlieka atsakingais suaugusiais ugdytojais. Labai svarbi jų darbo dalis, be vaikų reakcijų į žaidimo įvykius fiksavimo, yra kelti svarbias moralines problemas. Suaugusiojo klausimai turėtų kreipti vaikus link jų pačių moralinių pasirinkimų: koks kiekvieno vaiko asmeninis santykis su žaidimo įvykiais, žaidimo pasaulio personažais ir jų poelgiais? Kaip vaikai paaiškina skirtingus (gerus ir blogus) personažų poelgius, kuriems poelgiams jie pritaria, o kuriems ne? Kaip vaikai supranta ir aiškina skirtingus to paties personažo poelgius?

Šiuo atveju svarbu išgirsti vaikų pasirinkimus ir jokių būdu neskubėti mokyti ar aiškinti, kurie poelgiai geri ar teisingi, o kurie ne. Naratyvinio žaidimų pasaulio nuotykių ir turi būti taip konstruojami, kad vaikai dalyvautų pačiuose įvairiausiuose įvykiuose, patirtų skirtingų personažų likimo vingius ir perprastų jų poelgių priežastis ir pasekmes. Naratyvinis žaidimas sukuria vaikams sąlygas dalyvauti personažų nuotykiuose ir daryti poveikį jų poelgiams ir likimams. Vaikai paprastai imasi aktyvios pozicijos ir nuoširdžiai siekia padėti visiems personažams, net ir patiems neigiamiausiems. Nereikia bijoti leisti vaikams suklysti pasirenkant palaikyti neigiamus personažus! Geruosius jie gelbsti padėdami jiems dramatiškomis aplinkybėmis, o blogiukus siekia atvesti į „doros kelią“, siekdami jiems atskleisti teigiamų poelgių privalumus. Būtent šios vaikų pastangos ir aktyvų dalyvavimą sprendžiant moralinio pasirinkimo klausimus mažų vaikų dorinio ugdymo požiūriu yra ypač svarbus.

Suaugusysis kaip stebėtojas

Suaugęs stebėtojas – dar viena labai svarbi suaugusiojo dalyvavimo naratyviniame žaidimo pasaulyje forma. Pagrindinis stebėtojo uždavinys – dokumentuoti ir fiksuoti viską, kas vyksta grupėje tarp vaikų ir kas gali būtų svarbu planuojant naratyvinio žaidimo pasaulio įvykius.

Kalbant apie naratyvinį žaidimą, stebėtojas susitelkia į vaikų žaidybines iniciatyvas. Apskritai stebėjimą galima skirti tarsi į dvi dalis: 1) laisvo savarankiško vaikų žaidimo stebėjimas prieš naratyvinio žaidimo pasaulio nuotykius ir po jų ir 2) stebėjimas, kaip vaikai dalyvauja naratyvinio žaidimo pasaulio įvykiuose.

Stebėjimui reikia naudoti fiksavimo priemones: vesti užrašus arba filmuoti vaizdo kamera / išmaniuoju telefonu. Toks dokumentavimas svarbus siekiant užfiksuoti kuo daugiau pastebėjimų, kad vėliau juos būtų galima aptarti su visais pedagogų komandos nariais. Stebint vaikų dalyvavimą žaidime, svarbu atkreipti dėmesį į daugelį aspektų:

- Santykiai tarp vaikų (draugiški / padebantys, nedraugiški / konfliktiški, pasiūpimai, patyčios).
- Vaikų žaidybinių iniciatyvų: žaidimo lygis, žaidimo temos, tęstinumas.
- Ką vaikai kalbasi apie žaidimo personažus ir jų tarpusavio santykius?
- Kaip individualūs vaikai dalyvauja žaidime, ar jie žaidžia labiau atsiskyrę, individualiai, ar lengvai tampa grupės dalimi?
- Ar vaikai lengvai priima kitų pasiūlytas žaidimo idėjas, ar visuomet siekia, kad būtų įgyvendinta tik jų idėja?
- Individualių vaikų įsitraukimo lygis, susikaupimas, emocinis reagavimas.
- Kaip vaikai interpretuoja naratyvinio žaidimo pasaulio personažų nuotykius, kuriuos iš jų labiausiai įsimena ir daugiausia komentuoja?

Visi šie stebėjimų duomenys yra labai svarbūs pasirenkant preliminaras naratyvinio žaidimo pasaulio temas, planuojant pagrindinius įvykius ir formuluojant tiek individualius, tiek grupės ugdymo tikslus ir mokymo(si) uždutis.

Daugiau apie vaikų stebėjimą 9 skyriuje.

Naratyvinio žaidimo veiklos itin lavina tam tikrus suaugusiųjų gebėjimus

Pedagogai, reguliariai dalyvaujantys vaikų žaidime, išlavina tam tikrus profesinius įgūdžius ir įgyja tokių žinių apie mažus vaikus, kokių nebūtų įmanoma gauti jokių kitu būdu.

Žaismingumas ir gebėjimas improvizuoti: originalūs sprendimai, pasinėrimas į nežinomus pasaulius, atvirumas naujoms vizijoms, smalsumas, gebėjimas toleruoti neapibrėžtumą, kitokį požiūrį, mokėjimas klausyti, ką sako kiti, papasakotos ir sukaupotos informacijos išplėtojimas.

Mokėjimas vizualizuoti ir numatyti, kas bus toliau: pasakų ir iliustracijų pavertimas gyvais, interaktyviais procesais, laki vaizduotė, pvz.: kaip sukonstruoti klonavimo mašiną, koks jausmas būti tikru piratu arba gyventi Širdžių karalienės pilyje.

Mokėjimas dirbti komandoje: suaugusiųjų komandos vaidmenų koordinavimas (vaidinantys personažai, vaikų pagalbininkas, nuotykių ieškotojas) ir pagalba kitiems suaugusiesiems siekiant naratyvinio žaidimo ugdymo tikslų. Gebėjimas lengvai vesti jaukią, konstruktyvią ir analitinę diskusiją su vaikais ir suaugusiaisiais (komanda).

Kodėl, pedagogų nuomone, svarbu žaisti kartu su vaikais?

- Jūs pradodate geriau pažinti vaikus, vaikai taip pat jus geriau pažįsta. Taip bus lengviau atidžiai juos stebėti. Atsiranda empatija, matote, kokios jų emocijos ir ketinimai, pradodate juos išgirsti. Žaidimas su vaikais padeda suprasti, kaip ir ką jie mąsto ir koks jų pasaulis.
- Per žaidimą kur kas lengviau užmegzti ryšį su vaiku. Nėra veiksmingesnio būdo už žaidimą. Žaidimas – tai būdas vienam kitą pažinti.
- Vaikai mėgsta suaugusiuosius, kurie su jais žaidžia, jie juos laiko draugais.
- Neįtikėtina, kaip paprastai suaugusysis, vaidindamas personažą, gali daryti įtaką vaiko elgesiui.
- Vaikai, stipriai įsitraukę į žaidimą, gali ilgą laiką išlaikyti dėmesį.
- Jei žaidimas yra motyvuojantis, vaikai gali išmokti daugelio dalykų, kurie būtinai jų veiklai.

6 NARATYVINIO ŽAIDIMO PAGRINDAI

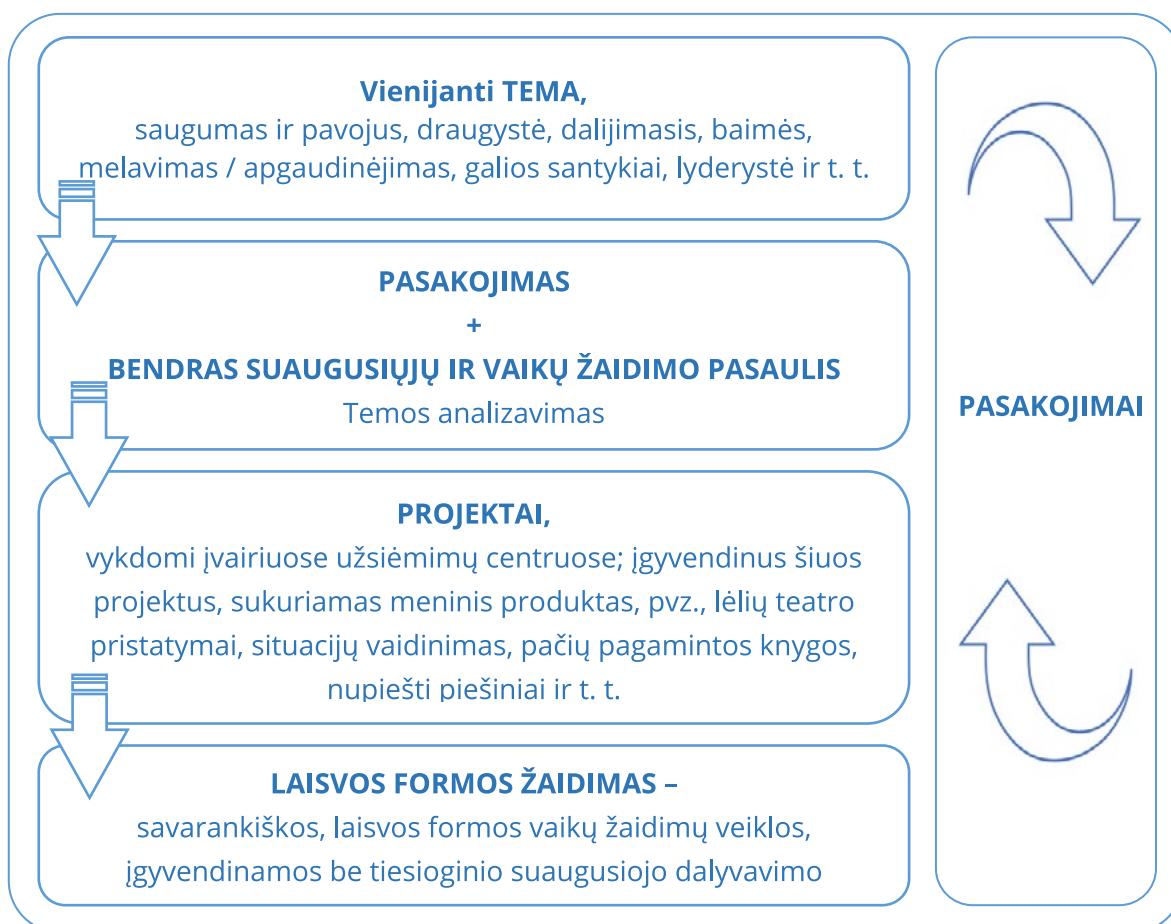
Planas:

- Bendros planavimo gairės
- Pagrindiniai žingsniai įgyvendinant naratyvinio žaidimo projektą

Įgyvendindami savo žaidimų su vaikais projektus, naudojame tokią bendro planavimo schemą (žr. 16 pav.).

Vienijanti tema. Vaikų interesai atsiskleidžia stebint jų (žaidimo) elgsenas ir veiklas. Tema pasirenkama remiantis stebėjimo rezultatais. Per metus suplanuojamos bendrojo pobūdžio temos, susijusios su pagrindinėmis žmogaus vertybėmis. Artimiausios

mažiesiems temos dažniausiai yra šios: saugumas ir pavojus, pagalba ir draugystė, baimių nugalėjimas, melavimas arba tiesos sakymas, taisyklių laužymas, kova dėl lyderystės ir t. t. Vienas gana konkretus temos aspektas yra vadinamoji aktuali tema, kuri atsiskleidžia stebint žaidžiančius vaikus, klausantis jų tarpusavio pokalbių ir komentarų, matant bendravimą su tėvais.



16 pav. Bendros planavimo gairės

Kai tema jau aiški, pasirenkamas ar sukuriamas atitinkamas *pasakojimas*. Pirmą kartą bendraujant su naujais vaikais, patogiu pradėti nuo visiems žinomo pasakojimo. Iš pradžių, pradėję dirbti su mažais vaikais, mes dažniausiai pasitelkiame liaudies pasakas. Skaitydami jiems knygas ar sekdami pasakas, stengiamės išsiaiškinti, kuri pasaka ar herojus jiems labiausiai patinka. Savo eksperimentinėje erdvėje esame panaudoję tradicines liaudies pasakas, pvz.: „Ropė“, „Džekas ir pupa“ ir „Stebuklinga pirštinė“. Projektai, kuriuos įgyvendindami sekėme pasakas „Mikė Pūkuotukas“ ir „Kalevala“, taip pat susilaukė sėkmės.

Pasakojimas pasitelkiamas kaip priemonė, padedanti pradėti ir išplėtoti temą. Pasakojimai skirti klausimams iškelti ir sudėtingiems prieštaravimams atskleisti. Gerame pasakojime visada rasime dramatišką koliziją, jaudinančių įvykių, į kuriuos vaikai reaguoja. Pasakojimas yra kaip integravimo būdas: pasakojimo forma sukuria rėmus, „pasaulį“, įvykių kontekstą ir foną. Tinkamai pasirinktas pasakojimas leidžia vaikams įsitraukti emociškai ir juos motyvuoti. Motyvuojantis pasakojimas padeda vaikams saugiai analizuoti savo skausmingiausius patirtis ir leidžia jaustis saugiems, nes vaikai konstruoja pasakojimą ties pavojaus ar išgąščio riba tiek, kiek patys pajėgūs su tuo susidoroti.

Projektai vykdomi įvairiuose užsiėmimų centruose, čia išsiaiškinami ir išanalizuojami specifiniai pasirinktos temos aspektai. Pristačius pasakojimą, vaikai gali savo nuožiūra pasirinkti, ką norėtų žaisti, rytinio ciklo pabaigoje jiems pristatomi galimi pasirinkimo variantai, o pristačius pačią istoriją, šie variantai dar kartą pateikiami. Vaikai gali savo nuožiūra pasirinkti savo pačių idėjas ar projektus įvairiuose centruose. Kartais tai yra veiklos, kartais – idėjos ar tiesiog centrai.

Inicijuojamų ir palaikomų veiklų tikslas yra pasiūlyti vaikams veiklas, pateikiant naują medžiagą, naujas užduotis, ugdant tam tikrus gebėjimus ar pritarant pačių vaikų idėjoms. Mūsų penkerius metus vykdytų stebėjimų

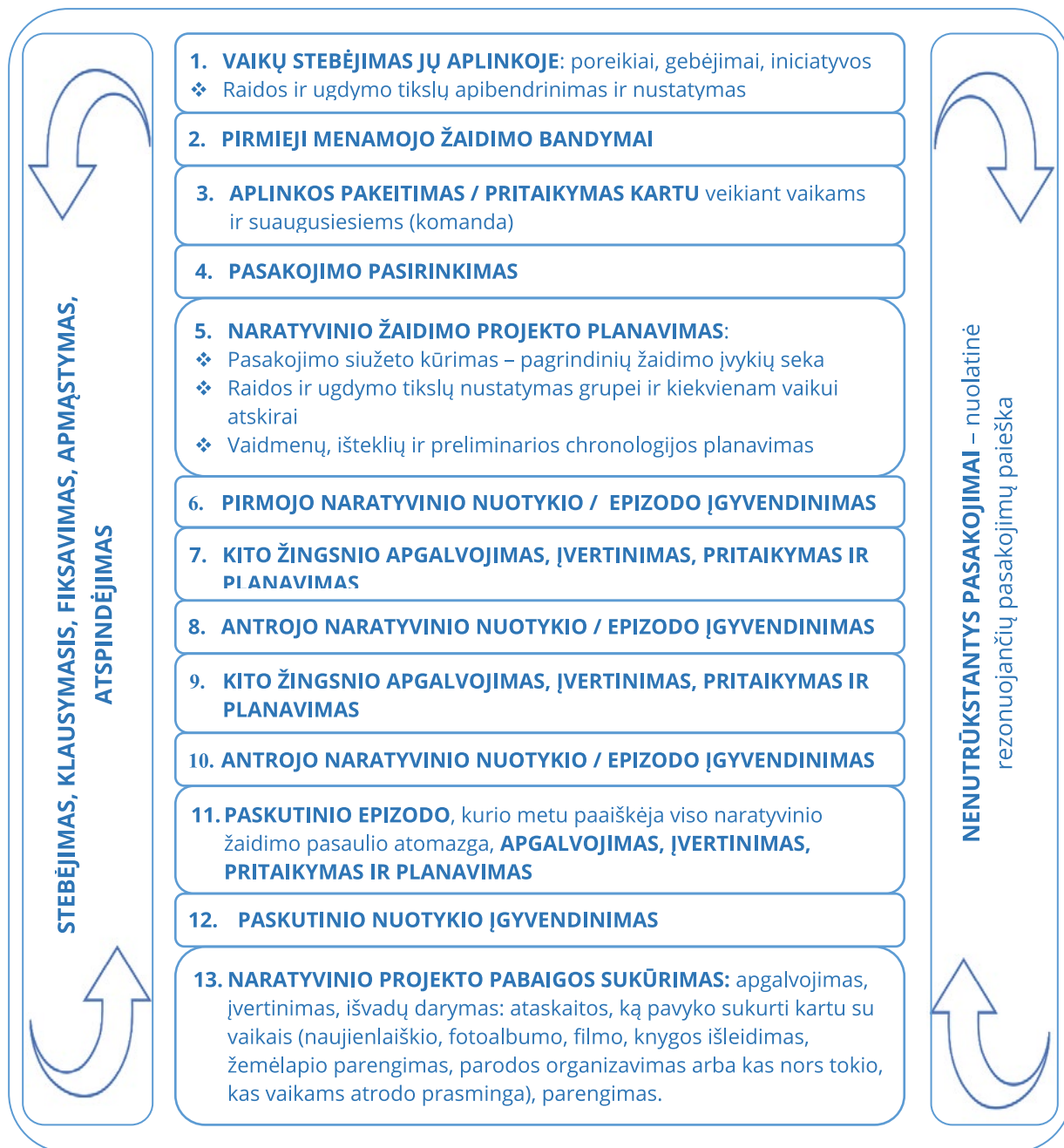
rezultatai rodo, kad vaikų veiklos vystosi pagal tris pagrindines linijas: pristatomo pasakojimo atspindėjimas įvairių veiklų metu, ilgai trunkančios žaidimo veiklos plėtojimas (formulių žaidimas, žaidimai „Pilis“, „Drakonas“, „Princesė“ ir t. t.), tam tikrų įgūdžių, tokių kaip stambiosios motorikos, lavinimas laipiojant, šokinėjant, siūbuojant ir t. t. Vyresni vaikai dažnai pasirenka mokomojo pobūdžio užduotis: rašo laiškus personažams, tyrinėja žemėlapius, braižo planus, stato ar konstruoja įvairias transporto priemones, renka duomenis apie nežinomus reiškinius, gamtą, šalį ir t. t.

Savarankiškas, laisvos formos žaidimas – vaikai toliau plėtoja temą ir išsivysto naujos potėmės. Savarankiška vaiko žaidimų veikla skatina jo saviugdą, augimą, kūrybingumą ir mokymąsi. Vaiko problemos geriausiai atsiskleidžia per savarankišką žaidimą. Stebėdamas laisvai žaidžiančius vaikus, ugdytojas mato, kaip jie pritaiko įgytas žinias ir gebėjimus. Vaikams reikia duoti pakankamai laiko ir laisvės, kad jie galėtų savarankiškai kurti savo veiklas. Mūsų tikslas – išlaikyti balansą tarp suaugusiojo ir vaiko inicijuotų veiklų. Dažniausiai tikimasi, kad vaiko inicijuotų veiklų, ypač jo savarankiškų žaidimų, padaugės. Vaikų idėjos ir pasakojami siužetai, atsiskleidę per savarankišką žaidimą, naudojami kuriant būsimų pasakojimų pristatymus.

17 paveiksle pateikiame pagrindinius nuoseklius žingsnius, kaip įgyvendinti naratyvinio žaidimo projektą.

1. Vaikų stebėsena jų aplinkoje: poreikiai, gebėjimai, iniciatyvos

Siekiant sėkmingai sukurti žaidimo pasaulį, būtina nuolat stebėti ir fiksuoti. Stebint vaikus galima geriau juos pažinti, sužinoti apie jų gebėjimus, poreikius ir pastebėti jų rodomas iniciatyvas. Pasižymėkite savo pastebėjimus, nufilmuokite jų veiklas. Vėliau tai aptarkite su komanda. Visa tai padeda ugdymo komandai suformuluoti naratyvinio žaidimo pasaulio projekto tikslus.



17 pav. Pagrindiniai žingsniai įgyvendinant naratyvinio žaidimo projektą

Klausimai apsvarstymui: Kokia atmosfera grupėje? Kaip vaikai jaučiasi? Kaip jie bendrauja tarpusavyje, kaip elgiasi vienas su kitu? Kaip vaikai bendrauja su suaugusiais? Su kokiomis dilemomis jie susiduria kasdieniame gyvenime ir grupėje? Kokios jų asmeninės ir bendros grupės vertybės? Ką vaikai mėgsta veikti? Kokie yra jų žaidimo įgūdžiai, patirtys, temos ir iniciatyvos? Kurie vaikai iš grupės tarpusavyje draugauja ir mėgsta žaisti kartu? Kokia yra aplinka, su kokiais žaislais ir daiktais jie žaidžia? Kokie yra atskirų vaikų ir visos grupės raidos ir ugdymo poreikiai?

Daugiau vaikų stebėjimo metodų ir būdų pateikiame 9 skyriuje.

2. Pirmieji menamojo žaidimo bandymai

Prieš pradėdant tikrąjį ir „didįjį“ naratyvinio žaidimo projektą, pirmiausia reikėtų savo grupėje (klasėje) kaip įprastai pasipraktikuoti, kaip žaisti vaidmenų žaidimą. Be to, galite suorganizuoti vienkartinį naratyvinio žaidimo epizodų vaidinimą, pasiskirstyti vaidmenimis, sukurti menamų situacijų ir praverti stebuklingo pasaulio duris. Stebėkite vaikus ir situacijas, užsirašykite savo pastebėjimus,

paanalizuokite juos ir kartu su komanda aptarkite.

Daugiau apie pirmuosius naratyvinio žaidimo bandymus skaitykite 7 skyriuje.

3. Aplinkos pakeitimas / pritaikymas veikiant vaikams ir suaugusiesiems (komanda)

Jau atlikę bandymus su pirmaisiais naratyvinio žaidimo epizodais ir apie tai padiskutavę su komanda ir vaikais, jūs greičiausiai norėsite pakeisti ir pritaikyti žaidimo aplinką, išteklius ir temas. Elkitės remdamiesi savo pastebėjimais, savo pačių ir komandos narių bei vaikų jausmais. Neabejodami rinkitės naujas vietas ir aplinką, pvz.: grupės (mokyklos) salę, mansardą, rūšį, arba išeikite į lauką, mišką, sodą, ir t. t. Pakvieskite prie savo naratyvinio žaidimo nuotykių prisijungti ir savanorius (mokinius, tėvus, kitus pedagogus).

4. Pasakojimo pasirinkimas

Pirmieji naratyvinio žaidimo pasauliai pradedami kurti nuo kokios nors įdomios istorijos, kurią mėgsta tiek vaikai, tiek ir patys ugdytojai. Tai nėra būtinas reikalavimas, tačiau geresnis pasakojimas visada leidžia sukurti platesnį kontekstą, visą pasaulį, kuris vaikams įdomus. Jei perskaite ar pasekę pasaką pastebite, kad a) vaikai nesustoja apie tai kalbėję, jie prašo dar kartą ją paskaityti ar pasekti, b) savo laisvo žaidimo metu jie vaidina tam tikrus pasakos epizodus, – tai gali būti ženklas, kad pasirinkote tinkamą pasakojimą ir atėjo laikas pradėti naratyvinį žaidimą.

Kartais po pirmųjų bandymų vaikai pradeda patys tyrinėti jiems jau žinomus pasakojimus...

Pavyzdys, kaip vaikai tyrinėja pasaką „Auksaplaukė ir trys lokiai“ (*angl. Goldilocks*).

Perskaičius pasaką apie mergaitę ir tris lokius, vaikai panoro šią istoriją suvaidinti. Vienas iš berniukų paklausė, ar galėsiąs vaidinti Auksaplaukė. Vaikai nusprendė, kad turbūt taip. Kadangi visi žaidėjai buvo

berniukai, jie nutarė, kad bus trys lokiai ir berniukas Auksaplaukė. Visi berniukai norėjo pabandyti suvaidinti Auksaplaukė. Jiems buvo labai smagu išbandyti šį vaidmenį. Kiti berniukai taip pat norėjo būti Auksaplauke, nes tai buvo pats smagiausias pasakojimo personažas. Jie taip pat sužinojo, kad vaidindami gali būti berniuku ir apsimesti mergaite. Žaidimo metu jie suprato, kad Auksaplaukė elgėsi blogai: ji atėjo į svečius nekviesta! Tuomet pasaka buvo pratęsta. Vaikai paprašė Auksaplaukės mamos, kad ši jai paaiškintų, kaip derėjo elgtis.

Kai pasakoje vaizduojamos vertybės nesutampa su pačių vaikų vertybėmis (į kito žmogaus namus galima eiti tik tuomet, jei esi kviečiamas), jie patys turi sugalvoti šios moralinės dilemos sprendimo būdą. Tai yra vienas iš naratyvinio žaidimo tikslų – paskatinti vaikus perkurti pasakas ir atskleisti, kokia yra problema žiūrint jų akimis, ir kaip ją išspręsti.

Daugiau apie tai, kaip pasirinkti tinkamą pasakojimą, ir gerų pasakojimų sąrašą rasite 3 skyriuje.

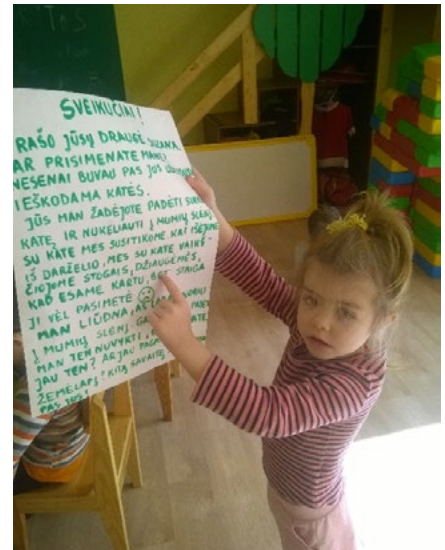
5. Naratyvinio žaidimo projekto planavimas

Pasakojimo siužeto kūrimas. Naratyvinis žaidimo pasaulis – tai ne pasirinkto pasakojimo inscenizacija. Pasakojimas tėra jūsų žaidimo rėmai ir postūmis. Žaidėjai turi *improvizuoti* ir *kurti* savo įvykius taip, kaip patys nori. Rengdami naratyvinio žaidimo planą, sudarykite tik *pačių svarbiausių įvykių grandinę* – būsimą žaidimo viziją. Būtent ši įvykių grandinė ir atskleis pagrindinę jūsų naratyvinio žaidimo pasaulio mintį. Tačiau netgi sudarius pirminę įvykių seką, tai niekada nebus galutinė versija, visi įvykiai gali keistis priklausomai nuo improvizuoto žaidimo eigos.

Bendras naratyvinis žaidimas gali trukti ir keletą mėnesių (3–6), taigi tokio žaidimo pasaulio tęstinumo planavimas yra didelis iššūkis. Į šį procesą būtina įtraukti vaikus. Vienas iš būdų, ypač su mažesniais vaikais, yra



18 pav. Geros pradžios idėjos: stebuklingos durys į kitą pasaulį



19 pav. Geros pradžios idėjos: gavome laišką!

suaugusiojo įsitraukimas į laisvą pačių vaikų kuriamą žaidimą, siekiant pamatyti, kaip jie patys toliau konstruoja naratyvinio žaidimo įvykius ir kur link krypsta jų dėmesys ir susidomėjimas. Naratyvinio žaidimo pasaulio nuotykiškai neturi apsiriboti tik viena istorija ar pasakojimu. Dažnai vaikai supina jiems įstrigusius įvykius iš kelių pasakų ar ankstesnių žaidimų; atsižvelgdami į vaikų iniciatyvas, pedagogai gali kurti unikalų ir nepakartojamą naratyvinio žaidimo siužetą, kuris puikiai atlieptų ir ugdymo tikslus.

Dar vienas itin svarbus žingsnis planavimo etape yra sugalvoti gerą idėją, nuo ko pradėti visą nuotykį.

Pateikiame keletą geros pradžios idėjų: *jums paskambina arba parašo laišką nepažįstamas žmogus; grupę (klasę) aplanko svečias; iš kažkur atsiranda slaptas žemėlapis ar labai keistas piešinys; randamos durys į nežinomą, greičiausiai stebuklingą pasaulį ir t. t. Įtraukite visą komandą ir pasisemkite idėjų iš vaikų.*

Raidos ir ugdymo tikslų nustatymas grupei ir kiekvienam vaikui atskirai

Tikslams formuluoti mes naudojame labai paprastą planavimo formą, kurią rasite 4 ir 5 prieduose.

Vaidmenų, išteklių ir preliminarios chronologijos planavimas

Su savo komanda turite nuspręsti, kas priims aktyvųjį vaidmenį, kas bus vaikų žaidimo partneris, kas padės, kai situacija ims atrodyti nevaldoma ir prireiks pagalbos. Daugiau informacijos apie suaugusiųjų vaidmenis galite rasti 5 skyriuje.

Žaidimo laiko paskyrimas

Vaikams kiekvieną dieną turi būti paskirtas nuolatinis žaidimo laikas. Žaidimas turi būti laikomas lygiai tokia pat svarbia mažų vaikų veikla kaip ir mokymasis. Nusprendę pradėti naratyvinius žaidimus, turėtumėte tam pasirinkti savaitės dieną ir laiką. Vaikai turi žinoti, kada ta DIENA. O jūs privalote laikytis savo plano. Patartina naratyviniam žaidimui skirti 1,5–2,5 valandos. Jis galėtų būtų organizuojamas kartą per savaitę arba kartą per dvi savaites. Kadangi pats svarbiausias naratyvinio žaidimo tikslas yra skatinti *savarankišką* vaikų naratyvinį žaidimą, jūs taip pat turėtumėte paskirti savaitės dieną savarankiškam vaikų žaidimui. Taip pat patartina, likus dienai ar dviem iki organizuojamo naratyvinio žaidimo, su vaikais skaityti pasakas. Siūlome tokią eigą: perskaitote jiems pasaką, su kuria norite supažindinti. Kitą dieną jūs būnate klausytoju, stebite, kaip žaidžia vaikai, ir remdamiesi vaikų idėjomis suplanuojate savo žaidimą. Po dienos ar kelių suorganizuojate naratyvinį nuotykį.

6. Naratyvinio žaidimo projekto įgyvendinimas

Kai būsite pasirengę, tiesiog PRADĖKITE! Pirmam kartui svarbu turėti pasirengus vieną trumpą epizodą, kuris sudomintų ir priverstų nusistebėti, susidomėti ir iškeltų klausimų. Žaidimo metu svarbiausia atsiminti, kad esate atsakingas tik už pagrindinį žaidimą, kurį suplanavote kartu su savo komanda, o vėliau palikite vietos vaikų reakcijoms, analizei ir klausimams. Naratyvinio pasakojimo privalumas yra tas, kad klaidų čia nebūna. Be abejo, bus tokių situacijų, kai nežinosite, ką pasirinkti arba pasiūlyti. Tuomet tiesiog klauskite vaikų. Nustebsite sužinoję, kokių idėjų jie turi ir kokių sprendimų būdų gali pasiūlyti.

Užtruks, kol išmoksite laisvai į žaidimą įtraukti ir vaikų idėjas, atsiradusias eksperimentu, ir nebijoti pakeisti pradinio plano, tačiau kuo daugiau žaisite, tuo patogiau jausitės tokiose nenuspėjamosiose situacijose.

7. Kito žingsnio apgalvojimas, įvertinimas, pritaikymas ir planavimas

Diskutuokite su vaikais. Dienos pabaigoje, pabaigus žaidimus, vaikai greičiausiai norės viską aptarti. Leiskite jiems tai daryti kartu su jumis, užduokite klausimų ir išklauskite jų pasakojimų. Dažniausiai kaip apmąstymo formą mes pasitelkiame piešinį. Vaikai gali piešti kartu vieną didelį piešinį arba atskirai mažose grupelėse. Nenustebkite, jei išgirsite tiek skirtingų pasakojimų, kiek žaidime dalyvavo vaikų. Pabandykite išsiaiškinti, kas pritraukė jų dėmesį labiausiai ir ko jie tikisi iš tolesnių nuotykių. Jums prireiks jų idėjų toliau įvertinant ir planuojant kitas žaidimo veiklas.

Aptarkite ir įvertinkite kartu su komanda. Įvertinimas turi eiti koja kojon su planavimu ir derinimu. Labai svarbu įvertinti, ar viskas iš tikrųjų vyko taip, kaip ir planavote.

Naratyvinio žaidimo veiklos vystosi spiralės principu: stebėsena, apmąstymas, planavimas, naratyvinio žaidimo veiklų įgyvendinimas, stebėsena, įvertinimas, apmąstymas, planavimas ir t. t. Visi šie žingsniai yra labai svarbūs ir tarpusavyje susiję per visą procesą (tai yra ir 8-11 žingsniai).

8. Paskutinio nuotyčio įgyvendinimas

Paskutinis naratyvinio žaidimo projekto nuotykis visada yra bendros kūrybos vaisius ir dažnai gana netikėtas.

9. Naratyvinio projekto pabaigos sukūrimas

Apgalvojimas, įvertinimas, išvadų darymas – ataskaitos, ką pavyko sukurti kartu su vaikais (naujienlaiškio, fotoalbumo, filmo, knygos išleidimas, žemėlapių parengimas, parodos organizavimas arba kas nors tokio, kas vaikams atrodo prasminga), parengimas.

Pedagogai ir vaikai gali pasirinkti, ką jie sukurs įgyvendindami žaidimo projektą arba jam pasibaigus. Šie produktai turi atsirasti natūraliai, jie turi įprasminti ir savotiškai pažymėti svarbiausius projekto įvykius. Ar to tikrai reikia? Mūsų nuomone, labai svarbu, kad grupėje (klasėje) būtų tam tikrų žaidimo projekto ženklų – rekvizitų, daiktų, toliau naudojamų vaikų žaidimuose ir nuolat primenančių jiems konkretų žaidimo projektą. Visi šie buvusių projektų daiktai vaikams tampa tarsi tam tikrais buvusių žaidimų pasaulių simboliais. Jais naudodamiesi vaikai toliau tęsia buvusius žaidimų naratyvus, kiekvieną kartą juos savaip interpretuodami, vis kitaip, nauju būdu įpindami į savo kuriamus žaidimus. Taip kaupiamas vaikų „žaidimo kapitalas“ (daugiau žr. 4 skyrelyje), plečiasi vaikų žaidimo kontekstas, jis tampa išsamesnis ir leidžia kiekvienam iš jų išsaugoti ypatingus emocinius prisiminimus.

7 NARATYVINIO ŽAIDIMO PRAKTIKAVIMAS

Planas:

- Pirmieji žaidimo bandymai mažose grupelėse
- Grupėje (klasėje) apsilanko „nepažįstamas“ personažas
- Vaikų idėjų svarba

Pirmieji žaidimo bandymai mažose grupelėse

Kaip jau minėta 4 skyriuje, vaikams ir suaugusiems būtina reguliariai mokytis žaisti kartu mažose ir didesnėse grupėse, kad jie geriau pažintų vienas kitą kaip žaidėjus. Suomijos ikimokyklinio ugdymo įstaigų grupėse laikomasi principo, kad visi vaikai turi būti priimami į bendrus žaidimus, nė vienas vaikas negali būti paliktas. Šio principo vaikai mokomi. Praktikoje tai reiškia, kad vyksta vaikų rotacija iš vienos mažos grupės į kitą (4–5 vaikai), kiekvieną savaitę vaikai būna vis kitoje grupelėje. Savaitę toje pačioje grupelėje vyksta visos grupinės veiklos, o kartu ir vaikų žaidimai. Taip vaikai turi progą pažaisti su kiekvienu vaiku, geriau vienas kitą pažinti ir užmegzti glaudesnę tarpusavio ryšį. Suaugusieji visada akylai stebi vaikų žaidimą ir yra pasirengę padėti kiekvienam vaikui, kai tik šiam prireikia pagalbos. Suaugusiųjų pagalba yra labai svarbi pradinėse žaidimo stadijose, ypač rudenį, mokslo metų pradžioje, vaikams tik pradėjus lankyti darželį ar mokyklą.

Prieš planuodami ilgalaikį naratyvinio žaidimo projektą, galite pradžioje keletą kartų pabandyti pažaisti atskirus (vienos dienos trukmės) naratyvinio žaidimo epizodus. Tai geras pasirengimas pedagogams ir vaikams – atlikti mažus vaidmenis, kurti įsivaizduojamas situacijas ir prieš pradėdant plėtoti naratyvinį žaidimą įgyti šiek tiek žaidimo praktikos. Prieš nusprenddami, kokią istoriją norėtumėte

panaudoti naratyviniam žaidimui, pamėginkite į laisvą vaikų žaidimą įtraukti naujų idėjų arba personažų iš kelių skirtingų istorijų. Vieni metu pateikite *tik vieną* idėją ar įvykį, nesukubėkite, leiskite vaikams sureaguoti, išreikšti savo emocijas ir nuomonę. Būkite jautrūs ir dėmesingi vaikų reakcijoms, emocijoms ir mintims. Pasibaigus žaidimo sesijai, nedelsdami užsirašykite savo komentarus, kas nutiko žaidimo metu. Kitą dieną klausykitės vaikų diskusijų, stebėkite jų žaidimą ir kitas veiklas, fiksuokite jų mintis. Šios stebėsenos reikia norint suplanuoti ir sudėlioti kitą naratyvinio žaidimo žingsnį.

Grupėje (klasėje) apsilanko „nepažįstamas“ personažas

Pirmasis bandymas nebūtinai turi būti epizodas iš būsimo naratyvinio nuotykių, paremtas pasirinktu pasakojimu. Galite tiesiog pristatyti išgalvotą personažą, pavyzdžiui, „daktarę Šmyšę“ (vaidina kitos grupės auklėtoja), atėjusią patikrinti vaikų sveikatos. Ši daktarė yra šiek tiek keista, atvyksta su savo asistente, ir joms tikrinant vaikų sveikatą nutinka linksmybių ir įdomių dalykų. Vaikams tokia sveikatos patikra atrodo labai smagi ir netikėta.

Šiame etape svarbu atkreipti dėmesį į tai, kaip vaikai reaguoja į atėjusį nepažįstamą personažą. Kokios yra jų emocijos, kaip jie elgiasi, ar dalyvauja siūlomose veiklose ir t. t. Suaugusieji suplanuoja šį pirmąjį įvykį ir bando

įgyvendinti bent jau pagrindines suplanuotas veiklas (pamatuoti vaikų ūgį ir svorį, išrašyti jiems receptų, kad būtų sveiki ir laimingi), tačiau visas bendravimas su vaikais yra improvizuotas ir laisvas.

Personažui išėjus, pedagogas turėtų su vaikais aptarti tai, kas įvyko ir kokius jausmus jiems sukėlė svečias, ką vaikai apie jį galvoja. Taip pat, prieš išeidamas, personažas VISUOMET turi ką nors pasakyti ar padaryti, kas leistų jums vėliau pratęsti ir susieti naujus įvykius su pirmuoju personažo apsilankymu. Tarkime, „daktarė“ pamiršta savo akinius arba lagaminėlį, arba kokius nors instrumentus, kuriuos vaikai gali panaudoti savo žaidime. Tačiau taip pat jie gali norėti grąžinti šiuos daiktus daktarei ir todėl turi kaip nors su ja susisiekti... Galbūt norėtumėte parašyti personažui žinutę, tačiau ką daryti, jei neturite adreso? Pedagogas turi nukreipti visus šiuos klausimus vaikams ir tiesiog klausyti, ką jie mano, kokias idėjas siūlo. Tokiu būdu vaikai dar labiau įsitraukia į tolesnį naratyvinio žaidimo pasaulio planavimą.

Vaikų idėjų svarba

Itin svarbu į naująjį planą įtraukti vaikų idėjas. Gali būti, kad iš karto sulauksite per daug pasiūlymų ir šį procesą reikės suvaldyti. Kils klausimas, kurias idėjas pasirinkti? Kokia apimtimi reikia vadovautis vaikų idėjomis? Kaip suderinti visas idėjas? Žaidimo metu nebūtina akimirksniu panaudoti vaikų siūlomas idėjas. Jas galima plėtoti ir vėliau, kai tam bus tinkamas laikas.

Pedagogas kartu su komanda turi įvertinti, kiek vaikų siūlo tokias pačias idėjas, ir išsirinkti tas, kurios turi daugiausia žaidybinių galimybių. Ne visos vaikų siūlomos idėjos yra tinkamos ir gali būti panaudotos, tačiau jos nurodo vaikų interesų kryptį, o tai svarbu planuojant žaidimą. Šią minutę gali kilti klausimas, kas naratyviniam žaidimui svarbiau: originalūs pasakojimo įvykiai ar tai, kaip vaikai tuos įvykius interpretuoja? Be jokios abejonės, vaikų idėjos yra kur kas svarbesnės. Naratyvinio žaidimo metodo esmė yra ta, kad per originalų pasakojimą sukuriamas



20 pav. Daktarės Šmyšės ir jos padėjėjos apsilankymas

kontekstas, tačiau žaidimo dalyviai sukuria ir interpretuoja pasakojimo įvykius savaip. Taip sukuriamą naują pasakojimo versiją ir tai tampa JŲ PASAKOJIMU.

Kiekvieną kartą, pasibaigus žaidimo sesijai, visa pedagogų komanda, dirbanti grupėje, turėtų susėsti ir pasidalyti savo įžvalgomis ir apmąstymais, aptarti vaikų idėjas, kurias jiems pavyko užčiuopti. Čia labai padėtų vaizdo įrašai. Rekomenduotina įrašyti (padaryti vaizdo ar bent garso įrašus) organizuotą naratyvinio žaidimo sesijas. Taip pat norime atkreipti dėmesį į tai, kad naratyviniame žaidimo pasaulyje reikia kiek įmanoma daugiau suaugusiųjų, dalyvaujančių komandos darbe. Jei grupėje (klasėje) dirba tik vienas pedagogas, patariama ieškoti savanorių tarp tėvų, studentų ir kito ugdymo įstaigos personalo. Visi jie reikalingi planavimo stadijoje, tačiau dar labiau jų pagalbos reikia naratyvinio žaidimo veiklose. Visi kartu planuojantys suaugusieji žino žaidimo siužetą, todėl, neperžengdami tam tikrų aptartų ribų, jie gali sau leisti improvizuoti.

Siūloma suaugusiųjų komandą sudaryti mažiausiai iš 2–3 žmonių:

- *Suaugusysis, atliekantis vaidmenį* (pasakojimo personažas), – tiesiogiai kuria įvykį (dramatišką epizodą), paprašo vaikų padėti, patarti, išgelbėti ir kt. Pavyzdžiui, į grupę užklysta Karalienė iš kažkokios pasakos, kuri ieško savo din-

ŽAIDIMAS – TAI NUOLATINĖ IMPROVIZACIJA! *Patarimai improvizuojantiems:*

- *Jokių neiginių (taip, bet...).*
- *Nesilaikykite „mirtinai“ įsikibę išankstinio plano (svarbu „nepamesti“ tik pagrindinio suplanuoto įvykio).*
- *Klausykitės grupės narių minčių (nesistenkite juokauti ar atrodyti protingas, bet klausykitės, ką kalba kiti, ir siekite toliau plėtoti grupės mintis).*
- *Stenkitės išlikti improvizavimo zonoje, kuri yra tarp visiško nuspėjamumo ir nuėjimo per toli.*

gusios dukrelės; pamažu kalbėdamiesi, vaikai išsiaiškina, kad Karalienė yra iš jiems žinomos pasakos, ir pradeda ieškoti būdų, kaip rasti dingusią mergaitę.

- *Suaugusysis, neturintis vaidmens* (būtinai), – pavadinkime jį nuotykių ieškotoju arba žaidimo partneriu. Jis padeda vaikams susidoroti su savo emocijomis ir dalyvauti veikloje. Kartais jis nuramina, kartais motyvuoja, padeda vaikams ir vaidinamiems personažams susikalbėti tarpusavyje ir t. t.
- *Suaugusysis, tiesiogiai nedalyvaujantis žaidime*, – *stebėtojas*, kuris dokumentuoja žaidimo veiklas (daro vaizdo įrašus, užsirašinėja) ir suteikia visą reikiamą techninę pagalbą.



8

NARATYVINIO NUOTYKIO REALIZAVIMAS – NESITIKĖKITE, KAD VISKAS VYKS SKLANDŽIAI

Net ir patyrę ugdytojai, ilgą laiką taikantys naratyvinio žaidimo metodą, gali pasakyti, kad tai niekada nevyksta sklandžiai. Pasitaiko įvairiausių netikėtų ir net sudėtingų atvejų. Pateikiame jums keletą tipinių situacijų, kurios gali nutikti pradėjus naratyvinį žaidimą, ir konkrečių bei bendro pobūdžio patarimų, kaip elgtis.

Patyrusių suaugusiųjų bendro pobūdžio patarimai. Niekur neskubėkite. Žaidimas – tai ne lenktynės. Skirkite pakankamai laiko planavimui, stebėsenai, galvojimui ir savo emocijų bei minčių apmąstymui, diskusijoms su savo komanda ir įvertinimui. Kiekvienas naratyvinio žaidimo dalyvis, atlikdamas savo vaidmenį, rengdamasis jam ir atlikdamas pasirinktas veiklas, turėtų jaustis jaukiai. Pradėkite nuo mažų žingsnelių ir žingsnis po žingsnio judėkite į priekį. Žaiskite tuomet, kai esate pasirengę, o ne tada, kai „reikia“. Nepamirškite – mokytojai irgi turi būti SMAGU!

Kai vaidmenį atliekantis pedagogas pirmą kartą apsilanko grupėje (klasėje). Vaikai gali reaguoti gana emocingai. Jiems reikia laiko, kad suprastų ir priimtų šios naujos veiklos taisykles. Visgi kai kurie vaikai gali per daug susijaudinti, o kiti – netgi išsigąsti. Ką tokiu atveju daryti? Jeigu matote, kad vaidmuo sukelia vaikams per daug emocijų ir nėra pakankamai suaugusiųjų, kurie galėtų kiekvienam vaikui padėti su jomis susitvarkyti, reikėtų padaryti pertraukėlę. Planus galite keisti ir pritaikyti pagal situaciją. Tačiau būkite budrūs – kartais prireikia keisti planą nedelsiant, pasinaudoti kokiomis nors „stebuklingomis galiomis“ ir persikelti į saugią ir patogią vietą. Pasiūpinkite, kad vaikams būtų viskas aišku ir jie po žaidimo turėtų galimybę kalbėti ir išreikšti savo jausmus. Pasitarkite vaizduotę!

Jei vaidmenį atliekantis suaugusysis dėl kokių nors priežasčių jaudinasi, nieko nebus. Turite būti pasirengę apgalvoti savo jausmus ir pabandyti juos suprasti, kodėl taip jaučiatės. Pasikalbėkite apie savo jausmus su komanda. Ar jums neramu dėl to, kad atliekate vaidmenį? Ar jaučiate, jog šis vaidmuo jums netinka ir jūs nesugebate jo atlikti?

Mokykitės atidumo. Turite žinoti, kaip jaučiatės ir kokia yra jūsų reakcija psichologine prasme, – tai jums padės susigaudyti, kas vyksta. Tai padės ir numatyti, kas bus toliau, – pasikliaukite savo nuojauta. Tam reikia praktikos, laiko ir kantrybės. Neskubėkite ir elkitės ramiai. Vaikai yra labai jautrūs ir pajus, jei patiriate stresą ir jaučiatės ne savo vėžėse. Būkite pasirengę keisti planą atsižvelgdami į savo jausmus, vaikų idėjas ir situaciją. Jeigu jaučiate, kad reikia sustoti, sustokite. Niekas iš šalies negali pasakyti, kaip elgtis. Kartais tiesiog nėra atsakymo, kaip suvaldyti susidariusią situaciją, tuomet reikia padaryti pertrauką. Pasinaudokite savo „stebuklingomis“ galiomis ir pereikite prie kitų veiklų.

Kai atrodo, jog per daug sunku išsirinkti idėjas ir sekti žaidimą. Atkreipkite dėmesį į tai, kad kartais idėjos šauna vaikams į galvą ne per žaidimą, o kitu metu, tarp žaidimų. Išklauskite šių idėjų ir raskite būdą jas įrašyti. Kai kurie vaikai gali nesidalyti savo mintimis, tačiau idėjos gali atsiskleisti jų laisvo žaidimo metu. Ugdytojai tą irgi turėtų atsiminti.

Reikia išklausti vaikų idėjas, o mokytojai šiuo atveju turėtų elgtis kaip pagalbininkai. Leiskite vaikams pajauti, jog jie gali daryti įtaką pasakojimo eigai, o grupei – susikurti pasitikėjimo savimi jausmą. Kai vaikų idėjos

arba elgesys yra netinkamas, suaugusieji gali vaikams pasakyti „Ne“.

Kaip reaguoti į labai skirtingas vaikų reakcijas? Visuomet atsižvelkite į vaikų reakcijas ir atsakymus, o ne laikykitės įsikibę savo idėjų. Judėkite žingsnis po žingsnio, nesukinkite savo idėjų ir planų. Pažiūrėkite, ar vaikai juos priims. Pagrindinė taisyklė – kelrodis yra vaikas. Kartais jūsų idėjos bus atmestos. Viskas gerai. Planą visuomet galima pakeisti, stenkitės dėl to nenusiminti.

Nenusiminkite dėl to, kaip vaikai reaguoja į žaidybines situacijas. Jie tai daro nuoširdžiai, nėra nei gerų, nei blogų reakcijų. Jeigu jums tai nepatinka, pagalvokite, ką šios reakcijos galėtų reikšti ir kaip reikėtų jas priimti.

Visi vaikai yra skirtingi. Vieni iš jų mėgsta ilgesnį laiką stebėti ar dalyvauti, tačiau nepriimdami jokių vaidmenų. Nespauskite jų – tegu elgiasi, kaip nori. Po kurio laiko, kai vaikai jausis patogiai, jie tiesiog patys prisijungs. Kitiems vaikams patinka vaidinti pagrindinius arba pačius pavojingiausius personažus ir t. t. Kiekvienam vaikui turite leisti rinktis. Tegul lieka visos galimybės, niekada negali žinoti, kada vaikas drįs priimti iššūkį.

Būkite atviras visoms idėjomis – jeigu vaikas pasako, kad jis bus katė, nesakykite „Šiame pasakojime kačių nėra“. Verčiau jau pakeiskite pasakojimą ir įtraukite kates. Juk tai vaikų žaidimas. Visi turi jaustis dalyviais – kiekvienam sukurkite vaidmenį, o ypač vaikams, turintiems ypatingų (specialių) poreikių.

Patirtis ir pasitikėjimas ateina laikui bėgant ir mokantis. Iš pradžių gali atrodyti, kad esate per daug įsitraukęs ar susijaudinęs, kad nesugebate matyti ir išgirsti visų vaikų, reaguoti į jų poreikius. Tačiau kuo daugiau žaisite, tuo geriau jums seksis. Turite siekti tokios būsenos, kai atlikdamas vaidmenį tuo pat metu gebėtumėte aprėpti visą situaciją ir ją stebėti tęsdami savo vaidmenį.



21 pav. Žaidimo „Burtininkų susirinkimas“ akimirkos: vaikai gauna laišką iš burtininkų šalies



22 pav. Žaidimo „Burtininkų susirinkimas“ akimirkos: burtininkės verda stebuklingą mišinį



23 pav. Žaidimo „Burtininkų susirinkimas“ akimirkos: vaikai prašo burtininkės ramybės piliulių

Nesistenkite reaguoti per daug jausmingai, būti per daug teatrališki. Mėgaukitės, nepraraskite žaislingumo ir stenkitės įtraukti vaikus. Pradėkite dalyvavimą nuo mažų padėjėjo vaidmenų, „nuotykių ieškotojo“, o laikui bėgant išbandykite ir svarbesnius vaidmenis. Stebėkite vienas kitą (komandoje) ir mokykitės. Vaidmenis kurkite kartu su komanda, o planuodami pagrindinius epizodus taip pat nepamirškite sugalvoti svarbių dialogų personažams ir kitiems suaugusiesiems.

Jeigu kyla abejonių, žaisti su vaikais ar ne. Žaidimas suaugusiajam gali sužadinti tam tikrus, kartais ir nemalonius vaikystės prisiminimus. Su jais susidoroti nėra paprasta. Kai kuriems suaugusiesiems žaisti sekėsi ir dabar jiems žaisti lengva. Kiti niekada nežaisdavo ir jiems reikėtų pradėti nuo pat pradžių. Dar kiti yra patyrę traumų (buvo atstumti ir t. t.). Pasi-dalykite savo patirtimi.

Galime kartoti ir kartoti, koks svarbus yra žaidimas, tačiau nieko nebus, kol patys jo ne-išbandysite. Dalyvaudami žaidime pradėsite

suprasti emocinę žaidimo pusę ir svarbą vaikui. Žaidimo metu sustiprėja, suintensyvėja vaiko emocijos. Vaikai ir suaugusieji skirtingai išgyvena žaidimą. Nuoširdžiai įsitraukę į žaidimą, geriau tai suprasite. Tik žaisdami kartu pasidalysite savo išgyvenimais. Žaidimas padeda užmegzti ryšį su vaiku. Vaikai visiškai kitaip žiūri į suaugusiuosius, kurie žaidžia kartu.

Žaisti išmoksite tik žaisdami. Neskubėkite. Laikui bėgant viską išmoksite, kiekvienas žingsnis bus vis lengvesnis. Stenkitės nei per daug, nei per mažai. Niekada nelengva žaisti su grupe vaikų, tačiau kai pavyks sugalvoti kūrybišką sprendimą, lanksčiai įveikti kritines situacijas, įtraukti pačias beprotiškiausias idėjas, kylančias vaikų ir jūsų pačių galvoje, pamažu pradėsite jausti pasitenkinimą. Bendro žaidimo tikslas – pasiekti būseną, kai *liejasi kūrybingumas*. Kai pasieksite tokią būseną, jausitės visiškai pasinėrę į veiklą. Būdami šios būsenos, pradėsite konstruoti naratyvinius epizodus tarytum iš žaidimo vidaus, ir dauguma jūsų pasiūlymų bus „į temą“!



9 STEBĖSENA IR DOKUMENTAVIMAS

Planas:

- Ką stebėti?
- Kaip rinkti stebėsenos rezultatų duomenis?

Ką stebėti?

Pirmieji naratyvinio žaidimo pasaulio kūrimo žingsniai – vaikų ir jų veiklos stebėseną. Įprasta, kad pedagogai įdėmiai stebi vaikus grupėje ar klasėje. Prieš nustatydami vaikų raidos ir ugdymo tikslus, jie turi įvertinti, kokį raidos lygį vaikai yra pasiekę. Be šių stebėsenos tikslų, pagrindinis dėmesys mūsų stebėsenos metu skiriamas būtent vaikų žaidimo iniciatyvoms. Mums svarbu išsiaiškinti, kokios yra vaikų žaidimo temos, kokie atskirų vaikų žaidimo gebėjimai, kokie žaidime naudojami daiktai ar priemonės yra mėgstamiausi, kokiose vietose ir su kokiais draugais labiausiai patinka žaisti kiekvienam vaikui.

Lygiai taip pat svarbu stebėti, kokia grupės atmosfera. Stebėti, kaip vaikai bendrauja, kaip kalbasi, kaip elgiasi vienas su kitu, ar padeda kitiems, kas grupėje turi daugiausia įtakos, kokie yra grupės vaikų charakteriai, kokios „kultūrinės praktikos“ vyrauja grupėje (tam tikri žaislai, bendravimo būdai, žaidimai, temos ir kt.), ar vaikai neerzina, nepašiepia vienas kito? Atmosferai įtakos turi ir skirtingi įpročiai, vertybės, ir skirtinga vaikų gyvenimo patirtis, sukaupta šeimose, draugų aplinkoje ir ankstesnėse ugdymo įstaigose.

Kaip rinkti stebėsenos rezultatų duomenis?

Kiekvieną dieną pedagogai trumpai užsirašo, kaip vaikai žaidžia, kas vyksta žaidimo metu. Šie įrašai yra pirmas ir pagrindinis

naratyvinio žaidimo veiklų planavimo šaltinis. Mes taip pat patariame daryti vaikų žaidimo veiklų vaizdo įrašus, jeigu jūsų grupėje (klasėje) yra tokia galimybė. Vaizdo įrašai puikiai tinka tolesnei stebėsenai, atliekamai kartu su savo komandos nariais, planuojant tolesnes veiklas su vaikais. Norėdami prisiminti svarbius žaidimo metu nutikusius įvykius, trumpus vaizdo įrašus galite peržiūrėti kartu su vaikais.

Savo stebėsenos rezultatus labai svarbu paanalizuoti ir aptarti kartu su komandos nariais. Tai puiki proga išsiaiškinti, ką matė kiti komandos nariai, kaip jie interpretuoja tas pačias situacijas, ką dar jie pastebėjo, kas gali būti naudinga naratyviniame žaidime.

Jei nesate įpratę savo pastabų žymėtis raštu, turite šiek tiek pasipraktikuoti.

Toliau pateikiama citata atsako į klausimą, kodėl ir kaip reikia stebėti vaikus:

„Vaikai su mumis bendrauja žvilgsniu, balso intonacija, kūno judesiais, gestais, manieromis, šypsenomis, šokinėjimu aukštyl žemyn, vangiu elgesiu. Tai, kaip vaikai elgiasi ir ką jie daro, parodo, kas vyksta jų viduje. Kai išmoksime pamatyti vaikų elgesio prasmę jų akimis, iš vidaus, tuomet būsime kelyje link jų supratimo. Jų įvairaus elgesio ir bendravimo fiksavimas padeda mums juos pamatyti tokius, kokie jie yra iš tiesų“ (Cohen ir kt., 1997, p. 6).

Siūlome naudoti bendro pobūdžio formą – *Vaikų veiklos fiksavimo schema*, kuri pateikta 6 priede.

Daugiau informacijos apie tai, kaip stebėti mažų vaikų elgesį ir jį užfiksuoti, rasite papildomos literatūros sąrašė.

Vaikų dienoraščiai. Jūs taip pat galite paskatinti vaikus rašyti dienoraščius apie savo žaidimus. Dienoraščiai gali būti įvairios formos: piešiniai, užrašai apie žaidimą arba pasakojimą, išreikšti spalvomis ar kitomis formomis, pasibaigus naratyviniam žaidimui.

Kiekvienas vaikas gali turėti savo naratyvinio žaidimo sąsiuvinį, kuriame pieštų ar / ir užsirašintų įspūdžius. Vaikai gali neštis dienoraščius namo ir aptarti su savo šeimos nariais. Įspūdžių užsirašinėjimas skatina vaikus būti dėmesingesnius, pastebėti svarbius dalykus. Be to, tai leidžia jiems patiems tapti naratyvo pasakotojais. Labai svarbu leisti vaikui laisvai kurti dienoraštį taip, kaip jis nori, o ne taip, „kaip daro visi“. Vaikai turėtų išreikšti save laisvai ir kūrybiškai, nes piešimas ir istorijų pasakojimas taip pat yra naratyvinio žaidimo dalis.

10 ŽAIDIMO ŠAKNYS SLYPI GILIAI ŽMOGAUS PRIGIMTYJE

Planas:

- Žaidimo apibrėžimų gausa
- Žaidimas – emocijų ir jausmų „eksperimentinė laboratorija“

Žaidimo apibrėžimų gausa

Krasnor ir Pepler (1980) siūlo tokius „žaidimo kriterijus“: **malonumas, lankstumas, apsimetimas kuo nors kitu ir vidinė motyvacija**. Vis tik reikia pripažinti, kad **vidinė motyvacija**, kurią išskiria daugelis žaidimo tyrinėtojų, nėra būdinga vien tik žaidimui. Vaikų veiklos stebėseną leidžia daryti išvadas, jog dažnai ir kitos veiklos, kurias vaikas ilgesniam laikui pasirenka savo nuožiūra, pasižymi vidine motyvacija.

Kol kas dauguma žaidimo tyrinėtojų yra sutarę, kad žaidimas pasižymi penkiais esminiais bruožais: jis yra vidujai motyvuotas, laisvai pasirenkamas, teikia malonumą, turi perkeltinę prasmę ir aktyviai įtraukia žaidėjus (Hughes, 1999, p. 25).

Iš pedagogų vienas pirmųjų žaidimo svarbą pabrėžė Friedrichas Froebelis:

Žaidimas yra aukščiausia vaiko raidos forma. Tai spontaniška minčių ir jausmų išraiška, tokia, per kurią reiškiasi jo vidinis pasaulis <...> Žaidimas suteikia malonumą, pasitenkinimą, ramybę ir yra visko, kas vaikui naudinga, šaltinis <...> Šiame amžiuje žaidimas niekada nebūna paviršutiniškas. Jis visuomet yra rimtas ir itin svarbus (Froebelio cit. iš Lilley 1967, p. p. 84).

Šis apibūdinimas itin siejasi su beveik po šimto metų išsakytomis Vygotskio mintimis:

Žaidžiant vaiko elgesys visada lenkia jo amžių, vaikas elgiasi peržengdamas savo kasdienio elgesio ribas; žaisdamas jis atrodo tarsi visa galva aukštesnis už save patį. Tarsi žiūrint pro didinamąjį stiklą, žaidime koncentruota forma matyti visos vaiko raidos tendencijos, o žaidimas savaime yra pagrindinis vaiko raidos šaltinis (Vygotsky 1978, p. 102).

Nemažai dėmesio žaidimui skiria ir žinoma vaikų psichoterapeutė Violeta Oaklander:

Žaisdamas vaikas išbando pasaulį ir daug apie jį sužino, todėl žaidimas yra būtinas sveikam jo vystymuisi. Vaikui žaidimas yra rimtas, tikslingas užsiėmimas, kurio metu vyksta protinė, fizinė ir socialinė raida. Žaidimas yra vaiko saviterapijos forma, dažnai padedanti jam įveikti sumaištį, nerimą ir išspręsti konfliktus (Oaklander, 1978, p. 160).

Žaidimą vaikas pasitelkia kaip kalbą: simbolika jam atstoja žodžius. Gyvenime vaikas patiria daug jausmų, kurių nemoka išreikšti žodžiais, todėl suformuluoti ir asimiliuoti savo patirtims jis panaudoja žaidimą (Oaklander, 1978, p. 160).

Žaidimas gali pasitarnauti kaip gera diagnostikos priemonė. Dažnai, kai manęs paprašo „įvertinti“ vaiką, kurį laiką stebiu, kaip jis žaidžia. Taip galiu daug sužinoti apie jo brandos lygį, intelektą, vaizduotę ir kūrybiškumą, kognityvinius gebėjimus,

kaip jis orientuojasi aplinkoje, koks jo stilius, dėmesio koncentracija, kaip jis sugeba spręsti problemas, bendrauti su kitais ir taip toliau (Oaklander, 1978, p. 160).

Tina Bruce išskyrė 12 laisvai besiplėtojančio žaidimo savybių (Bruce, 1991; 1996; 2005):

1. Žaidimas yra aktyvus, nekuriantis produkto procesas;
2. Žaidimas yra vidujai motyvuotas;
3. Žaidimas nereikalauja paklusti taisyklėms, siekti tikslų, atlikti užduotis ir vadovautis aiškiais nurodymais;
4. Žaidimą sudaro alternatyvūs pasauliai, kuriuose galioja sąvokos „palaikantis“ bei „tarsi“ ir kurie pakelia žaidėją į aukščiausią veikimo lygmenį. Tam reikia lakios vaizduotės, kūrybiškumo, originalumo ir inovatyvumo;
5. Žaidimo esmė yra ta, kad dalyviai mėgaujasi idėjomis, jausmais ir santykiais bei perpratimu to, ką mes (suaugusieji) jau žinome (metakognityvinis mąstymas);
6. Žaidimo metu aktyviai panaudojama patirtis „iš pirmų rankų“;
7. Kai žaidimas yra tęstinis ir išplėtotas, jis leidžia mums veikti aukštesniame lygmenyje, nei galėtume veikti realiaime gyvenime;

8. Žaidime mes panaudojame savo techninį meistriškumą ir įgytas žinias. Mes patys kontroliuojame situaciją;
9. Žaidimą gali inicijuoti vaikai ir suaugusieji, tačiau jie turi paisyti vienas kito individualios darbotvarkės;
10. Žaisti galima ir vienam;
11. Žaisti galima ir su kitais, tačiau žaidimo partneriai turi būti jautrūs;
12. Žaidimas sujungia viską, ką mokame, žinome, jaučiame, kas mums artima ir ką suprantame.

Žaidimas – emocijų ir jausmų „eksperimentinė laboratorija“

Raidos požiūriu, žaidybinė veikla įgauna vis daugiau svarbos kaip vystymuisi reikšmingas veiksnys. Neseniai atlikto istorinės žmogaus, kaip rūšies, raidos tyrimo rezultatai atskleidė, kad mąstymui visais atžvilgiais didelę svarbą turi emocijos, be kurių gebėjimas mąstyti apskritai išnyksta (Greenspan ir Shanker, 2004). Emocinė raida didele dalimi priklauso nuo bendrų vaikų žaidimų. Žaidimai yra vaikų emocinių patirčių laboratorija. Žaisdami vaikai plėtoja ir kuria savo mąstymo struktūras, formuoja vidinius svarbiausių žmogiškųjų sąvokų vaizdinius. Žaidimas leidžia vaikams



24 pav. Žaidimo „Susitikimas su Troliais Mumiais“ akimirka: nesėkmingai nusileidę oro balionu, Mumiai staiga stovi sustingę

išreikšti emocinę patirtį ir išlaisvinti savo dvasinį potencialą.

Žaidimo ir jo raidos vertinimas priklauso nuo vertintojo požiūrio. Suaugusiojo perspektyva skiriasi nuo vaikų žaidimo patyrimo. Suaugusiesiems ta pati žaidybinė situacija gali būti svarbi dėl galimybės mokytis, o vaikams – dėl to, kad smagu kartu patirti džiaugsmą. Mouritseno (2002) teigimu, suaugusieji supranta žaidimą kaip priemonę įgyvendinti

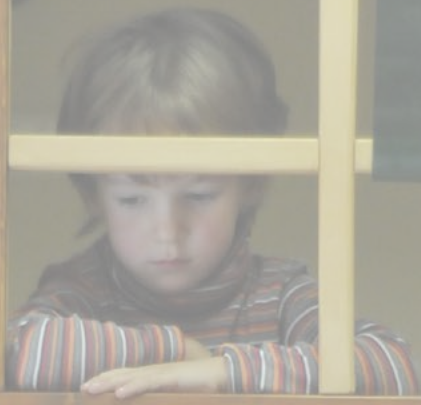
tiksliui, kurio siekia per edukacinį projektą su vaikais; jie žaidime ieško funkcinių socializavimosi aspektų. Iš vaikų žaidimo kultūros perspektyvos žaidimas gali būti laikomas estetiškos ar simbolinės išraiškos forma, kuria gyvenimui suteikiamas pavidalas, jis įprasminamas ir interpretuojamas. Taigi, raidos supratimas žaidime labai skiriasi, priklausomai nuo pasirinkto požiūrio: ar tai pačių vaikų žaidimo kultūra, ar suaugusiųjų edukacinis projektas su vaikais.



25 pav. Žaidimo „Susitikimas su Troliais Mumiais“ akimirka: visa mumių šeima!



26 pav. Žaidimo „Susitikimas su Troliais Mumiais“ akimirka: mumių mama kalba labai keistai...



Planas:

- Savikontrolės sistemai reikia praktikos
- Žaidimo funkcija reguliuojant stresą

Savikontrolės sistemai reikia praktikos

Vaikų reakcija į bet kokius nerimą keliančius dirgiklius yra labai integruotas, neurobiologinis atsakas į stresą. Reakciją į stresą gali sukelti patys įvairiausi dalykai – nuo galimo pavojaus iki galimai pozityvių mokymosi patirčių. Bendrąja prasme visi įvykiai, sukeliantys emocijas, kelia stresą, ir kūnas pasirengia veikti: nugalėti pavojų arba jo išvengti. Reakcijos, kai pasiruošiama kovoti su pavojumi, jo išvengti arba suakmenėti, reikalauja itin daug energijos ir neleidžia žmogui pasinaudoti aukštesnės pakopos smegenų funkcijomis. Viso gyvenimo iššūkis yra klausimas, kaip elgtis situacijose, reikalaujančiose daug emocijų, kad išvengtume nepageidaujamo ekstremalaus elgesio. Kitaip tariant, kaip išmokti įveikti stresą, kai artimiausios raidos zonoje kyla emocijų antplūdis.

Kontroliuojamas stresas yra teigiama jėga. Jis leidžia vaikams tuo pačiu metu būti ir budriems, ir nerūpestingiems. Mokėjimas reguliuoti stresą yra įgyjamas įgūdis, kuris vystosi įprastose socialinėse situacijose, tokiomis akimirkomis, kai atsiranda jaudulys ir kai kas nors siunčia raminančius ženklus, kad viskas bus gerai. Pagrindas išmokti vaikui valdyti stresą yra jausmas, kad jis turi savo vietą, yra užmezgęs santykius su suaugusiais ar bendraamžiais. Vaiko gerovei itin svarbu, kad jis jaustųsi grupės dalimi ir iš vadovaujančių suaugusiųjų sulauktų jautraus palaikymo.

Gerovė yra tokia būseną, kai streso yra visai nedaug, vaikai gali išbandyti savo ribas ir žaisti smalsiai ir kūrybingai.

Žaidimo funkcija reguliuojant stresą

Noras žaisti yra bazinis poreikis, tiesiogiai susietas su žaidimo teikiamu pasitenkinimu, ir egzistavo per visą žmonijos evoliuciją. To, kas nėra būtina adaptacijai ir išgyvenimui, gamta dažniausiai atsikrato. Evoliucinė žaidimo reikšmė – streso sukulto elgesio kontroliavimas ir iš patirties išmoktos pamokos. Įvairių formų žaidimo metu vaikai mokosi rasti ryšį su socialine ir kultūrine aplinka, kurioje gyvena.

Žaidimo metu sukurta socialinių santykių sistema suteikia galimybę tiesiogiai kontaktuoti su kitais, tačiau, darydama signalizuojantiems pavojų smegenims raminamąjį poveikį, ji taip pat leidžia kontroliuoti stresą, kad būtų išlaikytas pozityvus socialinis elgesys. Sunkiomis akimirkomis, kai vaikas patiria stresą, jam sunku nuslopinti norą kovoti su problema arba jos išvengti, ypač kai šalia nėra suaugusiųjų, kurie galėtų reaguoti ir tame dalyvauti. Prižiūrimas žaidimas yra viena iš geriausių situacijų išgyventi įvairias pavojaus būsenas ir susijaudinimą ir išmokti juos kontroliuoti.

Streso sukeltos reakcijos metu jungtys sutrūkinėja ir atsiranda prefrontalinio reguliavimo stygius. Vaikai nemoka susidoroti patys, saugoti save ar būti atidūs. Jie neturi gebėjimo

klausyti, apgalvoti ir paklusti. Tyrimais įrodyta, kad tokiomis akimirkomis, kai vaiko elgesyje pasireiškia labai perdėta ir neadekvati reakcija, blogiausia yra vaiką izoliuoti ir taip nubauti. Izoliacija biologiškai siunčia pavojaus signalą ir nepadeda vaikams išmokti, kaip sudėtingose situacijose elgtis su kitais žmonėmis. Geriausias būdas mokyti vaiką savikontrolės yra jautriai pakviesti jį žaisti, leisti jam patirti jaudulį ir netgi baimę ir galiausiai nugaltinti pavojaus rodant drąsą.

Izoliacija, priešingai, sustiprina negatyvios reakcijos tendenciją, kai nutinka kas nors

netikėto ar nepatogaus. Šalia esantys suaugusieji, pastebėję, kad vaikai reaguoja perdėm emociškai ir nesitvardo, turi padėti jiems nurimti. Emocinis ekspresyvumas yra lemiantis veiksnys norint nuraminti vaiką ir atkurti sutrukinėjusį socialinį ryšį. Kai socialinio dalyvavimo sistema aktyvuojama vaiko smegenų ir kūno sistemoje, jis sugeba nurimti, būna pasirengęs išklausyti ir suvokti. Todėl profesionalai turi suprasti balso intonacijų ir veido išraiškos svarbą ir poveikį ir dirbdami su vaikais nuosekliai taikyti šias priemones.

12 NARATYVINIS ŽAIDIMAS IR AUKŠTESNĖS PSICHIKOS FUNKCIJOS

Planas:

- **Naratyvas kaip vaiko mąstymo forma**
- **Žaidybinės veiklos sudėtingumas ir raidos galimybės**

Naratyvas kaip vaiko mąstymo forma

Tyrimų duomenimis, žaidimas ir kitos naratyvo formos turi aiškių struktūrinių panašumų. Bruneris (1996) teigė, kad naratyvas yra vaiko kalbos ir mąstymo struktūrinis vienetas, padedantis vaikui suprasti pasaulį. Jis rašo apie „naratyvinį tikrovės interpretavimą“. Donaldson (1993) kalba apie „naratyvinę mąstymo formą“ kaip apie vieną iš vaiko raidos etapų. Naratyvas (pasakojimas) veikia kaip tarpininkas perteikiant vaikams gyvenimo reiškinius ir jų prasmes. Palaipsniui vaikai įvaldo naratyvo formą ir patys išmoka pasakodami reikšti savo mintis ir pasaulėžiūrą. Kiekvienas vaiko sukurtas pasakojimas iš esmės yra naratyvas apie jo santykį su pasauliu, apie pasaulio supratimą.

Zaporožecas (1986) lygina pasakos ir žaidimo struktūrą. Jo nuomone, pasaka ir žaidimas skiriasi savo abstraktumu. Klausant pasakos reikia viską įsivaizduoti: įvykius, veiksmo vietas ir aplinką, personažus ir jų tarpusavio santykius, emocines būsenas ir t. t. Tuo tarpu menamame žaidime pasakojimą gali konstruoti žaidėjai, pasitelkę konkretų rekvizitą bei priemones. Zaporožecas (1986) pabrėžia, jog vienas iš svarbiausių raidos pokyčių, vykstančių ikimokykliniame amžiuje, yra gebėjimo elgtis mintyse menamomis aplinkybėmis (anot Vygotskio, – menamoje situacijoje). Būtent žaidimas ir ugdo vaiko gebėjimą įsivaizduoti įvykius ir veikti menamomis aplinkybėmis.

Aiški pasakos struktūra, dramatiški įvykiai ir nuosekli eiga taip pat padeda vaikui „įžengti“ į menamų aplinkybių ratą ir, mintyse susitapatinant su personažais, išgyventi pasakos nuotykius.

Pasakojimas ir žaidimas yra taip glaudžiai susiję, jog dažnai jie net neatskiriami. Suttonas-Smith'as (1981) parodo, kad daugeliu atvejų vaikų pasakojimai atsiranda iš jų menamų vaidmenų žaidimų. Mouritseno (2002) teigimu, žaidimas vaikams yra būdas papasakoti istoriją kartu ją suvaidinant. Kodėl žaidimą galima interpretuoti kaip pasakojimą? Svarus šį teiginį pagrindžiantis argumentas yra būtojo kartinio laiko vartojimas: „Kartą gyveno...“, „vieną kartą buvo...“. Suttono-Smith'o (1981) nuomone, pasakojimas yra kritinis gebėjimas, struktūruojantis mąstymą.

Mes teigiame, kad žaidimas yra pirminė vaiko mąstymo ankstyvoje vaikystėje forma. Žaidimo veiksmas gali būti suprantami kaip materializuotos mintys (poreikiai, norai, idėjos), kurių vaikas dar nėra įsisąmoninęs. Žaidimo veiksmas mažam vaikui yra vienintelis būdas suteikti savo idėjoms apčiuopimą ir regimą formą, kol dar negali to padaryti žodžiais.

Pritariame, kad naratyvas yra „universalus mąstymo būdas“ ir „mąstymo forma“ (Bruner, 1986; Donald, 1991; Nelson, 1998). Vaikų naratyvinio mąstymo vystymasis yra būtinas

žingsnis link loginio abstraktaus mąstymo (mąstymo sąvokomis).

Mūsų pagrindinis tikslas yra ugdyti vaiko mąstymą ir gebėjimą reikšti mintis – pirma gestais ir veiksmais per žaidimą bei kitais simbolinės komunikacijos būdais, o vėliau palaipsniui ir per žodinius pasakojimus.

Žaidybinės veiklos sudėtingumas ir raidos galimybės

Bandant suprasti vaikų žaidimą, svarbu prisiminti, kad žaidybinė veikla visada vyksta dviejose plotmėse, kaip yra nurodęs Vygotskis (1977; 2003). Reikia ne tik matyti išorinius vaiko veiksmus, bet ir pabandyti suprasti, kokia jų prasmė vaikui (vaiko mintis ar intencija), glūdinti už išorinės formos. Šią gilesnę prasmę galima užčiuopti tik ilgesnį laiką stebint vaikų žaidimą arba įsitraukiant į žaidimą ir žaidžiant drauge, kartais provokuojant vaiko reakciją ir taip atskleidžiant pagrindinę mintį.

Nepaisant vaikų išsivystymo lygio, amžiaus ar gebėjimų, naratyviniame žaidime gali dalyvauti visi. Kiekvienas vaikas žaidime gali rasti sau vietą, kadangi žaidimas turi daug lygmenų. Matomos, išorinės žaidimo formos – tai dar ne visas žaidimas. Kūrybiškas menas žaidimas yra nepaprastai erdvus: jame gali tilpti visos įmanomos mažų vaikų patirtys, gali būti sukuriamas erdvė šias patirtis tyrinėti ir analizuoti, jas „sužaidžiant“ kartu su kitais vaikais. Stebėdami žaidžiančius vaikus, mes galime sekti matomus įvykius, išorinį naratyvą. Kiekvienas tame pačiame žaidime dalyvaujantis vaikas iš tiesų konstruoja savo žaidimo naratyvo versiją. Labai dažnai vaikai savo žaidimų temas įpina į bendrai kuriamą naratyvinio žaidimo pasaulį. Ilgėliau drauge

su vaikais pažaidę, imame suvokti, kiek daug skirtingų žaidimo lygmenų egzistuoja vienu metu ir kiek daug individualių vaikų temų yra persipynę tarpusavyje viename bendrame žaidime.

Išplėtoto, vaizduote paremto naratyvinio žaidimo galimybės yra milžiniškos. Viskas priklauso nuo žaidėjų gebėjimų, kurie vystomi tik nuolatos žaidžiant drauge. Meistriškas suaugusiojo dalyvavimas padeda įtraukti keletą vaikų ir sujungti jų pasiūlytas temas į vieną kūrybinį procesą. Kuo daugiau patirties vaikai įgauna, tuo lengviau jiems sekasi be suaugusiųjų pagalbos konstruoti ilgesnės trukmės žaidybines veiklas.

Vaiko judėjimas nuo žemesnio prie aukštesnio lygmens žaidimo rodo pažengusį jo psichikos funkcionavimo lygį ir padeda vaikui susikurti sudėtingesnę hierarchinę motyvacinę sistemą. Jis išmoka suvaldyti savo spontaniškas reakcijas, siekdamas ilgalaikių tikslų. Žaidimas padeda lengviau suprasti kito žmogaus perspektyvą, judėjimą link vadinamosios kognityvinės decentracijos (egocentrizmo nuglaidėjimą) ir skatina reflektyvų mąstymą. Žaidimas padeda formuoti mentaliniams (vidiniams) vaizdiniais. Šis procesas pastebimas tuomet, kai vaikai išmoka atskirti daikto reikšmę nuo jo fizinės formos: iš pradžių vaikai naudoja realius daiktus, vėliau – kopijas ir daiktų pakaitalus, paskui – žodžius ir gestus, o galiausiai – tik žodžius. Sudėtingesnės žaidimo formos skatina valingo vaikų elgesio vystymąsi. Vaidmenų prisiėmimas ir jų atlikimas pagal tam tikras vaidmens diktuojamas taisykles padeda vaikams lavinti kitų ir savo vidinę kontrolę. Tai jau žingsnis metakognityvinio mąstymo link: savo mąstymo proceso planavimo ir stebėsenos.

DAŽNIAUSIAI UŽDUODAMI KLAUSIMAI

Kokio amžiaus vaikams rekomenduojamas NŽME projektas?

- Suomijoje šis metodas buvo taikoma 2–15 metų vaikams, **šios gairės** yra skirtos 3–8 metų vaikams.

Kas turėtų būti svarbiau: vaikų raidos tikslai, mokymosi / ugdymo tikslai ar pasakojimo įvykiai naratyviniame žaidime?

- Rinkdamiesi pasakojimą naratyviniame žaidime, turite visuomet pagalvoti apie vaikų raidos tikslus, moralines ir kultūrines vertybes ir tai, ko vaikams reikia išmokti, tačiau planuojant konkretų naratyvinio žaidimo nuotykį svarbiausia yra siužetinė linija ir įvykiai. Nuotykis turi būti jaudinantis ir vaikams įdomus. Tik po to reikėtų planuoti ugdymo ar konkretaus mokymo(si) tikslus.

Jeigu NŽM metodas taikomas pradinėse mokyklos klasėse, ar galima vaikams pateikti mokymo(si) užduočių?

- Ankstesniame atsakyme pabrėžėme, kad naratyviniame žaidime pirmiausia yra siužetinė linija ir įvykiai, tačiau jame taip pat atsiveria nepaprastai daug galimybių vaikams mokytis pačių įvairiausių dalykų ir net atlikti labai konkrečias mokomąsias užduotis. Vis tik jos reikalauja tikro pedagoginio lankstumo ir meistriškumo. Svarbiausia, kad užduotys „išplauktų“ iš žaidybinio siužeto ir jų atlikimas pastūmėtų naratyvinio siužeto įvykius. Daugiau apie naratyvinio žaidimo ir mokymosi metodo (straipsnyje *naratyvinis žaidimas* dar vadinamas *siužetiniu žaidimu*) taikymą pradinėse klasėse buvo rašyta „Žvirblių tako“ žurnale (Brėdikytė, 2011a, b).

Ką turėtų daryti suaugusieji, kai situacija tampa sudėtinga: vaikas nebenori žaisti, verkia, per daug susijaudino ir pan.?

- Tokiose situacijose pedagogai turėtų reaguoti jautriai. Suaugusysis, kuris dalyvauja kaip žaidimo partneris, gali vaikui padėti ir pasiūlyti geriausią išeitį. Galima pasiūlyti užsiimti visiškai kita veikla, kitoje vietoje, su suaugusiuoju ar kitu vaiku. Taip dažniausiai nutinka tik pradėjus kurti naratyvinį žaidimo pasaulį, kai vaikai dar turi mažai patirties. Dėl to labai svarbu pasiūlyti vaikui keletą pasirinkimo galimybių, pavyzdžiui, viena vaikų grupė keliauja į „fantastinį“ pasaulį gelbėti kažkurių personažų, o kiti vaikai lieka „realiame“ pasaulyje statyti namo, gaminti valgio ar įrengti ligoninės, t. y. daryti tai, ko gali prireikti tolesniam žaidimui.
- Labai svarbu neleisti kai kuriems vaikams „iškristi“ iš naratyvinio žaidimo nuotykio. Įgiję patirties vaikai tokiose situacijose patys pasiūlo įvairių įdomių sprendimo variantų.

Kaip turėtų elgtis vaidmenį atliekantys suaugusieji, grįžę į kambarį? Ką reikia pasakyti vaikams, jeigu jie supranta, kad vaidmenį atliko ne kas kitas, o jų pedagogas?

- Mažiems vaikams galite pasakyti, kad jie teisūs, nes tai buvo žaidimas. Tai neturi būti jokia paslaptis, juk vaikai irgi vaidina personažus. Šis klausimas bus labai svarbus tiems vaikams, kurie nėra pratę vaidinti personažų. Tačiau su vyresniais vaikais gali būti kitaip. Kartais jūs galite nepripažinti tiesiogiai, o atsakyti „tikrai?“, „jūs taip galvojate?“. Abu būdai yra geri, jie priklauso nuo vaiko amžiaus ir konkrečios situacijos. Ta-

čiau iš principo diskusija neturėtų išsiplėsti. Geriau nukreipkite diskusiją nuo to, kas vaidino, link to, kas iš tikrųjų nutiko, kai šis veikėjas atsirado. Tuomet vaikai pradeda analizuoti ir pasakoti savo įvykių versijas.

Ką veikti vaikams po žaidimo? Laisvas žaidimas? Gaudynės? Muzika?

- Iškart po labai įtempto žaidimo, kai visi jaučiasi pavargę ir kupini emocijų, užsiimkite atpalaiduojančia veikla, tokia kaip šokiai, kvėpavimo pratimai ir t. t. Vėliau su vyresniais vaikais galite apmąstyti, aptarti naratyvinio žaidimo nuotykių arba užsiimti laisva veikla: piešimu, žaidimu. Tai neturėtų būti struktūruota veikla.

Pedagogams nurodyta laikytis programos ar mokyti tam tikru metodu. Kaip tokie mokytojai galėtų įvesti savo klasėse naratyvinį žaidimą?

- Naujausių tyrimų duomenys rodo, kad žaidimas vaikams yra labai svarbus. 3–8 metų vaikų grupėse (klasėse) turėtų būti sudaryta galimybė laisvai žaisti. Mokytojai turėtų apginti žaidimo svarbą, jei tėvai ir mokyklos administracija neturi pakankamai žinių. Tačiau sprendimą, ar klasėje užsiimti naratyvinio žaidimo veiklomis, reikia suderinti su vaikais, šeimomis ir įstaigos vadovais.

Kas pasiūlo vaikams vaidmenis naratyviniame žaidime? Pedagogai? O gal vaikai juos pasirenka spontaniškai?

- Galimi abu variantai, tačiau svarbiausia vaidmenis aptarti, kad kiekvienas žinotų, kas ką vaidina.
- Kartais vieną personažą gali pasirinkti keli vaikai. Kartais grupelė vaikų gali atlikti tą patį vaidmenį: mokslininkų, nuotykių ieškotojų, kačių ir t. t. Tai priklauso nuo siužeto ir vaikų interesų, tačiau būtent maži vaikai gali užsimanyti vaidinti tą patį per-

sonažą, pavyzdžiui, penkios princesės arba šeši drąsūs riteriai, monstrai ir t. t. ☺

Kiek turėtų trukti naratyvinio žaidimo epizodas? Ar jis gal tęstis tol, kol vaikams užteks motyvacijos?

- Taip. Tai suprasite iš vaikų, kada jiems ims atrodyti, kad jau per daug ir per ilgai užtruko. Tada reikia sustoti ir greitai sukurti epizodo pabaigą. Tačiau dažnai vieni vaikai būna labiau susidomėję nei kiti. Būkite pasirengę kelias to paties epizodo pabaigas – vieni gali baigti anksčiau, kiti – tęsti toliau arba žaisti savarankiškai. Tačiau turi būti pagrindinei grupei aiški pabaiga. Labai susidomėję vaikai gali gauti daugiau užduočių ar įvykių. Vaikai neturėtų pavargti, o jūs neturėtumėte jaudintis ir galvoti, ką gi daryti toliau. Vienas epizodas turėtų būti tarsi vienas įkvėpimas. To pakaks. Nepriplanuokite per daug. Visi vaikai skirtingi. Vieni lėtesni, o kiti greiti. Vieni vaikai pradės žaisti tik tada, kai kiti jau bus baigę. Jei vaikai praranda susidomėjimą, tačiau vis tiek svarbu tęsti, pabandykite pasinaudoti jų pačių idėjomis – paprastai motyvacija atsiranda akimirksniu.
- Kai idėjos itin skirtingos ir jūs panaudosite tik kelias vaikų idėjas, kiti gali prarasti susidomėjimą. Tačiau tokiu atveju gelbsti, jei aplink yra daugiau suaugusiųjų: jie gali su nedidele grupele ar pora susidomėjusių vaikų panaudoti kitas idėjas. Juk visi vaikai turi skirtingų minčių. Jums nebūtina panaudoti visas jų idėjas. Pasiūlykite ką nors primtino daugeliui vaikų. Pvz., vaikai nupiešia skirtingus žemėlapius, tačiau jie susitaria, kur eiti, ir dėl bendro tikslo netgi pakeičia savo žemėlapius.

Jei naratyvinio žaidimo pasaulis yra paremtas konkrečiu pasakojimu ar knyga, ar vaikai turi būti susipažinę su visu siužetu?

- Būtų geriau, kad jie žinotų siužetą. Naratyvas sukuria kontekstą žaidimų pasaulio

veikloms, ir vaikai turėtų būti su juo susipažinę. Kitaip jie negalės dalyvauti žaidime. Tačiau pažengusiems žaidėjams, sukauptiems didelę žaidimo patirtį – žaidimo kapitalą, gali būti kitaip. Kartais pedagogai ar patys vaikai gali išsirinkti iš knygos vieną iliustraciją, ir to gali pakakti. Patyrę žaidėjai sugebės šį vieną paveikslą „įtraukti“ į platesnį kontekstą – didesnį paveikslą, kurį jau turi susikūrę galvoje. Patyrę vaikai, turintys bendro naratyvinio žaidimo patirties, naują žaidimo pasaulį gali kurti ir iš vienintelio paveikslėlio.

Ar po naratyvinio nuotykių vaikai būtinai turi šiek tiek laisvai pažaisiti?

- Taip, arba užsiimti kitokia veikla, kuri suteiktų jiems galimybę viską laisvai apmąstyti, parefleksuoti.

Kaip sudaryti naratyvinio žaidimo planą?

- Patyrusiam ugdytojui, kuris naratyvinio žaidimo metodą taiko jau kelerius metus, gali pakakti tiesiog gerai apgalvoti, koks bus planas, ir tik trumpai pasižymėti svarbiausius dalykus. Tačiau planavimas yra esminė naratyvinio žaidimo dalis, 4 priede mes pateikiame pavyzdį. Jei norite, galite susikurti savo formą.

Kokias klaidas dažniausiai daro pedagogai, pradėję taikyti naratyvinio žaidimo pasaulio kūrimo metodą?

- Vietoj žodžio „klaidos“ mes verčiau sakome „neišnaudotos galimybės“. Viskas, kas nutinka, – netikėti įvykių posūkiai, trikdančios reakcijos, chaotiški ir netvarkingi momentai, – yra naujos galimybės. Tai turėtų būti laikoma ne klaidomis, o labiau galimybėmis išmokyti ką nors nauja. Niekas, išsky-

rus pačius dalyvius (žaidėjus), nežino, kuo baigsis naratyvinis nuotykis. Iš pradžių jus gali erzinti tai, kad viskas pakrypo ne pagal planą, tačiau būtent taip ir vystosi žaidimo veikla – gyvena savo gyvenimą. Nesiekite tobulumo, idealų ar kokių nors konkrečių mokomųjų tikslų. Tai sugriautų visą žaidimą. Siekite, kad visi bendradarbiautų ir mėgautųsi.

- Net jei kartais pamiršite paruošti ar paslėpti slaptą vietą ar paliksite praviras duris į „stebuklų“ pasaulį, o tai gali kelti aiškią grėsmę tolesniam sėkmingam nuotykio rutuliojimuisi, būkite kūrybingi ir improvizuokite. Mokykitės iš vaikų, kurie visada viskam randa paaiškinimus. Iš tiesų pačios vertingiausios situacijos mokymosi prasme susidaro būtent tokiomis akimirkomis, kai viskas vyksta ne pagal planą.
- Pasibaigus naratyvinio žaidimo dienai, kartu su komanda peržiūrėkite vaizdo įrašą ir pasidalykite savo jausmais bei įspūdžiais. Jei nuspręsite, kad kas nors nepavyko, aptarkite, ką kitą kartą reikėtų daryti kitaip. Naudokite tai kaip naujų žinių įgijimo platformą.

Kiek pedagogų (suaugusiųjų) turėtų dalyvauti kuriant naratyvinio žaidimo pasaulį?

- Reikia apgalvoti, koks turi būti suaugusiųjų skaičius. Jei grupėje (klasėje) yra tik vienas pedagogas, jis / ji tuo pat metu negali vaidinti kelių veikėjų. Užuoat prisiėmęs vaidmenį, pedagogas galėtų turėti kokį nors rekvizitą, kuris inspiruotų žaidimą: laišką, stebuklų dėžutę, staiga atrasti kažką netikėtą ir t. t. Kai galiausiai nuspręsite vaidinti personažą, įsitikinkite, kad yra ir kitas suaugusysis, vaidinantis žaidimo partnerį ar nuotykį ieškotoją, kuris galėtų padėti vaikams ir juos koordinuoti.

ŽODYNĖLIS

Akademiniis mokymas – profesionalių pedagogų organizuotas formalus mokymas, atliekant įvairias užduotis ir siekiant konkrečių tikslų, pvz.: skaityti, rašyti, skaičiuoti ir t. t.

Dramatiškos kolizijos (žaidime) – skirtingų interesų, pažiūrų ir idėjų susidūrimas.

Dramatizacija – plačiąja prasme dramatizavimas reiškia atvaizdavimą draminiu veiksmu. Ši veikla apima dramos siužeto kūrimą ir kartu jo vaidybinį perteikimą (Kazragytė, 2011). Daugelio šalių ikimokyklinio ugdymo praktikoje buvo plačiai paplitusios pasakų *dramatizacijos* – žaidimo forma, kai vaikai savarankiškai mėgindavo „suvaidinti“ žinomą pasaką. Lietuvos vaikų darželiuose tokiu pagrindu dažnai buvo kuriami šventiniai pasirodymai tėveliams. Dramatizuojant įprastai buvo stengiamasi tiksliai atkartoti pasakos įvykius ir net personažų tekstus.

Laisvas (nepriklausomas) žaidimas – suaugusiųjų nereguliuojamas, spontaniškai susikurtas ir pačių vaikų organizuojamas žaidimas.

Menamas žaidimas – psichinė veikla, kurios išorinė raiška gali būti tiek verbalinė, tiek ir neverbalinė. Ši psichinė veikla apima kelias psichines operacijas, atliekamas tuo pačiu metu: menamų (įsivaizduojamų) vaizdinių *sužadinimas*; šių vaizdinių *animavimas* ir *verbalizavimas* arba jų *sutapatinimas* su tiesioginėje žaidimo aplinkoje esančiais tam tikrais regimais objektais (Ariel, 2002, p. 140).

Naratyvinis žaidimas – vaizduote paremtas kolektyvinis vaidmenų žaidimas, kurio metu vaikai kuria bendrą siužetą. Dalyviai bendradarbiaudami sukuria žaidimo pasaulį. Mažų žaidėjų bendradarbiavimas reiškiasi per konfliktus ir derybas, dialogus, susitarimus ir dalijimąsi.

Naratyvinių žaidimo ir mokymosi erdvių kūrimas – praktinis naratyvinės (ugdantiosios) žaidimo pedagogikos metodas. Jo centre –

suaugusiųjų ir vaikų bendrai kuriamas naratyvinis žaidimas (žaidimų pasaulis). Pradinis tokio naratyvinio žaidimo taškas yra gera literatūrinė pasaka ar kitas vaikų literatūros kūrinys. Vaikų raidos ir ugdomieji tikslai įgyvendinami per žaidybinę veiklą, t. y. jiems dalyvaujant naratyviniame žaidime.

Pasakojimas (naratyvas) – žodinis ar rašytinis tekstas, kuriame nuosekliai perteikiama tarpusavyje susijusių tikrų ar įsivaizduojamų įvykių seka (fabula).

Pasakojimo siužetas – priežasčių ir pasekmių ryšiais susietų įvykių eiga, motyvuota epizodų kaita, personažų santykiai, atskleidžiantys jų būdo bruožus, elgesį, išgyvenimus ir tai, kaip pasakotojas juos vertina.

Tarpininkas – remiantis kultūrinės-istorinės raidos psichologija, suaugusysis vaikui yra kultūrinių elgesio normų ugdymosi tarpininkas. Kitais žodžiais, žmogiškąją kultūrą vaikas perima, ar interiorizuoja, per tarpininką, suaugusįjį, tiesiogiai su juo sąveikaudamas.

Vaidmenų žaidimas – tai sąmoningas pasirinkto personažo ir jo elgesio imitavimas.

Vaiko autentiškas naratyvinis balsas (pasakotojo kalba) – vaiko gebėjimas išreikšti savo požiūrį į įvykius, atskleisti jam rūpimą temą kultūrinėmis formomis: per žaidimą, piešinius ar kalbą.

Žaidimo pasaulis – tai sąmoninga pastanga sukurti bendrą žaidimo kultūrą – įsivaizduojamą pasaulį savo grupėje arba klasėje, kur susitinka vaikai ir suaugusieji, interpretuodami ir sudramatindami bendrą temą (Lindqvist, 1995). Prisiimdami skirtingus vaidmenis ir drauge dalyvaudami dramatiškuose siužeto įvykiuose, visi dalyviai pasineria į bendrus išgyvenimus. Tokia situacija įtraukia suaugusiuosius į žaidimo pasaulį, ir jie tampa tiesiog žaidimo dalyviais, kartu nebegalėdami veikti kaip autoritetingi suaugusieji.

LITERATŪROS SĄRAŠAS

- Ariel, S. (2002). *Children's imaginative play: a visit to wonderland*. Westport, CT: Praeger Publishers.
- Bettelheim, B. (1982). *The uses of enchantment: the meaning and importance of fairy tales*. New York: Penguin Books.
- Bondioli, A. ir Savio, D. (2009). *SPARS: symbolic play abilities rating scale*. Italy: Edizioni junior.
- Bodrova, E. ir Leong, D. (2007). *Tools of the mind: the Vygotskian approach to early childhood education*. Upper Saddle River, N.J.: Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Brėdikytė, M. (2011a). Kūrybiškumą skatinantys netradiciniai metodai tradicinėje Suomijos pradinėje mokykloje. *Žvirblių takas*, 1, 2-15.
- Brėdikytė, M. (2011b). Kūrybiškumą skatinantys netradiciniai metodai tradicinėje Suomijos pradinėje mokykloje. *Žvirblių takas*, 2, 2-8.
- Brėdikytė, M. (2011c). *The zones of proximal development in children's play*. Finland, Oulu: University of Oulu. Prieiga per internetą: <http://herkules oulu.fi/isbn9789514296147/isbn9789514296147.pdf>
- Bredikyte, M., Hakkarainen, P., Jakkula, K. ir Muntter, H. (2013). Adult Play Guidance and Children's Play Development in a Narrative Play-world. *European Early Childhood Research Journal*, 12 (2), 213-225.
- Bruce, T. (1991). *Time to play in early childhood education*. Hodder & Stoughton: London.
- Bruce, T. (1993). The role of play in children's lives. Iš *Childhood Education*, 69 (4).
- Bruce, T. (1996). *Helping young children to play*. Hodder & Stoughton: London.
- Bruce, T. (2005). *Learning through play*. Hodder & Stoughton: London.
- Bruce, T., Hakkarainen, P. ir Bredikyte, M. (Red.) (2017). *The Routledge International Handbook of Early Childhood Play - Routledge International Handbooks of Education*. London & New York: Routledge.
- Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Bruner, J. ir Lucariello, J. (1989). Monologue as narrative recreation of the world. Iš K. Nelson (Red.), *Narratives from the crib* (p.73-97). Cambridge, MA, US: Harvard University Press.
- Cohen, D., Stern, V. ir Balaban, N. (1997). *Observation and recording the behaviour of young children*. New York: Teachers College Press.
- Cole, M. (1996). *Cultural psychology: A once and a future discipline*. Cambridge, MA: Belknap Harvard.
- Corsaro, W. A. (1997). *The sociology of childhood*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Elkind, D. (1982). *The hurried child*. Boston: Allyn & Bacon.
- Elkind, D. (2007). *The power of play*. Philadelphia, PA: Da Capo Press.
- Engel, S. (1999). *The stories children tell / Making sense of the narratives of childhood*. New York: Freeman.
- Davydov, V. V. (2004). *Problemy razvivayuschego obuceniya* [Problems of development-generating teaching]. Moscow: Academia.
- Dewey, J. (1998). *How we think: a restatement of the relation of reflective thinking to the educative process*. Boston: Houghton Mifflin.
- Donald, M. (1991). *Origins of the modern mind*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Donald, M. (2002). *A Mind so rare: the evolution of human consciousness*. New York: W. W. Norton & Company.
- Donaldson, M. (1987). *Children's minds*. London: Fontana Press.
- Donaldson, M. (1992). *Human minds*. London: Allen Lane.
- Egan, K. (1986). *Teaching as storytelling*. Chicago: University of Chicago Press.
- Egan, K. (1988). *The origins of imagination and the curriculum*. Iš K. Egan & D. Nadaner (Red.), *Imagination & Education* (p. 91-127). New York: Open University Press.
- Egan, K. (1991). *Primary understanding*. New York: Routledge.
- Egan, K. (1997). *The educated mind: how cognitive tools shape our understanding*. Chicago: University of Chicago Press.

- Egan, K. (2005). *An imaginative approach to teaching*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Engel, S. (1999). *The stories children tell / Making sense of the narratives of childhood*. New York: Freeman.
- El'konin, D. B. (1978). *Psikhologiya igry* [Psychology of play]. Moscow: Pedagogika.
- El'konin, D. B. (2005a). Psychology of play (I). *Journal of Russian and East European Psychology*, 43 (1).
- El'konin, D. B. (2005b). Psychology of play (I). *Journal of Russian and East European Psychology*, 43 (2).
- Fogel, A. (1993). *Developing through relationships: origins of communication, self, and culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Fogel, A., King, B. ir Shanker, S. (2007). *Human development in the 21st Century*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Fromberg, D. P. ir Bergen, D. (Red.) (2015). *Play from birth to twelve and beyond / Contexts, perspectives, and meanings*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Frost, J. L. (2010). *A history of children's play and play environments*. New York & London: Routledge.
- Greenspan, S. I. ir Shanker, S. G. (2004). *The first idea. How symbols, language, and intelligence evolved from our primate ancestors to modern humans*. Cambridge, MA: Da Capo Press.
- Grey, P. (2015). *Early academic training produces long-term harm*. Prieiga per internetą: <https://www.psychologytoday.com/blog/freedom-learn/201505/early-academic-training-produces-long-term-harm>
- Hakkarainen, P. (2002). *Kehittävä esiopetus ja oppiminen* [Developmental pre-school education and learning]. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hakkarainen, P. (2006). Learning and development in play. Iš J. Einarsdottir & J. Wagner (Red.), *Nordic childhoods and early education* (p. 183–222). Greenwich, CT: Information Age.
- Hakkarainen, P. (2008). The challenges and possibilities of narrative learning approach in the Finnish early childhood education system. *International Journal of Educational Research*, 42, 292 – 300.
- Hakkarainen, P. (2010). Cultural-historical methodology of the study of human development in transitions. *Cultural historical psychology* 4, 75 – 82. Prieiga per internetą: <http://psyjournals.ru/en/kip/2010/n4/Hakkarainen.shtml>
- Hakkarainen, P. ir Bredikyte, M. (2010). Strong foundation through play-based learning, *Psychological Science and Education*, 3, 58–64.
- Hakkarainen, P. ir Bredikyte, M. (2011). Play intervention and play development. Iš C. Lobman, B. O'Neill (Red.) *Play and performance* (p. 59 – 83). Lanham: University Press of America.
- Hakkarainen, P. ir Bredikyte, M. (2013). *Kehittävän leikkipedagogiikan perusteet* [Introduction to developmental play pedagogy]. Majavesi, Suomi: KogniOyPeltosaarentie.
- Hakkarainen, P. ir Bredikyte, M. (2014). Understanding Narrative as a Key Aspect of Play. Iš L. Brooker, M. Blaise ir S. Edwards, S. (Red.) *Play and Learning in Early Childhood* (p.240-251). London: Sage.
- Hakkarainen, P. ir Bredikyte, M. (2015). How play creates the zone of proximal development. Iš S. Robson ir S. F. Quinn (Red.), *The Routledge International Handbook of Young Children's Thinking and Understanding* (p. 31-42). London & New York: Routledge.
- Hakkarainen, P. ir Ferholt, B. (2014). Creative imagination in play-worlds: wonder-full early childhood education in Finland and the United States. Iš K. Egan, A. Cant ir G. Judson (Red.). *Wonder-full education: the centrality of wonder in teaching and learning across the curriculum* (p. 203-218). New York: Routledge.
- Hakkarainen, P. ir Vuorinen M. (2014). Pre-service teaching practice in narrative environment. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya* [Cultural-Historical Psychology], 10(1), 118–124.
- Hobson, P. (2004). *The cradle of thought: exploring the origins of thinking*. London: Pan Books.
- Hughes, F. P. (1999). *Children, play, and development*. Allyn and Bacon: Needham Heights, MA.
- Kazragytė, V. (2011). *Mažųjų vaidyba. Metodinė priemonė priešmokyklinio amžiaus vaikų grupių pedagogams*. Vilnius: VPU leidykla.

- Krasnor, L. ir Pepler, D. (1980). The study of children's play: some suggested future directions. *New Directions for Child Development*, 9, 85–94.
- Kudriavtsev, V. T. (1997). *Smysl chelovecheskogo detstva i psichicheskoe razvitie rebionka* [The sense of human childhood and mental development of children]. Moscow: Publishing house URAO.
- Kudriavtsev, V.T. ir Nesterova, E. (2006). *Kamen kotoryi prizreli stoiteli. Razvitie voobrazhenija kak uslovie psichicheskoi gotovnosti rebionka k shkole* [The stone that was neglected by the builders. Development of imagination as a prerequisite of school readiness]. Prieiga per internetą: <http://tovievich.ru/book/print/270.htm>
- Lindqvist, G. (1995). *The aesthetics of play: A didactic study of play and culture in preschools*. Stockholm: Almqvist & Wiksell.
- Lindqvist, G. (2001). When small children play: how adults dramatize and children create meaning. *Early Years* 21(1), 6–14.
- Lilley, I. (1967). *Friedrich Froebel: A selection from his writings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lobok, A. M. (1997). *Antropologija mifa* [The anthropology of myth]. Yekaterinburg: Bank kulturnoi informacii.
- Mikhailenko, N. ir Korotkova, N. (2001). *Kak igrat s det'mi* [How to play with children]. Moskva: Akademicheskij Project.
- Mouritsen, F. (2002) Child culture – play culture. Iš F. Mouritsen ir J. Qvortrup (Red.), *Childhood and Children's Culture* (p. 14–42). Odense: University Press of Southern Denmark.
- Nelson, K. (1998). *Language in cognitive development*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Oaklander, V. (1988). *Windows to our children*. Gouldsboro, ME: Real People Press.
- Postman, N. (1982). *The disappearance of childhood*. New York: Delacorte.
- Singer, J. L. (1995). Imaginative play in childhood: Precursor of subjective thought, day-dreaming and adult pretending games. Iš A.D. Pellegrini (Red.), *The future of play theory* (p. 187 – 220). Albany: State University of New York Press.
- Sutton-Smith, B. (1981). *The folkstories of children*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Vygotsky, L. S. (1977). Play and its role in the mental development of the child. Iš M. Cole (Red.), *Soviet developmental psychology* (p. 76–99). White Plains, NY: M.E. Sharpe.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: the psychology of higher mental functions*. Cambridge: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1997). *Voobrazenie i tvorcestvo v detskom vozraste* [Imagination and creativity in childhood]. Sankt-Peterburg: Soyuz.
- Vygotsky, L. S. (2001). *Analiz esteticheskoi reaktsii* [Analysis of Aesthetical reaction]. Moskva: Labirint.
- Vygotsky, L.S. (2003). *Psihologija razvitia rebionka* [Psychology of child development]. Moscow: Eksmo.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), 4 – 84.
- Zaporozhets, A. V. (1986). *Izbrannye psikhologicheskie trudy*, tom 1 [Collected Psychological Works, Vol. 1]. Moscow: Pedagogika.
- Zaporozhets, A. V. ir Neverovich, J. Z. (1986). *Razvitie social'nyx emotsiy u detei doskol'no-go vozrasta* [Development of social emotions at preschool age children]. Moscow: Pedagogika.
- Zuckerman, G. (1994). A pilot study of ten-day course in cooperative learning for Russian first-graders. *The Elementary School Journal*, 94, 405–420.
- Zuckerman, G. (2007). Child–adult interaction that creates a zone of proximal development. *Journal of Russian and East European Psychology*, 45(3), 31–58.

Papildomos literatūros sąrašas

- Paley, V. G. (1992). *You can't say you can't play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Paley, V. G. (1982). *Wally's stories*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Szarkowicz, D. (2012). *Stebėjimas ir refleksija vaikystėje*. Klaipėda: UAB „Baltic Printing House“.
- Toye, N. ir Prendville, F. (2000). *Drama and traditional story for the early years*. London: Routledge Falmer.

Situacija, kurioje vaikai kviečiami žaisti drauge

Du berniukai kartu žaidžia su mašinėlėmis. Vienas berniukas tiesiog sukiojasi aplink ir stebi, kaip žaidžia kiti. Suaugusysis kurį laiką stebi situaciją. Žaidimą stebintis berniukas bando prisijungti prie kitų, prašydamas, kad jie su juo pasidalytų mašinėlėmis. Jo prašymas neatitinka jau anksčiau pradėjusių žaisti žaidėjų veiklos tikslo, ir jie neleidžia tam berniukui paimti mašinytės. Sulaukęs būtent šios akimirkos, suaugusysis nusprendžia įsikišti ir pasiūlyti naują žaidimo idėją. Jis prieina prie berniuko ir sušnabžda jam į ausį: „Įsivaizduok, kad mudu esame mašinų meistrai ir galime pataisyti bet kokią automobilį.“ Suaugusysis ir berniukas apsieičia susidomėjimo kupiniais žvilgsniais. Be to, šį žaidimo pasiūlymą pastebi ir jau anksčiau žaidę berniukai. Suaugusysis toliau siūlo įvairius rekvizitus ir idėjas: „Jeigu būtume meistrai, ką mes veiktume su tomis mašinėlėmis? Ar namie turi mašinelių? Ar jos buvo kada nors sugedusios? Kokius gedimus mes, kaip meistrai, galėtume pataisyti? Ar mums reikėtų kokių nors meistrų kostiumų? Kokių įrankių mums reikia?“ Berniukas atidžiai klausosi ir galiausiai pasiūlo pasistatyti savo dirbtuves, kuriose galėtų taisyti automobilius. Jie kartu iš kaladėlių, įvairių rankdarbių detalių ir pan. pradeda statyti dirbtuves. Jiems dar nespėjus baigti statyti, prieina tie kiti du berniukai su savo mašinėlėmis ir papasakoja, kad įvyko baisi avarija, yra daug sudaužytų mašinų. Berniukas ir suaugusysis drauge patvirtina, kad tokioje situacijoje jie gali padėti. Taip prasideda bendras žaidimas. Bendrame žaidime būtent siužetas garantuoja, kad visi dalyvaus lygiomis teisėmis.

Pedagogės Millos Salonen (2017 04 24) užrašytas stebėjimas

Mielas pedagoge, prašau stebėti laisvą vaiko žaidimą ir įvertinti, kaip vaikas žaidžia.

Vaiko inicialai

Stebėjimo datos

Vaiko amžius

1.

Vaiko lytis

2.

Vaiko grupė / klasė

3.

Įvertinkite kiekvieną teiginį (nuo 1 iki 7), parinkdami geriausiai vaiko žaidimą apibūdinantį atsakymą (a, b, c ar d) ir pažymėdami X:

1.	Vaiko naudojamos žaidybinės priemonės:	1	2	3
a	Vaikas naudoja priemones pagal tiesioginę jų paskirtį.			
b	Vaikas žaidžia su realiomis priemonėmis, kartais su daiktais pakaitalais.			
c	Vaikas žaidžia su daiktais pakaitalais, kartais su menamais (įsivaizduojamais) daiktais.			
d	Vaikas žaidžia su menamais (įsivaizduojamais) daiktais.			
2.	Vaiko pozicija žaidime:			
a	Vaikas žaidime neatlieka vaidmens.			
b	Vaikas prisiima vaidmenį, bet nesilaiko ar nenuosekliai laikosi to vaidmens taisyklių.			
c	Vaikas prisiima vaidmenį ir nuosekliai laikosi to vaidmens taisyklių.			
d	Vaikas laisvai kaitalioja vaidmenis ir improvizuoja.			
3.	Vaiko žaidimo partneris:			
a	Vaiko žaidimo partneris yra realus, vaidmens neatlieka.			
b	Vaiko žaidimo partneris realus, atlieka tam tikrą vaidmenį, tačiau sąveikos beveik nėra.			
c	Vaiko žaidimo partneris veikia pagal tam tikras vaidmeniui būdingas taisykles.			
d	Vaiko žaidimo partneris atlieka vaidmenį, gali būti ir menamas (įsivaizduojamas) partneris.			
4.	Vaiko žaidimo erdvė.			
a	Vaikas žaidžia realioje erdvėje.			
b	Vaikas žaidžia realioje erdvėje, tikslingai pasirenka vietas ar aplinką.			
c	Vaikas konstruoja, kuria savo žaidimo aplinką.			
d	Erdvė modeliuojama, gali būti įsivaizduojama ir sutartinai pažymima veiksmiais ir žodžiais.			

5.	Vaiko žaidybiniai veiksmai:			
a	Vaikas žaisdamas atlieka atskiras operacijas (pvz., tik lėlės maitinimas).			
b	Vaikas žaisdamas atlieka atskirus veiksmus (jungia atskiras operacijas: lėlę nurengia, paguldo, užkloja).			
c	Kuria ir išlaiko schematišką žaidimo situaciją (pvz., žaidžia namus).			
d	Kuria nuoseklią įvykių grandinę su tam tikrais įvykiais (jungia kelis įvykius).			
6.	Vaiko žaidimo siužetas:			
a	Tikroviškas realių gyvenimo įvykių atkartojimas.			
b	Improvizuojami trumpi gyvenimiški epizodai.			
c	Nuotykinis siužetas.			
d	Fantastinis, stebuklinis siužetas.			
7.	Vaiko žaidime vyrauja:			
a	Veiksmai su daiktais ir žaidimo priemonėmis.			
b	Vaidmenų veiksmai.			
c	Sąveika su partneriu.			
d	Siužeto kūrimas, konstravimas.			

Šis vaiko žaidimo stebėsenos aprašas parengtas pagal 2012–2015 m. vykdytą mokslininkų grupės (vadovas – prof. dr. P. Hakkarainen) projektą „Savireguliacijos įgūdžių vystymas žaidybinėje veikloje“, kurį finansuoja Europos struktūriniai fondai (sutarties Nr. VP-3.1-ŠMM-07-K-02-066) pagal Žmogiškųjų išteklių plėtros veiksmų programos 3 prioriteto „Tyrėjų gebėjimų stiprinimas“ įgyvendinimo priemonę „Parama mokslininkų ir tyrėjų mokslinei veiklai“ (visuotinė dotacija).

Lietuvos tyrėjų komanda (M. Brėdikytė, A. Brandišauskienė, G. Sujetaitė-Volungevičienė) šį vaiko stebėsenos aprašą sukūrė bendradarbiaudama su Maskvos tyrėjų komanda (MSUPE). Konkrečius žaidimo stebėsenos parametrus pirmą kartą paskelbė Žaislų ir žaidimo tyrimo centro mokslininkų komandos narės E. O. Smirnova ir I. A. Riabkova (2013).

ŽAIDIMO OBJEKTAI (vaiko naudojamos žaidimo priemonės)

Realius objektus vaikai naudoja pagal jų numatytą paskirtį, pvz., tikri indai arba žaisliniai indai naudojami žaidimams „Vakarienė“ arba „Restoranas“; žaidimas „Mamos“ žaidžiamas su lėlėmis, lėlės valgo iš tikrų arba žaislinių indų ir pan.

Daiktai pakaitalai: vienas daiktas gali būti naudojamas kitam pakeisti, pvz., žaidžiant parduotuvę, mažos kaladėlės tampa „duona“, plastikinės formelės – „pienu“.

Menami (įsivaizduojami) daiktai: žaidimui galima nenaudoti jokių daiktų. Matomi tik kūno gestai ir judesiai, kurie perteikia menamus objektus, pvz., šokinėjimas aplinkui su lazda tarp kojų lyg jojant ant arklio ar vairuojant nematomą mašiną. Žaisdami parduotuvę vaikai dažnai įsivaizduoja, kad moka pinigų, ištisia ranką, lyg juos imdami: „Prašau, 10 eurų“. O kitas vaikas gali paimti menamus pinigus ir įsidėti į menamą kišenę ir atiduoti reikiamą įsivaizduojamą „grąžą“.

VAIKO POZICIJA ŽAIDIME

Realus „aš“. Vaikas žaidime neatlieka vaidmens, pvz., Onutė „gamina“ pietus, kaip tai darytų ji pati, o ne kaip „mama“; arba Tomas „vairuoja“ mašiną, kaip jis pats, bet ne kaip „tėtis“ arba „vairuotojas“. Šiuo atveju nepastebime aiškių tam tikro vaidmens charakteristikų (pvz., mamos rūpesčio arba „šefo“ vadovavimo) ir taip toliau.

Vaikas priiima vaidmenį. Jis laikosi to vaidmens taisyklių. Vos prasidėjus vaiko įsivaizduojamiems žaidimams, jis neįvardys savo vaidmens, tik atliks kelis šiam vaidmeniui būdingus judesius, rodys balso intonacijas arba veido išraiškas. Vėliau vaikas gali įvardyti savo vaidmenį, sakydamas: „Aš – mama, gaminu vaikui valgyti“ arba „vairuotojas veža vaikus į mokyklą“ ir pan. Vaikai, pradėję žaisti menamus žaidimus, gali labai griežtai laikytis

vaidmens taisyklių, nuolat kartoti tą patį žaidimo veiksmą, tuos pačius įvykius arba žaisti tą patį vaidmenį ir nesiimti kito. Bet vėliau žaidėjai tampa vis lankstesni, jie gali improvizuoti, jų vaidmeninis elgesys yra ne toks schematiškas ir fiksuotas, vaikai jau gali įsijausti į skirtingus vaidmenis.

Vaikas laisvai kaitalioja vaidmenis. Jis gali savo poziciją keisti pagal siužetą.

VAIKO ŽAIDIMO PARTNERIS. Šis parametras apibūdina, kaip žaidžiantis vaikas sieja save su žaidimo partneriu. Iš tikrųjų maži vaikai neleidžia savo partneriui elgtis žaidime taip, kaip šis norėtų.

Žaidimo partneris yra realus, neatlieka vaidmens. Iš pradžių maži vaikai neleidžia savo partneriui elgtis žaidime taip, kaip jis nori. Jie tarsi trokšta žaisti su realiu partneriu, neatliekančiu vaidmens. Tai galima pastebėti, kai vaikas, prasidėjus vaidmenų žaidimams, neleidžia partneriui prisiimti vaidmens. Dažnai pasitaiko, kad vaikas ima stipriai prieštauti, jei partneris bando įsitverti vaidmens. Partneriui leidžiama perimti tik kelis vaidmeniui būdingus konkrečius veiksmus, dažnai apie tai jam pasakoma, pvz., „Dabar tu miegi“.

Žaidimo partneris atlieka tam tikrus vaidmenis, tačiau bendrauja labai mažai, tiesiog žaidžia greta. Pamažu vaikas priima savo partnerio vaidmenį, bet bendrauja nedaug arba renkasi tik su žaidimu nesusijusias situacijas.

Vaiko žaidimo partneris veikia pagal tam tikras vaidmeniui būdingas taisykles. Vaikai leidžia savo partneriui vaidinti, tačiau gali neleisti jokių laisvų vaidmens improvizacijų. Tokiu atveju jis reikalauja laikytis paprastos žaidimo vaidmenų schemas. Aukštesnio žaidimo lygmens žaidėjai bendrauja beveik kaip lygūs partneriai.

Vaiko žaidimo partneris atlieka vaidmenį, dažnai tai gali būti ir menamas partneris. Šio lygmens žaidėjas gali žaisti vienas, jis bendrauja, šneka ir vaidina skirtingus vaidmenis, pvz., mergaitė žaidžia mamą, kuri su vaiku lankosi pas gydytoją. Taigi pirmiausia ji yra mama ir pasakoja gydytojui apie savo vaiko ligą. Kitą minutę mergaitė yra gydytoja, kuri nurodo, kaip reikia gydyti kūdikį.

VAIKO ŽAIDIMO ERDVĖ

Vaikas žaidžia realioje erdvėje. Labai maži vaikai žaidžia realioje jiems prieinamoje erdvėje. Mažiesiems svarbiau vaizduoti konkrečius veiksmus su žaislais nei pasirinkti tam tikrą žaidimo erdvę, pvz., mergaitė gali „maitinti“ arba guldyti lėlę „miegoti“ beveik bet kur. Reikšmingi tik veiksmai ir vaidmuo.

Vaikas konstruoja žaidimo erdvę, naudodamas realius daiktus. Tokiu atveju vaikai organizuojasi žaidimo erdvę prieš pradėdami žaidimą. Jie įvardija: „Čia yra parduotuvė“, ir pažymi ribas, padaro lentynas, sudeda produktus, pasirūpina pardavėjo vieta ir pan. Šio lygmens pradžioje vaikai gali labai ilgai užtrukti įrengdami aplinką, o žaisti tik 10–15 minučių.

Vaiko žaidimo erdvė pažymima veiksmiais ir žodžiais. Vaikas nesiekia organizuoti savo žaidimo erdvės, nes jam pakanka pažymėti ją savo judesiais, kartais keliais kubeliais arba žodžiais, pvz., jis gali padėti kelias kaladėles viduryje kambario ir sakyti, rodydamas rankomis: „Čia mano namas, o ten miškas už linijos“. Apie šeštuosius gyvenimo metus vaikas gali erdvę pavadinti ir parodyti simboliniais gestais: „Čia yra mūsų namas, o ten – jūsų“ arba „Neperženkite šios linijos, čia prasideda stebuklingas miškas“ ir t. t.

VAIKO ŽAIDYBINIAI VEISMAI

Šis kriterijus yra labai svarbus, nes apibūdina žaidybinės veiklos vystymosi vienetą. Tai reiškia, kad žaidybiniai veiksmai gali padėti nustatyti žaidimo lygmenį. Vaikų žaidybinė veikla prasideda nuo *atskirų operacijų, pasikartojančių grandininių operacijų, žaidybinių*

veiksmų, sėkmingų žaidybinių veiksmų grandinės, atskirų žaidybinių įvykių, sėkmingų žaidybinių įvykių grandinės.

Pagrindiniai šių žaidybinių veiksmų bruožai:

- atskiros **operacijos** – tai nuolat kartojamas veiksmas, pvz.: „valgio gaminimas“, „kūdikio maitinimas“, „mašinos vairavimas“ ir kt.;
- po jo pereinama į **operacijų grandines**: „gaminama valgyti ir maitinamas kūdikis“, „vairuojamas automobilis ir į darželį atvežamas maistas“;
- atskiri **žaidybiniai veiksmai**: apsipirkimas, produktų rinkimasis;
- galiausiai sudaroma **sėkmingų žaidybinių veiksmų grandinė**: „valgio gaminimas, vaikų maitinimas ir nuvedimas į darželį“;
- atskiri **žaidybiniai įvykiai** – gimtadienio vakarėlis, skrydis į Ispaniją, automobilio, traukinio, laivo avarija, ėjimas į cirką, kelionė į kalnus. Visos šios žaidimo temos mažiems vaikams yra atskiri pasauliai – kuo daugiau vaikai žino, tuo daugiau turi patirties ir tuo labiau šie pasauliai ima persidengti, susiliesti į vieną. Tai atveda vaiką iki... sėkmingų žaidybinių įvykių grandinių;
- sėkmingų **žaidybinių įvykių grandinės** – vaikai pradeda žaisti: „Mama ir vaikas augina šunį, keliauja atostogauti į kalnus, pasiklysta, vaikas griūva ir susilaužo koją, mama kviečia pagalbą, atvyksta sraigtasparnis ir skraidina į ligoninę“ – visi įvykiai nutinka viename dideliame pasaulyje. Šio lygmens žaidimas iš pirmo žvilgsnio gali pasirodyti panašus į pradines žaidimo stadijas, bet aukštesniame lygmenyje vaikai nežais visų įvykių taip detalčiai. Jie gali žaisti tik pačius įdomiausius įvykius, o kitus tik paminėti: „Dabar mes skrendame lėktuvu!“, tuomet: „Mes jau kalnuose!“ Pagrindinis šios žaidimo stadijos kriterijus yra vaiko

turimas „vidinis lėktuvas“ ir „vidinis paveikslas“ (angl. *inner image*). Pradinėse stadijose vaikas neturi vidinių viso konteksto arba pasaulio paveikslų, jis vaidina tik kelias operacijas. Žodžiai „skrendam lėktuvu“ mažo vaiko vaizduotėje nesukuria skridimo paveikslo. Jam reikia vaidinti daugybę detalių veiksmų, kad suformuotų fizinę erdvę – lėktuvą, kai nori „skristi lėktuvu“, „važiuoti į kalnus“, „kopti“ ir panašiai.

VAIKO ŽAIDIMO SIUŽETAS

Tikroviškas realių gyvenimo įvykių atkartinimas. Pirmiausia šis kriterijus siejamas su emociškai reikšmingų kasdinių situacijų atkartinimu. Vaidimo epizoduose galime matyti kasdienes įvykius, bet ne bet kokius, o emociškai svarbius, tuos, kurių vaikas dėl tam tikrų priežasčių negali pamiršti. Šie epizodai būna trumpi ir dažniausiai apima vieną įvykį.

Improvizuojami trumpi gyvenimo epizodai – tai ne paprastas atkartinimas, bet laisvai improvizuota scena arba ilgesni epizodai. Vaikas žaidime susieja savo patirtį ir žinias iš skirtingų šaltinių. Pagrindinis bruožas – įvykiai yra realaus gyvenimo situacijos.

Nuotykinis siužetas – žaidimai siejami su vaikų siekiu žaisti „pavoje“ įvykius, įveikti konkrečias kliūtis. Tai gali būti automobilio avarija, apiplėšimas, gaisro gesinimas, kieno nors gelbėjimas, lobio ieškojimas ir panašiai.

Fantastinis, stebuklinis siužetas – vaikai kuria savo nuotykius, perpindami realaus gyvenimo epizodus su fantastiniais: jie keliauja į naujas planetas su kosminiu laivu arba virsta magiškais būtybėmis. Tokiu atveju vaikai nuolat peržengia realaus ir stebuklinio pasaulio ribą, kuria fantastinio pasaulio taisykles. Svarbiausia, kad jie visiškai valdo situaciją, praktikuojasi kurti taisykles visiškai laisvai.

VAIKO ŽAIDIME VYRAUJA:

Vaikų veiksmai su daiktais ir žaidimo priemonėmis. Pagrindinis (nesąmoningas) vaiko tikslas – vaizduoti konkrečius veiksmus

su žaidimo priemonėmis, pvz., mažas berniukas „maitina“ visus „košę“: mamą, tėtį, meškiuką ir lėlę. Jis kartoja šią operaciją daug kartų. Mergaitė guldo savo „vaikus“ miegoti; ji gali mėginti paguldyti visus įmanomus žaislus, netgi savo šeimos narius. Šiame lygmenyje vaikai gali vaidinti menamą vaidmenį („mama“, „gydytojas“), bet jie ne visada įvardija savo vaidmenį ir gali apie jį net nenutuokti. Vaikai gali neleisti partneriui atlikti vaidmens, ypač jei partneris yra kitas vaikas (santykis su suaugusiuoju gali būti kitoks).

Vaikų vaidmenų veiksmai. Čia vaikui labai svarbus konkretus vaidmuo. Vaikai nesutinka keisti savo vaidmens (iš to gali kilti konfliktų, jei keletas vaikų nori to paties vaidmens) ir per daug nebendruoja tarpusavyje. Dažnai galima stebėti situaciją, kai keli vaikai turi tuos pačius vaidmenis, atlieka identiškus veiksmus, bet tarpusavyje beveik nebendruoja (daugiau ryšių atsiranda, kai neatliekamas vaidmuo, angl. *out of play*). Pavyzdžiui, trys penkiamečiai žaidžia princeses, nuolat viena kitą imituodamos: pirmiausia visos švenčia gimtadienį, tuomet eina į atrakcionų parką ir dalyvauja žirgų lenktynėse. Visos šaukia: „Aš pirma! Aš pirma! Aš pirma!“ Panašius įvykius (iš tiesų tik vieną) vaizduoja ir kartoja berniukai. Atrodo, kad tai veiksmai su žaidimo priemonėmis, bet aukštesnio lygmens, nes vaikai vaidmenis pasirenka sąmoningai, ir jų veiksmus labai lemia vaidmuo. Šio lygmens bruožas – vaikai nebendruoja tarpusavyje, vaidindami vaidmenis, jie dažniausiai tai daro tada, kai vaidmens neatlieka.

Sąveika su partneriu **atliekant vaidmenį.** Vaikai bendruoja atlikdami vaidmenis. Jie vartoja vaidmeniui būdingą „kalbą“, naudoja atitinkamą mimiką ir gestus. Vaikai atskiria vaidmeninį (angl. *in role*) ir nevaidmeninį (angl. *out of role*) bendravimą. Jei kas nors klostosi ne taip, kaip jie nori, žaidėjai palieka vaidmenį (angl. *step out of roles*), aptaria, ką reikėtų daryti, ir vėl grįžta į žaidimą. Šiame lygmenyje vaikams vis dar labai svarbu atlikti konkretų vaidmenį, jie gali nesutikti vaidinti vaidmens, jeigu jiems dėl kokios nors priežasties jis nepatinka (neigiamas, bailus personažas ir pan.).

Siužeto kūrimas. Kuriantiems siužetą vaikams įdomūs ir jaudinantys įvykiai svarbesni nei vaidmenys. Vaikai tampa lankstesni ir gali atlikti skirtingus vaidmenis, jei to reikalauja turinys. Žaisdami tokį žaidimą, viename epizode vaikai gali vaidinti vieną vaidmenį, kitame jį

pakeisti, pvz., vaikas vaidindamas sako: „Dabar mama išeina į darbą“, tuomet nevaidindamas: „Įsivaizduokite, kad aš išėjau į darbą ir grįšiu kaip ragana, kol mama dirba. Ragana pagrobs vaikus ir tada aš grįšiu iš darbo kaip mama ir pamatysiu: o varge, mano vaikai!“.

Data Grupė.....

Žaidimo dienoraštį pildė:

ŽAIDIMŲ PASAULIO PLANAS (Planuojami konkretūs žaidimo žingsniai; suaugusiųjų vaidmenys; vaikų žaidimo pozicijos)	PASTEBĖJIMAI: KAS ĮVYKO? (Kaip žaidimas klostėsi; kur nukrypo siužetas; ką pridėjo vaikai?)
DALYVAVIMAS ŽAIDIME VAIKAI (vaikams keliami individualūs ir bendri raidos tikslai; kokie vaidmenys skirti konkretiems vaikams?) PEDAGOGAI (Vaidmens atlikimo patirtis; konkrečių vaikų stebėjimas ir jiems keliamų tikslų įgyvendinimas)	PATIRTYS ĮSITRAUKIMAS IR EMOCIJOS (Vaikų ir suaugusiųjų patirtis, kilusios emocijos; ar vaikus įtraukė žaidimo siužetas; ar jiems patiko; kurios akimirkos labiausiai?)
PEDAGOGŲ DARBŲ PASISKIRSTYMAS	Kaip buvo skatinama vaikų raida? Tikslų kėlimas (Ar jūsų vaidmuo padėjo pasiekti vaikų tikslus? Kokius? Kokie tikslai gali būti keliami toliau?)
MANO PASTEBĖJIMAI (Kiekvieno komandos nario pasidalijimas, kas ką stebi, komentarai)	Ką mačiau? (Konkretūs pastebėjimai, kurie padės planuoti kitus užsiėmimus)

Data 2017 02 10.

Vieta ikimokyklinio ugdymo grupė

Pildė: G.B., R.Č., A. D., G. S.

Naratyvinis projektas vykdomas pagal istoriją T. Jansson „Pavojinga kelionė“.

ŽAIDIMŲ PASAULIO PLANAS	PASTEBĖJIMAI
<i>(Planuojami konkretūs žaidimo žingsniai; suaugusiųjų vaidmenys; vaikų žaidimo pozicijos)</i> 1. Vaikai ruošiasi kelionei į „stebuklų šalį“, persirengia pasirinktais kostiumais ar jų detalėmis, užsimauna komandų apyrankes. 2. Nesulaukę Suzanos, vaikai eina ieškoti jos darželyje. 3. Tuo tarpu grupė virsta „išvirkščio“ pasaulio dalimi: apverstos kėdės, stalai... 4. Grįžtantys į grupę vaikai eina pro „stebuklingas duris“. 5. Grupėje randa piktą Katę. 6. Romieji taikdariai mąsto, kaip nuraminti Katę, išmintingi planuotojai galvoja, kaip surasti Suzaną, drąsieji žvalgai eina pirmieji. 7. Įveikia kliūčių ruožą, randa Suzaną. 8. Suzana prašo vaikus paruošti žemėlapi ir pasiimti į kelionę po vieną jiems svarbiausią daiktą. Suaugusieji: Suzana – A. Katė – G. Auklėtoja ir padėjėja – keliautojos, persirengusios „stebuklingais rūbais“. Auklėtoja filmavo ir fotografavo. Vaikai – persirengėliai ir komandų nariai: romieji taikdariai, išmintingieji planuotojai, drąsieji žvalgai.	KAS ĮVYKO? <i>(Kaip klostėsi žaidimas; kur nukrypo siužetas; ką pridėjo vaikai?)</i> Žaidimas klostėsi pagal numatytą planą. Vaikai persirengė įvairiais laisvai pasirinktais vaidmenų kostiumais, kai kurie vaikai užsidėjo savo pasigamintus akinius. Vaikų susitarimu persirengimas vaidmenų kostiumais – tai perėjimas į „stebuklų šalį“. Išėję iš grupės ieškoti Suzanos, vaikai prie įėjimo pamatė „stebuklingas duris“, tačiau juos viliojo pamatytas vaizdas už jų – „apversta“ grupė. Jie iš karto pastebėjo, kad namelio antrame aukšte yra pasislėpusi Katė. Kol vieniėjo pro „stebuklingus vartus“, kiti ėmė „šaudyti“ Katę, kiti šaukė: „Kodėl mums apvertei grupę?!“, o dar kiti bėgo ieškoti kitų pasikeitimų grupėje. Auklėtojai buvo nelengva suburti juos draugėn ir tęsti istoriją. Po kurio laiko auklėtoja pasiūlė išsiskirstyti į grupes ir paprašė romiųjų taikdarių nuraminti Katę; su jais liko auklėtojos padėjėja, nes ji buvo pasirinkusi šią grupelę. Auklėtoja su išmintingaisiais planuotojais tarėsi, ką daryti toliau, kur ieškoti Suzanos. Drąsieji žvalgai išsiskirstė: vieni prisijungė prie Taikdarių, o kiti – prie planuotojų. Taikdariai nuramino Katę: ją glostė. Planuotojai nusprendė drauge su Kate ieškoti Suzanos darželyje, kitoje pusėje, kur matė „gulinčią gyvatę“. Jie pasiūlė eiti labai tyliai, kad jų „neprikeltų“. Teko visiems pereiti „pelkės akmenimis“, pralįsti pro tunelį, atsargiai praeiti pro siaurą durų plyšį. Gerai, kad kelionėje turėjome „stebuklingos pudros“, kuri padėjo atstatyti griūvančias plyšio plytas. Vaikai pateko į „labirintą“ (jį sukūrėme iš įvairių užuolaidų ir virvių kitoje grupėje), teko atlikti užduotį. Vaikai nekantravo greitai pereiti labirintą, kai kurie iš karto išsiveržė į priekį ir šaukė, kad mato Suzaną.

	Visi subėgę pamatė sustingusią Suzaną. Prikėlėme ją su „stebuklinga pudra“. Dalis vaikų buvo susidomėję labirintu ir bandė dar kažką surasti, ištyrinėti patalpą. Teko juos sutelkti „burtininkės skambučiu“, pranešančiu, kad turime penkias minutes, nes labirintas prapuls. Tai vaikus sumobilizavo prie tikslo, dauguma susirinko prie Suzanos ir Katės, kad nuspręstų, kaip patekti į Mumių slėnį. Viena mergaitė nubėgo ir laikė duris, kad labirintas neužsivertų. Nusprendėme pasidaryti žemėlapią ir vykti ieškoti Mumių slėnio. Žaidimas truko 1 val. 20 min.
DALYVAVIMAS VAIKAI <i>(vaikams keliami individualūs ir kolektyviniai raidos tikslai; kokie vaidmenys konkrečioms vaikams?)</i> Bendri tikslai: Vaikai veiks drauge komandoje ir ugdysis tam tikras savybes: drąsą, gebėjimą nurašinti, susitaikyti, gebėjimą planuoti, teikti idėjas. Naujokai: aktyviai įsitrauks į žaidimą, taps aktyvūs žaidimo dalyviai. Berniukams* (Mantui, Juozui ir Kęstučiui) reikia padėti įveikti baimes žaidimo metu. SUAUGUSIEJI <i>(Buvimo vaidmenyje patyrimas; konkrečių vaikų stebėjimas ir jiems keliamų tikslų įgyvendinimas)</i> Suaugusieji kėlė tikslą – įsijausti į vaidmenį, kartu su vaikais žaisti, lanksčiai reaguoti į vaikų mintis. Padėti vaikams įveikti baimes, kliūtis, padėti planuoti kelionę, padrąsinti abejojančius. Pasirinkti tinkamą strategiją, sukurti gerą planą, paruošti tinkamą aplinką žaidimui, padėsiančią plėtoti naratyvinį, stipriai įtraukiantį žaidimą.	PATIRTYS ĮSITRAUKIMAS IR EMOCIJOS <i>(Vaikų ir suaugusiųjų patirtis, kilusios emocijos; ar vaikus įtraukė žaidimo siužetas; ar jiems patiko; kurios akimirkos labiausiai?)</i> Visi vaikai buvo įsitraukę. Buvo sąlygos ugdytis pasirinktos komandos savybes. Naujokai įsitraukė į žaidimą pagal savo amžiaus galimybes. Išryškėja žaidimo lyderiai. Prieš išeinant iš grupės ieškoti Suzanos, auklėtoja paklausė, gal kam reikia „drąsos“ gėrimo. Daugumai jo reikėjo, tai buvo pedagogams netikėta. Mantui ir Juozui pavyko įveikti baimę. Kęstučiui reikėjo pagalbos, buvo įvairių emocijų. Suaugusieji pasiekė numatytus tikslus. Ateityje galima lanksčiau reaguoti į vaikų poreikius, pvz., galėjome leisti ilgiau patyrinti labirintą.

* Vardai pakeisti

DARBŲ PASISKIRSTYMAS Pasiskirstėme vaidmenimis: Suzana, Katė – kuria įtikinamus vaidmenis, įtraukiančius vaikus į istoriją. Auklėtoja stebi ir padeda grupės vaikams plėtoti istoriją, skleisti idėjas, o auklėtojos padėjėja stebi jaunesnius vaikus ir jiems padeda. Abi pedagogės padeda įveikti kliūtis ir pakreipti žaidimą suplanuota linkme. Pedagogas – filmuotojas ir fotografas.	<i>(Kaip buvo skatinamas vaikų vystymasis? Tikslų kėlimas)</i> <i>Ar jūsų vaidmuo padėjo pasiekti vaikų tikslus? Kokius? Kokie tikslai gali būti keliami toliau?)</i> Žaidimui keltume tokius tikslus: toliau ugdyti tam tikras savybes – drąsą, gebėjimą nuraminti, susitaikyti, gebėjimą planuoti, teikti idėjas. Kitame žaidime reikėtų paieškoti daugiau iššūkių, moralinių dilemų, reikėtų įsiklausyti į vaikų mintis visą savaitę po žaidimo ir pagal tai planuoti.
MANO PASTEBĖJIMAI <i>(Kiekvieno komandos nario pasidalijimas, kas ką stebi, komentarai)</i>	<i>(Ką mačiau? Konkretūs pastebėjimai, kurie padės planuoti kitus užsiėmimus)</i> Auklėtoja A. žaidimo metu buvo Suzana. Ji pastebėjo: Vaikai buvo susidomėję labirintu ir mano vaidmeniu (kai susitiko su vaikais, Suzana buvo „sustingusi“). Auklėtoja R.: 1. Reikėjo labiau apgalvoti žaidimo pabaigą ir pasirūpinti, kad, išėjus ieškoti Suzanos, būtų sutvarkytas „išvirkščias pasaulis“ grupėje. 2. Kol vaikai neturi didelės naratyvinio žaidimo patirties, pedagogui tikslinga vadovautis strategija, kuri vaikus vestų pagal numatytą žaidimo planą. 3. Reikia apgalvoti, kaip išeiti ir nusiraminti po žaidimo. Pedagogė G.: Žaidimas davė teigiamą stiprią emociją, stipriai praplėtė žaidimo supratimo ribą. Socialinė pedagogė G. (žaidime buvo Katė): 1. Nustebino vaikų emocinis įsitraukimas, jie atrodė stipriai įsitraukę į mūsų sukurtą žaidimo pasaulį. 2. Vaidinti nebuvo sunku, stengiausi stebėti vaikų reakcijas ir jas atliepti. 3. Kai kada buvo sunku taikyti pedagogo strategijas: ar imtis vadovaujamo vaidmens, ar likti nuošaliau ir leisti vaikams pakreipti veiksmą sava linkme.

Ką reikėtų stebėti:

- Kaip veikla prasidėjo?
 - Kas inicijavo žaidimą /veiklą: pats vaikas, suaugusysis (pedagogas, tėtis, mama), kitas vaikas?
 - Ar vaikas įsitraukė į kito vaiko (vaikų grupės) pradėtą žaidimą? Kokiu būdu jis įsitraukė į kitų vaikų veiklą, kokius metodus taikė?
- Kur vyksta žaidimas (statybinių žaidimų centre, kūrybinės veiklos kampelyje, meno centre ar kitur)?
- Kokia yra veiksmo eiga ar žaidybinių įvykių grandinė?
- Ar vaikas žaidimo metu kalba, apie ką jis kalba?
- Kokie yra vaiko komentarai ar verbalinė informacija *apie pačią žaidimo / kitą veiklą*?
- Ką vaikas kalba, atlikdamas vaidmenį (kaip žaidimo personažas), jeigu tai vaidmenų žaidimas?
- Ką vaikas veikia (kokius veiksmus atlieka) žaidimo metu?
- Ką kiti žaidimo dalyviai kalba ir daro? Ar jie bendrauja tarpusavyje, su suaugusiais?
- Kokias priemones, daiktus ar žaislus vaikas naudoja žaidimo metu?
- Kaip žaidimas / veikla baigiasi?
 - Ar vaikas palieka (nutraukia) žaidimą dėl kitos veiklos?
 - Vaikas žaidžia kitų vaikų grupėje. Ar kitas vaikas (vaikai) pirmas (pirmi) palieka žaidimą?
 - Ar pedagogas įsiterpia į žaidimą? Kaip vaikas reaguoja į pedagogo įsiterpimą?
 - Ar vaiko žaidimas pereina į kitą žaidimo rūšį?
 - Kiek laiko vaikas dalyvavo žaidime?
 - Kas (asmuo, įvykis) nutraukia vaiko žaidimą?
 - Kaip vaikas jaučiasi, pasibaigus žaidimui?

* Jei aprašome vaiko veiklą, ypač meninę ar kūrybinę, atkreipkite dėmesį į medžiagas ir įrankius, kuriuos vaikas naudoja; taip pat į tai, ką vaikas sukuria.

UŽRAŠAMS

UŽRAŠAMS

[illegible]

NARATYVINIS ŽAIDIMAS IR MOKYMASIS / Sudarytoja Milda Brėdikytė – Kaunas:
UAB „Vitae Litera“, 2017 – 74 psl. (ilustr.)

ISBN 978-609-454-318-0 (elektroninė versija)

ISBN 978-609-454-319-7 (spausdinta versija)

Leidinyje pristatomas ugdančiosios naratyvinio žaidimo pedagogikos metodas, aptariamasis jo teorinės ir praktinės ištakos, naratyvinio žaidimo samprata ir pateikiami konkretūs šio metodo įgyvendinimo žingsniai ikimokyklinio ugdymo įstaigoje ar mokykloje, dirbant su 3-8 metų amžiaus vaikais. Leidinys parengtas pagal 2015–2017 m. keturiose šalyse (Lietuvoje, Suomijoje, Anglijoje, Lenkijoje) vykdytą programos Erasmus+ strateginių partnerysčių bendrojo ugdymo sektoriaus projektą „*Naratyvinės žaidimo ir mokymosi erdvės*“ (NŽME; angl. *Narrative Environments for Play and Learning*, Nr. 2015-1-LT01-KA201-013443).

NARATYVINIS ŽAIDIMAS IR MOKYMASIS

**GAIRĖS SKIRTOS IKIMOKYKLINIO IR PRADINIO UGDYMO PEDAGOGAMS,
DIRBANTIEMS SU 3–8 METŲ VAIKAIS**

Leidinyje Tomo Razmaus ir projekto dalyvių nuotraukos

Maketuotojas Kęstutis Obelenis

2017-06-21. 9,25 sp. l. Tiražas 200 egz.

Leido ir spausdino UAB „Vitae Litera“
Savanorių pr. 137, LT-44146 Kaunas
Puslapis internete www.tuka.lt
El. paštas info@tuka.lt