



4 modulis: energijos suteikiantys žaidimai, tinkantys virtualiai mokymosi aplinkai

T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings

Erasmus+ projekto numeris.: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654

Turinys

Apie projektą	3
Modulio uždaviniai	3
Mokymosi uždaviniai	4
Sąlygos	4
Numatomi mokymosi rezultatai (įgūdžiai ir kompetencijos)	4
1 tema: virtualūs žaidimai, priverčiantys dalyvius prisijudinti. Trumpas įvadas	5
Koks energijos suteikiančių žaidimų tikslas?	5
Virtualių energijos suteikiančių žaidimų privalumai	5
Įtraukite įvairovės į mokymo planą	6
Stenkitės, kad būtų smagu	6
Sumažinkite nejaukumą	7
Sukurkite ryšį	7
Kada turėčiau naudoti virtualius energijos suteikiančius žaidimus?	7
2 tema: patarimai vedant energijos suteikiančius žaidimus	9
3 tema: energijos suteikiantys žaidimai, skirti užsiėmimams ir susitikimams	11
Energijos suteikiantys žaidimai, skirti apšilimui	11
Smagūs virtualūs energijos suteikiantys žaidimai	14
4 tema: įgūdžiais pagrįsti virtualūs energijos suteikiantys žaidimai	16
Patarimai tolesniam skaitymui	19

Apie projektą

T4T – Tools4Teaching in Digital Education Settings (liet. Mokymo įrankiai nuotoliniam ugdymui) projekto tikslas – padėti suaugusiųjų švietėjams ir formaliojo bei neformaliojo švietimo atstovams veiksmingai pereiti prie nuotolinio ugdymo ir suteikti tokio paties lygio besimokančiųjų sąveiką bei „žmogišką“ patirtį, kaip ir fizinėje aplinkoje. Bendras projekto tikslas – sustiprinti suaugusiųjų švietėjų ir mokymo specialistų gebėjimus kurti ir išlaikyti efektyvią grupės dinamiką skaitmeninio švietimo aplinkoje, kad būtų geriau įtraukiami besimokantys internetu. Gairių, kaip geriau išlaikyti efektyvią grupių dinamiką virtualioje mokymosi aplinkoje, sukūrimas padės suaugusiųjų švietėjams ir mokymo specialistams tobulinti savo kompetencijas, susijusias su efektyvios nuotolinės grupės dinamikos kūrimo ir palaikymo ypatumais bei užtikrinant aukšto lygio besimokančiųjų patirtį skaitmeninėje aplinkoje.

6 moduluose yra pateikiamos bendrosios metodinės gairės suaugusiųjų švietėjams, kaip efektyviau kurti ir palaikyti grupės dinamiką virtualioje mokymosi aplinkoje:

- kokius skaitmeninius įrankius ir programinę įrangą galima naudoti
- kaip elgtis
- kaip įtraukti besimokančiuosius į nuotolinę veiklą mažose grupėse
- kaip panaudoti meninius pratimus kūrybiškumui skatinti ir pan.

Modulio uždaviniai

Susitikimai ir užsiėmimai yra veiksmingiausi, kai dalyviai yra visiškai į juos įsitraukę. Virtualaus energijos suteikiančio užsiėmimo tikslas yra padidinti energijos lygį, paskatinti komandą dalyvauti ir susitelkti į susitikimą.

Dalyvių palaikymas ir įsitraukimas yra labai svarbus, norint, kad užsiėmimas būtų malonus ir produktyvus.

Ypač tiems, kurie nėra dalyvavę nuotoliniuose užsiėmimuose, reikia padėti smagiai praleisti laiką ir bendrauti virtualioje erdvėje. Internetiniai užsiėmimai vyksta daug sėkmingiau, kai jų metu yra atliekamos paprastos veiklos, padedančios susipažinti ir užmegzti ryšį su kitais dalyviais. Šio modulio tikslas – kuo geriau išnaudoti tam tikrus skaitmeninius įrankius, skirtus užsiėmimų vedimui.

Šiame modulyje švietėjai susipažins su trumpomis apšilimo, ledlaužio ir energijos suteikiančiomis veiklomis. Šios veiklos virtualiai mokymosi aplinkai suteiks įvairovės ir gyvybės.

Mokymosi uždaviniai

- naudoti metodus, kurie patobulintų ir palengvintų mokymo procesą
- kurti pozityvią mokymosi aplinką;
- naudoti naujus metodus aktyviam mokymuisi, sąveikai ir įsitraukimui skatinti;
- naudoti naujus metodus, norint dalintis idėjomis, nuomonėmis ir klausimais;
- palaikyti grupinį darbą;
- pastebėti, kiek laiko dalyviai išlieka susikcentravę.

Sąlygos

- Turėti prieigą prie kompiuterio/nešiojamojo kompiuterio/planšetės bei internetą.
- Mokėti dalintis ekranu.
- Žinios, kaip naudotis internetine kamera ir mikrofonu.
- Susipažinti su interneto naudojimu.
- Būti pasiruošus išmokti naujų mokymo metodų bei susipažinti su naujais įrankiais.

Numatomi mokymosi rezultatai (įgūdžiai ir kompetencijos)

Tikimasi, kad suaugusiųjų švietėjai, baigę šį modulį:

- Gebės padidinti besimokančiųjų produktyvumą, pagerinti mokymosi gebėjimus ir indėlio bei rezultatų kokybę.
- Sukurs socialinius ryšius su dalyviais ir besimokančiaisiais.
- Gebės parinkti tinkamą energijos suteikiantį žaidimą pagal dalyvių poreikius.

1 tema: virtualūs žaidimai, priverčiantys dalyvius prasijudinti. Trumpas įvadas

Virtualūs energijos suteikiantys žaidimai yra viena iš paslapčių, padedančių įveikti nuovargį internete. Ilgas sėdėjimas virtualioje aplinkoje ir žiūrėjimas į ekraną vargina.

Sunku išlaikyti dalyvius įsitraukusius virtualioje aplinkoje, tačiau tam tikri žaidimai ir veiklos, gali šią situaciją pagerinti.

Fizinėje aplinkoje švietėjai dažnai naudoja veiklas, kurios išjudina grupę. Tai gali apimti fizines veiklas, kurios skatina kūrybiškumą arba tiesiog pralinksmina ir priverčia nusijuokti. Žinoma, tas pats galioja ir nuotoliniuose seminaruose ir susitikimuose!

Koks energijos suteikiančių žaidimų tikslas?

Internetiniai kursai ir seminarai yra veiksmingiausi, kai dalyviai yra įsitraukę ir turi noro ir energijos prisidėti ir visapusiškai įsitraukti į sesiją. Virtualių energijos suteikiančių žaidimų tikslas yra padidinti energijos lygį, padėti komandai dalyvauti sesijoje ir susitelkti.

Tam, kad nuotoliniai užsiėmimai būtų malonūs ir produktyvūs, labai svarbu palaikyti dalyvius ir suteikti jiems energijos. Ypač tai labai naudinga žmonėms, kurie nuotoliniuose užsiėmimuose dalyvauja pirmą kartą. „Zoom“ komandos formavimas ar internetiniai susitikimai gali vykti daug sklandžiau atlikus kokią nors smagią veiklą, kuri padėtų pralaužti ledus ir sukurti dalyviams ryšį.

Prieš pradėdami rinkti energijos suteikiančius žaidimus, visų pirma pažvelkime į jų privalumus.

Virtualių energijos suteikiančių žaidimų privalumai

Virtualūs energijos suteikiantys žaidimai turi daug privalumų tiek dalyviams, tiek pranešėjams. Įtraukdami juos į mokymo planą, suteiksite dalyviams daugiau energijos, paskatinsite juos labiau įsitraukti bei pagerinsite komandos ryšį. Energingumas ir įsitraukimas gali pagerinti dalyvių rezultatus.

- Įtraukite mokinius
- Įtraukite įvairovės į mokymo planą
- Stenkitės, kad būtų smagu
- Sumažinkite nejaukumą
- Kurkite ryšius

Svarbu išlaikyti komandos dalyvavimą internetiniame susitikime, kad jiems jis būtų vertingas ir produktyvus. Susitikimai, kuriuose yra daug diskusijų, sudėtingų užduočių ar informacijos gali išvarginti bet kurią komandą – dar labiau, kai visi sėdi prie skirtingų kompiuterių ir bendrauja per kamerą.

Nuotolinėje aplinkoje dalyviams daug lengviau atsiriboti arba išsiblaškyti. Nesvarbu, ar taip yra dėl to, kad jų fiziškai nėra, ar dėl to, kad jų naršyklėje yra atidaryta daugybė kitų skirtukų! Be to, moderatoriui gali būti sunku nuspėti, kokia yra atmosfera, kai jis nemato fizinių ženklų ir kūno kalbos.

Energijos suteikiantys žaidimai gali padėti švietėjui suprasti, kokia yra grupės dinamika ir prireikus pakeisti pamokos planą.

Įtraukite įvairovės į mokymo planą

Kai kurie iš geriausių užsiėmimų ir internetinių kursų išlošia naudodami įvairius metodus ar veiklas. Tai gali reikšti, kad juose yra veiklų kaita. Vis įtraukiamos kūrybinės ir kitos, tam tikrus įgūdžius skatinančios veiklos, taip pat vykdomos įvairios diskusijos mažose grupelėse. Tačiau nuotolinėje aplinkoje įvairovė yra šiek tiek ribota, nes visi dalyviai greičiausiai sėdi prie stalo ir žiūri į ekraną.

Energijos suteikiantys žaidimai, kurie dalyvius pakilti nuo stalų, įsitraukti į žaidimą ar išbandyti įgūdžius, nuotolinį užsiėmimą pagyvina ir sukuria dinamišką grupę.

Tai yra puikus būdas pasiruošti konkrečioms užduotims: jei po sunkios grupinės diskusijos jums reikia atsikvėpti, galite pažaisti smagų žaidimą. Jei žinote, kad kiti užduočiai atlikti reikės visiško dalyvių įsitraukimo, rinkitės ramesnę veiklą. Pavyzdžiui, jei nagrinėjote ilgą teorinį skyrių, energijos suteikiantis žaidimas gali paskatinti dalyvius labiau įsitraukti į skyriaus refleksiją.

Stenkitės, kad būtų smagu

Internetiniai kursai garsėja tuo, kad jie dažnai užsitęsia. Ypač sudėtingomis aplinkybėmis, tokiomis kaip saviizoliacija, gali būti labai naudinga įtraukti šiek tiek linksmybių ir sukurti erdvę, kurioje dalyviai galėtų pažinti vieni kitus bei stiprinti komandos ryšį ir motyvaciją.

Energijos suteikiantys žaidimai puikiai tinka ne tik norint padidinti energijos lygį, bet ir pagerinti viso susitikimo atmosferą bei pakeisti nusistovėjusį suvokimą apie nuotolinius susitikimus. Jei jums yra šiek tiek sudėtinga organizuoti užsiėmimus ir suderinti užduotis, tuomet į jūsų mokymo planą reikia įtraukti pusiausvyros ir tam puikiai tinka virtualūs prajudavimo žaidimai.

Atminkite, kad virtualūs susitikimai nuotolinėje aplinkoje dažnai gali būti vienkartiniai, o tai reiškia, kad tai yra vienintelis kartas, kai jūsų komanda susitinka ir kalbasi be iš anksto paruošto teksto. Pasinaudokite šia galimybe suburti savo komandą panaudodami smagų energijos suteikiantį žaidimą, kuris gali paskatinti bendradarbiavimą ne tik vieno užsiėmimo metu, bet ir per visą nuotolinę karjerą.

Sumažinkite nejaukumą

Jei jūsų internetinių seminarų dalyviai vieni kitų gerai nepažįsta, darbas nuotolinėje aplinkoje gali būti sudėtingas. Intravertams ar kuklesniems asmenims gali būti baisu šnekėti prieš visa komandą. Trumpi energijos suteikiantys žaidimai puikiai padeda paskatinti dalyvius kalbėti ir įsitraukti, ir dažnai gali padėti pagrindus sunkesniems pokalbiams vėliau.

Kai kurie žaidimai, gal priversti jus atrodyti kvailai. Tačiau jeigu įsitraukia visi komandos nariai, tuomet visi atrodo vienodai kvailai ir niekas neišsiskiria iš komandos. Tai gali būti ypač naudinga, kai tame pačiame susitikime dalyvauja vadovai ir paprasti darbuotojai. Matant, kad žaidimo metu visiems yra linksma ir visi atrodo kvailai, nesvarbu ar esi eilinis darbuotojas ar vadovas, tai padeda daug lengviau užmegzti bendravimą.

Sukurkite ryšį

Užmegzti ryšius virtualiose komandose yra sudėtinga. Įsimintinų akimirų ir pokalbių bei ryšių sukūrimas taip pat gali padėti formuoti komandą.

Pagalvokite apie įmonės susitikimą su šimtais darbuotojų. Sausas pristatymas gali nesudominti daugelio darbuotojų. Žaidimų naudojimas įmonės susitikimų metu gali pagerinti renginį ir suburti žmones, kurie galbūt net nedirba kartu.

Kada turėčiau naudoti virtualius energijos suteikiančius žaidimus?

Turbūt visi pajaučiame virtualių susitikimų padarinius. Turbūt dauguma žmonių jau priprato prie nuotolinių susitikimų, tačiau jei tie susitikimai yra ilgi, pradėdame jausti nuovargį bei nebesutelkiame dėmesio.

Todėl rekomenduojame įtraukti bent vieną žaidimą į susitikimą, kuris trunka ilgiau nei valandą. Žaidimas kartu su pertraukomis suteiks galimybę šiek tiek atsipūsti ir iš naujo sutelkti savo dėmesį.

Pastebėję, kad dalyviai pavargsta, paklauskite, ar jiems reikia pertraukos. Sužaiskite energijos suteikiantį žaidimą, kai jie grįš iš pertraukos. Vos per kelias minutes jūsų grupė vėl bus žvali ir pasiruošusi kitam iššūkiui!

2 tema: patarimai vedant energijos suteikiančius žaidimus

Gebėjimas pasirinkti tinkamą žaidimą jau yra gera pradžia, tačiau geri švietėjai žino, kad tinkamas vedimas ir požiūris yra labai svarbūs metodo sėkmei. Norėdami, kad virtualus energijos suteikiantis žaidimas praeitų sėkmingai, turite žinoti tam tikrus aspektus.

Nustatykite virtualaus susitikimo etiketą

Daugelis švietėjų prieš susitikimą ir pačioje pradžioje išsako savo lūkesčius, kad viskas vyktų sklandžiai, dalyviai būtų patenkinti ir darbas vyktų produktyviai. Tas pats galioja ir virtualių susitikimų metu. Sukurkite virtualaus susitikimo taisykles ir išsiųskite dalyviams prieš susitikimą. Pakartokite taisykles susitikimo pradžioje ir, jei įmanoma, prisekite jas ant ekrano su kokius nors skaitmeniniu įrankiu, kad dalyviai galėtų jas matyti viso susitikimo metu.

Taisyklės, kurios turėtų būti įtrauktos į jūsų nuotolinių susitikimų etiketą.

- Išjunkite mikrofonus, kai nekalbate.
- Jei įmanoma, visada laikykite kamerą įjungtą. Tačiau, jeigu yra prastas interneto ryšys išjungta kamera gali pagerinti skambučio kokybę!
- Skambinkite iš ramios, gerai apšviestos vietos: visi turėtų jus aiškiai matyti ir girdėti.
- Naudokite neverbalines priemones, kad parodytumėte, jog norite kalbėti. Vaizdo konferencijų programinėje įrangoje naudokite rankinio pakėlimo funkciją, simbolius arba pakelkite ranką.
- Prisijunkite į susitikimą laiku, gal net šiek tiek anksčiau, kad galėtumėte išspręsti visas garso ir vaizdo problemas prieš susitikimo pradžią. Išbandykite savo garsą, kad visi jus galėtų girdėti.
- Susipažinkite su įrankiais, kuriuos naudosite. Trumpai susipažinkite su vaizdo pokalbio programa arba internetine lenta, kad galėtumėte atlikti visas užduotis susitikimo metu.
- Būkite įsitraukę. Klausykitės pranešėjų, bendraukite pokalbių kanalais ir naudokite internetinius bendradarbiavimo įrankius. Ką įsidėsite, tą ir išsinešite!

Online meeting etiquette

- Set microphones to mute when not speaking.
- Webcams on where possible - it's nice to see your face!
- Call in from a quiet, well-lit location.
- Read the agenda beforehand and come prepared.
- Use nonverbal means to indicate you would like to speak.
- Use the hand-up feature, icons or raise your hand!
- Arrive on time if not a little early.
- Test your audio on arrival.
- Introduce yourself and say hello!
- Try the tools you're going to be using prior to the meeting.
- Be engaged: remove distractions.
- Ask questions and give feedback in the chat channel.
- Don't repeat items in the chat: like or upvote instead.
- Close down extra tabs unless necessary.
- Turn off notification sounds for support channels, phone, etc.
- Shut down other devices taking up bandwidth if possible.
- Use a headset or earphones to minimize background noise.
- Engage with polls and exercises - you get out what you put in!
- When speaking, do so slowly and clearly.
- Smile and nod! Let the speaker know you are listening.
- Be conscious of time - practice brevity.
- Avoid interrupting when someone is speaking.
- Don't use your phone when others are speaking.

- Uždarykite papildomus nereikalingus skirtukus ir pašalinkite trukdžius. Jums gali prireikti Google dokumentų, Mural ar kito įrankio, kad galėtumėte dirbti susitikimo metu.
- Jei įmanoma, išjunkite kitus įrenginius, kurie naudoja interneto ryšį, kad internetas tinkamai veiktų.
- Jei įmanoma, naudokite ausines, kad sumažintumėte aidą ir foninį triukšmą.
- Kalbėkite lėtai ir aiškiai. Atidžiai stebėkite laiką – stenkitės nekalbėti per ilgai.
- Ilgų pristatymų ir diskusijų metu, stenkitės užduoti klausimus bei reikšti savo idėjas pokalbių kanale, kad netrukdytumėte kalbančiajam. Moderatorius atsakys į jūsų visus klausimus.
- Stenkitės nekartoti tų pačių klausimų pokalbių kanale. Perskaitykite, kokie klausimai jau užduoti, ir paspauskite „patinka“, jei turite tą patį klausimą.
- Šypsokitės ir linksėkite. Parodykite kalbančiajam, kad klausotės!

3 tema: energijos suteikiantys žaidimai, skirti užsiėmimams ir susitikimams

Renkantis virtualų energijos suteikiantį žaidimą, verta pasidomėti savo dieno tvarka ir išsiaiškinti, koks žaidimo stilius bus efektyviausias. Jei susitikimo metu vyks daug diskusijų, galbūt būtų naudinga įtraukti neverbalinį ar fizinį žaidimą

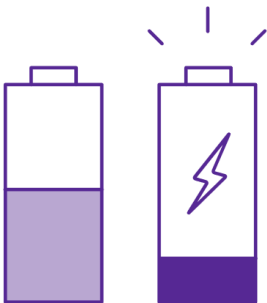
Jei jūsų komandoje dauguma priima informaciją vizualiai, tuomet galite išbandyti žaidimą, susijusį su piešiniais. O galbūt, tam kad pralinksėtų ir pasikrautų energijos, jūsų komandai reikia pakeisti tempą!

Atminkite, kad energijos suteikiantys žaidimai yra skirti pakelti nuotaiką ir įnešti įvairovės į jūsų dieno tvarkę. Nors šie žaidimai tinka bet kokiam nuotoliniam susitikimui, verta juos pritaikyti konkrečiai savo grupei, jei įmanoma.

Energijos suteikiantys žaidimai, skirti apšilimui

Žemiau pateikti žaidimai puikiai tinka komandos susipažinimui ir apšilimui. Nors šias virtualias veiklas galima atlikti bet kada, tačiau jos puikiai tinka susitikimo pradžioje.

Nusikratyk



Patys efektyviausi energijos suteikiantys žaidimai, naudojami nuotolinių susitikimų ir užsiėmimų metu, yra labai paprasti ir naudojami išjudinti dalyvius ir pajvairinti darbą.

Nusikratyk yra žaidimas, pasiteisinęs fizinėje aplinkoje, tačiau puikiai tinka ir žaidžiant su kamera! Žaidimo pradžioje paprašykite dalyvių atsistoti, jei nėra tokios galimybės, jie gali sėdėti. Tuomet visi kartu po 8 kartus pakratykite dešinę ranką, tuomet kairę ranką, tuomet dešinę koją ir kairę koją. Kiekvieną kartą visi suskaičiuokite nuo vieno iki aštuonių.

Po to viską purtykite po keturis kartus, po to po du ir galiausiai po vieną kartą. Veiklos pabaigoje paprašykite, kad kiekvienas parodytų bet kokį judesį, kuris jiems patinka! Galite pasiteirauti dalyvių, ar jiems patinka

trumpos veiklos, kurios reikalauja fizinio judėjimo stovint/sėdint priešais ekraną. Nepamirškite sugalvoti planą B, jei dalyviai neturėtų sąlygų atlikti šią veiklą arba galbūt atsisakytų ją atlikti. Atliekant energijos suteikiantį žaidimą geriausia, kad dalyvautų visi!

Kaip žaisti?

Tikslas - išjudinti žmones per nustatytą laiką.

Instrukcija

1 žingsnis:

Grupė stovi ratu. Atstumas tarp dalyvių turi būti ištiesta ranka iš abiejų pusių.

Pastaba švietėjui

Šis žaidimas yra trumpas ir efektyvus. Kad jis būtų veiksmingas, jam vadovaujantis asmuo turi būti pats labai energingas, kad galėtų išjudinti kitus.

2 žingsnis:

Visa grupė kartu „purtosi“ garsiai skaičiuodami.

Pirmiausia 8 kartus purtome dešinę ranką, tada - kairę ranką, tuomet dešinę koją ir galiausiai, kairę koją.

Kiekvieną kartą skaičiuojame "1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8!"

Tuomet galūnes kratome po 4 kartus, tada po 2 ir po 1.

Veiklos pabaigoje garsiai nusijuokiamės ir pašokame į orą kaip nindžės.

Patarimai atliekant šią veiklą nuotolinėje aplinkoje

- Jei visi dalyviai turi kamerą, tuomet ši veikla atliekama labai panašiai, kai ir fizinėje aplinkoje,
- Iš anksto įsitikinkite, kad visi turi reikiamas sąlygas atlikti šį pratimą ir praneškite apie tai savo dalyviams.
- Dalyviai gali stovėti arba sėdėti priklausomai nuo vietos, kurioje jie dalyvauja, ir nuo to, ar jiems patogiu.
- Turėkite planą B, jei kažkuris dalyvis nenorėtų ar negalėtų atlikti šios veiklos.

Šaltinis: [Hyper Island toolbox](#)

Kas yra menininkas?



Tai puiki kūrybiška veikla, kurią galima atlikti kaip namų darbą arba nuotolinio susitikimo metu. Paprašykite kiekvieno dalyvio nupiešti paveikslėlį, kuriame būtų pasakojama unikali istorija ar faktas apie jų gyvenimą. Galite naudoti rašiklį ir piešti ant popieriaus lapo arba į virtualią interaktyvią lentą.

Jei norite, kad užduotis būtų sudėtingesnė, duokite dalyviams tik trisdešimt sekundžių nupiešti paveikslėlį arba paprašykite, kad jie naudotųsi programa „Paint“ ir neleiskite nieko ištrinti ar redaguoti. Greitosiomis nupiešti piešiniai gali sukelti daug juoko.

Jei naudojate virtualią interaktyvią lentą, galite iš piešinių sukurti parodą. Šis rezultatas primins dalyviams, ką jie nuveikė mokymosi metu! Jei piešėte ant popieriaus lapo, galite parodyti savo paveikslėlį per kamerą arba nufotografuoti ir atsiųsti į susirašinėjimo langą.

Kaip žaisti?

Tikslas - skatinti kūrybiškumą, geriau pažinti grupės narius ir pasilinksminti!

Priemonės

- Rašiklis/pieštukas ir popieriaus lapas, jei piešiate ranka
- Kamera/telefonas su fotoaparatu, kad galėtumėte parodyti arba nufotografuoti piešinį

Instrukcijos

Paprašykite kiekvieno dalyvio nupiešti paveikslėlį, kuriame būtų pasakojama unikali istorija ar faktas apie jų gyvenimą. Kabliukas? Negalima kalbėti – galima tik piešti!

Ką galima piešti? Pomėgį, mėgstamiausią drabužį, ką veikė savaitgalį ir pan.

Svarbu, kad:

- Piešinys būtų nupieštas, o ne ištrauktas iš interneto; po to dalyviai bando atspėti, kas jį nupiešė
- Piešinys iliustruotų tai, ko kiti dalyviai dar nežinojo

Jeigu atliekate šią veiklą gyvai:

Duokite dalyviams to paties dydžio ir spalvos popieriaus lapus ir rašiklius. Paprašykite jų nupiešti paveikslėlį ir pabaigus gražinti lapą jums. Tuomet sumaišę visus piešinius, rodykite po vieną dalyviams, o jei turi atspėti kieno tai piešinys.

Jeigu atliekate šią veiklą nuotoliniu būdu:

Paprašykite grupės sukurti piešinį kompiuteriu. Sukurkite bendrą visiems prieinamą aplanką, į kurį jie galėtų sukelti savo piešinius neužrašydami savo vardo. Arba piešinius galima pridėti į virtualią interaktyvią lentą. Kai visi sukelia piešinius, rodykite kiekvieno piešinį ir liepkite dalyviams atspėti kieno tai piešinys. Kai atspėja teisingai, tas asmuo turi pasidalinti savo istorija.

Apklausa

Paskutiniam asmeniui paaiškinus savo piešinį, vedėjas turėtų paskatinti grupę apmąstyti savo kolegų istorijas ir pabrėžti, kad ši veikla buvo kūrybingas būdas išreikšti save.

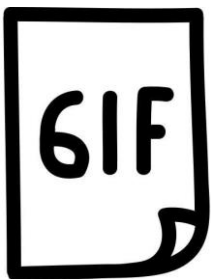
Kai vienas asmuo paaiškina savo piešinį, vedėjas gali daugiau gilintis į piešinį ir paklausti, kodėl tas asmuo pasirinko tą istoriją/elementą ir ką jis jam reiškia.

Kiti variantai

Paprašykite visų dalyvių nupiešti savo piešinius per programą „Paint“ nenaudojant trintuko. Taip bus sukurti gana „kūrybiški“ piešiniai!

Smagūs virtualūs energijos suteikiantys žaidimai

Virtualūs žaidimai turėtų būti įdomūs! Tokie žaidimai yra naudojami tam, kad žmonių grupė pralinksėtų, pasijuoktų, įgytų energijos bei atsivėptų nuo sudėtingesnių užduočių. Įsitinkite tuo patys!

GIF iššūkis

GIF failai šiais laikais yra labai populiarūs internete ir jie gali būti puikus būdas įnešti humoro ir kūrybiškumo į virtualius susitikimus. Jeigu nežinote, kaip pajvairinti virtualų susitikimą, GIF failas jums tikrai padės.

Šiam internetiniam žaidimui jums reikės virtualios interaktyvios lentos arba bendrinamo Google dokumento, kuriame įrašysite teiginį, pagal kurį dalyviai turės surasti GIF failą. Tai gali būti „Jausmas, kuris apima nubudus pirmadienio rytą“ arba „Kaip atrodo geras valdymas“. Iš pradžių galite užduoti kelis klausimus, o tuomet paprašyti kiekvieno dalyvio, kad jis į klausimą atsakytų atsiųsdamas GIF failą.

Po kiekvieno klausimo/teiginio galite paprašyti, kad dalyviai prabalsuotų už labiausiai patikusį GIF failą ir išrinktų nugalėtoją.

Kaip žaisti?

Tikslas - suburti komandą naudojant įrankį, kuris paskatintų mąstyti kitaip ir pralinksminčių.

Instrukcijos

1 žingsnis:

Šiam internetiniam žaidimui turite pasiruošti virtualią interaktyvią lentą arba Google dokumentą, kad dalyviai galėtų dalintis savo atsakymais.

2 žingsnis:

Paskelbkite teiginį arba klausimą virtualioje interaktyvioje lentoje ir paprašykite dalyvių surasti GIF failą (tam puikiai tinka giphy.c) ir paskelbti jį lentoje. Kokius teiginius rašyti? Tai gali būti „Jausmas, kuris apima nubudus pirmadienio rytą“ arba „Kaip atrodo geras valdymas“. Iš pradžių galite užduoti kelis klausimus, o tuomet paprašyti kiekvieno dalyvio, kad jis į klausimą atsakytų atsiųsdamas GIF failą.

3 žingsnis:

Po kiekvieno klausimo/teiginio galite paprašyti, kad dalyviai prabalsuotų už labiausiai patikusį GIF failą (tam puikiai tinka programėlė Mural) ir išrinktų nugalėtoją.

Norite išbandyti kažką kitokio? Galite naudoti mem'us vietoj GIF failo arba dainas.

Paliesk mėlyną

Tai žaidimas, kuris gyvuoja fizinėje aplinkoje jau dešimtmečius, bet puikiai veikia ir nuotolinėje aplinkoje!

Visų pirma jums reikia garsiai pasakyti „palieskite kažką mėlyną“. Tuomet kiekvienas dalyvis turi surasti savo namuose kažką mėlyną ir paliesti. Tai gali būti daiktas ant jūsų stalo, drabužis ar knyga. Paskutinis objektą radęs asmuo turi pasiūlyti kitą spalvą ar daiktą.

Jei norite padaryti žaidimą šiek tiek konkurencingesnį, daikto suradimui skirkite 15 sekundžių, Jei žmogus nespėja surasti mėlyno daikto per 15 sekundžių, jis iškrenta iš žaidimo. Norėdami pasunkinti žaidimą, vis mažinkite daikto suradimui skirtą laiką, kol liks tik vienas žaidėjas. Galite šį žaidimą žaisti kelis kartus, kad žaidėjai labiau išsijudintų.

Kaip žaisti?

Tikslas - suteikti energijos ir susipažinti su grupės nariais.

Instrukcijos

1 žingsnis:

Pasakykite dalyviams, kad jie turi paleisti, pavyzdžiui, kažką mėlyno, kažką šilto arba kažką minkšto.

Tai gali būti kažkas ant jų stalo, drabužis arba knyga. Paskutinis daiktą radęs asmuo turi pasiūlyti kitą variantą.

2 žingsnis:

Tęskite žaidimą, kol kiekvienas dalyvis turės galimybę pasirinkti objektą. Jei norite žaidimą pasunkinti, įtraukite dar vieną sąlygą, pavyzdžiui, „palieskite ką nors mėlyno ir seno“ arba „palieskite ką nors raudono ir valgomą“.

3 žingsnis:

Galite aptarti dalyvių pasirinkimus. Išrinkite įdomiausius pasirinkimus ir paklauskite dalyvio, kodėl jis pasirinko būtent šį daiktą. Aptarkite, nurodydami kai kuriuos mėgstamiausius grupės atsakymus ir elementus, ir paskatinkite savininką šiek tiek pakalbėti apie tai, kodėl jie juos pasirinko.

Kiti variantai

Jei norite padaryti žaidimą šiek tiek konkurencingesnį, daikto suradimui skirkite 15 sekundžių, Jei žmogus nespėja surasti mėlyno daikto per 15 sekundžių, jis iškrenta iš žaidimo. Paskutinis likęs žaidėjas laimi.

4 tema: įgūdžiais pagrįsti virtualūs energijos suteikiantys žaidimai

Šie virtualūs žaidimai puikiai tinka mesti iššūkį jūsų grupei ir skatina naudoti specifinius įgūdžius, tokius kaip aktyvus klausymasis, atmintis ar kritinis mąstymas. Jie paprastai būna išsamesni ir šiek tiek sudėtingesni, tačiau gali duoti gerų rezultatų ilgesnių užsiėmimų metu.

„Remote pencil pitching“

Turbūt daugelis esame matę filmą, kuriame vienas pardavėjas prašo kito parduoti jam pieštuką. O kas, jei šiai idėjai pridėtume šiek tiek šmaikštumo ir pabandytumėme įgyvendinti virtualioje aplinkoje?

Šiai veiklai siūlome pasiruošti skaidres su keistais ir labai gražiais objektais ir tuomet paprašyti dalyvių, kad kiekvienas pristatytų po vieną skaidrę (dalyviai nežino, kas yra tose skaidrėse). Kiekvienam dalyviui yra duodama 30 sekundžių pristatyti savo daiktą. Tai puiki veikla, kuri skatina žmones improvizuoti.

Taip pat galima šią veiklą atlikti ir kitaip. Galite įtraukti išgalvotus personažus ir paprašyti dalyvių pristatyti, kodėl kažkuris iš išgalvotų personažų turėtų tapti prezidentu?

Kaip žaisti?

Tikslas - Patobulinti pristatymo įgūdžius skatinant improvizaciją ir kirtinį mąstymą.

Instrukcijos

1 žingsnis:

Šiai veiklai siūlome pasiruošti skaidres su keistais ir labai gražiais objektais. Reiktų pasiruošti tiek skaidrių, kiek dalyvių yra grupėje, galima ir šiek tiek daugiau.

2 žingsnis:

Norėdami pradėti šią veiklą, susiraskite savanorį arba paskirkite asmenį. Pamatęs skaidrę, jis turės ją pristatyti kitiems. Tikslas – įtikinti dalyvius, kad tai geras daiktas ir pristatyti jo ypatybes.

Kiekvienas dalyvis turi 30 sekundžių, tuomet pristatinėja kitas asmuo, kuris pasisiūlo arba kurį paskiriate.

3 žingsnis:

Kai visi pristato objektus, dalyviai pasiploja sau ir kitiems ir visi kartu išsirenka, kad geriausiai pristatė savo objektą.

Kiti variantai:

Šis pratimas gali būti lengvai pritaikytas pagal jūsų poreikius.

- Jeigu norite, kad ši veikla būtų smagesnė, gali sukurti skaidres ne su objektais, o su išgalvotais personažais, tuomet kiekvienas dalyvis turi pasakyti grupei, kodėl kažkuris personažas, turėtų tapti prezidentu.

PowerPoint karaokė

PowerPoint karaokė yra puikus būdas ne tik motyvuoti grupę, bet ir tobulinti komandos ryšį bei bendravimo įgūdžius. Šiai veiklai turėsite susikurti vieną ar daugiau skaidrių failų, kurių turinį žinote tik jūs. Skaidrės turėtų būti paruoštos pagal jūsų grupės poreikius bei mokymų, kursų, pamokos ir pan. temą.

Kai jūsų komanda bus pasiruošusi, suraskite savanorį, kuris nori pristatyti skaidres. Kiekvienam dalyviui galite duoti pristatyti visas skaidres arba išskirstykite visiems po kelias skaidres. Rekomenduojame skaidrėse

pateikti kuo mažiau tekstinės informacijos arba naudoti tik paveikslėlius. Svarbiausia, kad dalyviai improvizuotų, smagiai praleistų laiką ir lavintų bendravimo įgūdžius.

Kaip žaisti?

Tikslas - lavinti bendravimo įgūdžius ir kurti komandos ryšį.

Priemonės

- Programinė įranga, kuria būtų galima kurti pristatymus
- Skaidrės, kurių turinį žinote tik jūs

Instrukcijos

Sukurkite arba parsisiųskite iš interneto skaidres. Suraskite savanorį, kuris nori pabandyti pristatyti skaidres.

Kai visi savanoriai pabando, galite visi kartu išrinkti, kuris pristatė geriausiai.

Patarimai tolesniam skaitymui

Virtualūs energijos suteikiantys žaidimai, skirti apšilimui:

- Count up: <https://www.sessionlab.com/methods/count-up>
- Three wishes: <https://www.sessionlab.com/methods/three-wishes>
- The Time Machine: <https://www.sessionlab.com/methods/the-time-machine>

Smagūs virtualūs energijos suteikiantys žaidimai:

- Dance, Dance, Dance: <https://www.sessionlab.com/methods/dance-dance-dance>
- Hello Kitty: <https://www.sessionlab.com/methods/hello-kitty>

Ilgūdžiais pagrįsti virtualūs energijos suteikiantys žaidimai:

- Empires: <https://www.sessionlab.com/methods/empires>

Kviečiame apsilankyti mūsų projekto duomenų bazėje:

- <https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>

T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings

Erasmus+ projekto Nr.: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654