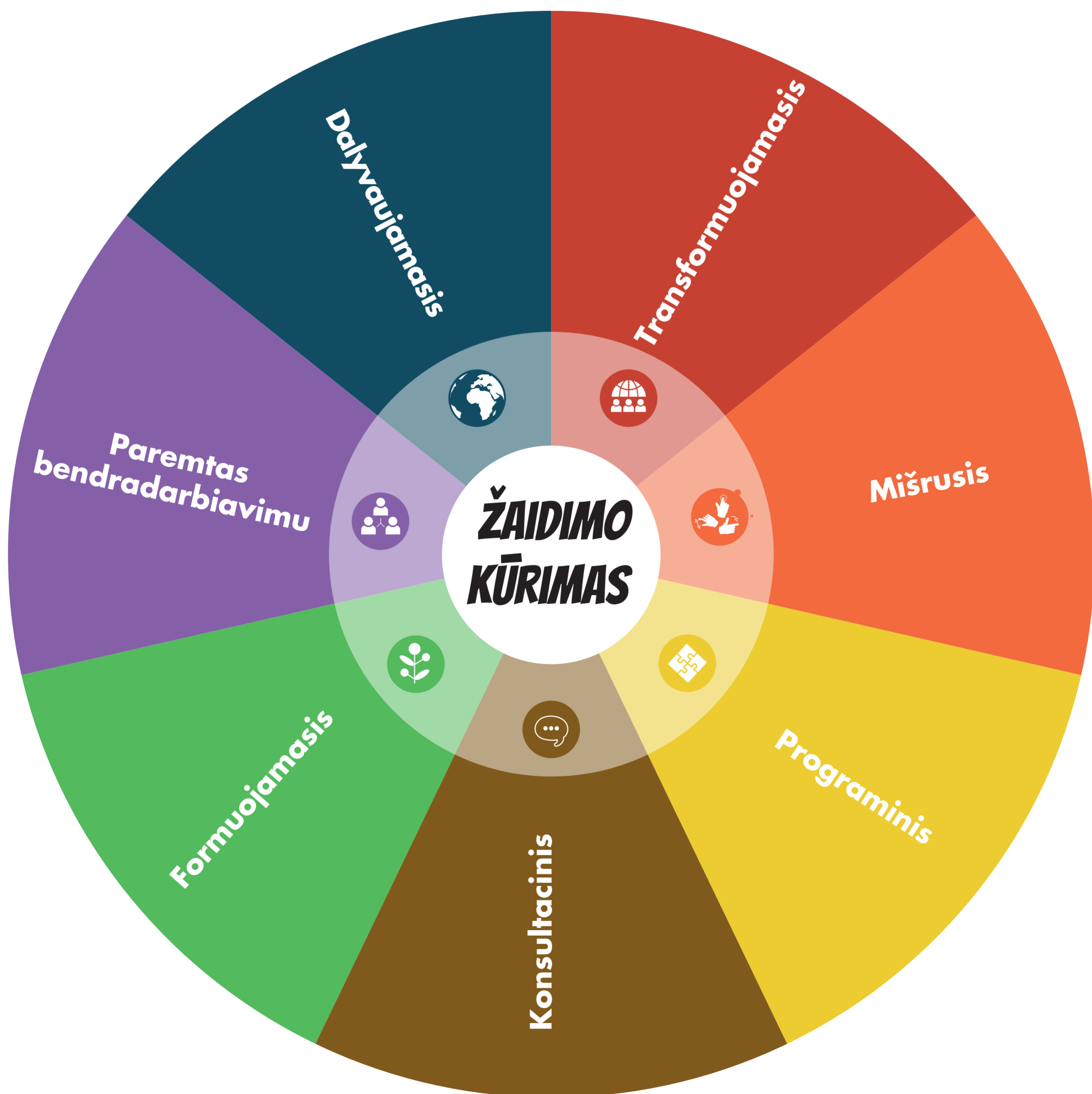


ŽAIDIMO KŪRIMAS

METODINIŲ MODELIŲ

KLASIFIKACIJA





DALYVAUJAMASIS



Neformaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami neformaliojo ugdymo aplinkoje, kurioje jaunuoliai inicijuoja procesą ir įsitraukia į visus žaidimo kūrimo etapus. Pagrindinis projekto tikslas – sukurti žaidimą, kuris skatintų jaunuolių socialinę įtrauktį.



● Įtraukti jaunuoliai ● Neįtraukti jaunuoliai



● Pagrindinis tikslas ● Antrinis tikslas ● Nėra tikslo

PROCESAS

Darbas bendradarbiaujant mažose grupėse su vadovaujama dalyvavimu tam tikruose projekto etapuose. Bendras planavimas ir informacijos paieška kuriant ir pagrindžiant žaidimo turinį. Procesas pradedamas su tikslu naudoti sukurtą žaidimą kaip socialinės įtraukties priemonę. Ilgas žaidimo kūrimo laikas: nuo 6 mėnesių iki daugiau nei 1 metų. Sukuriamas vienas unikalus žaidimas. Žaidimo tema yra glaudžiai susijusi su būsimų žaidėjų kasdieniu gyvenimu.

DALYVIAI

Dažniausiai nevyriausybinių organizacijų darbuotojai arba jaunimo centrų lankytojai. Jie tuo pačiu metu yra ir kūrėjai, ir dalyviai.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Savanoriai ir specifinių sričių ekspertai, padedantys tobulinti tam tikras žaidimo dalis (žaidimo koncepciją, grafiką, programavimo dalį).

STRUKTŪRA

Atvira struktūra, natūraliai susiformuojanti proceso metu. Tai kūrybinės dirbtuvės, bendradarbiavimas susitikimų metu ir bendravimas komunikacijos kanalais, taip pat įtraukiant ekspertų grįžtamąjį ryšį.

PALYDĖJIMAS

Asociacijų nariai ir kartais ekspertai užtikrina specifinių procesų ir užduočių vykdymą.

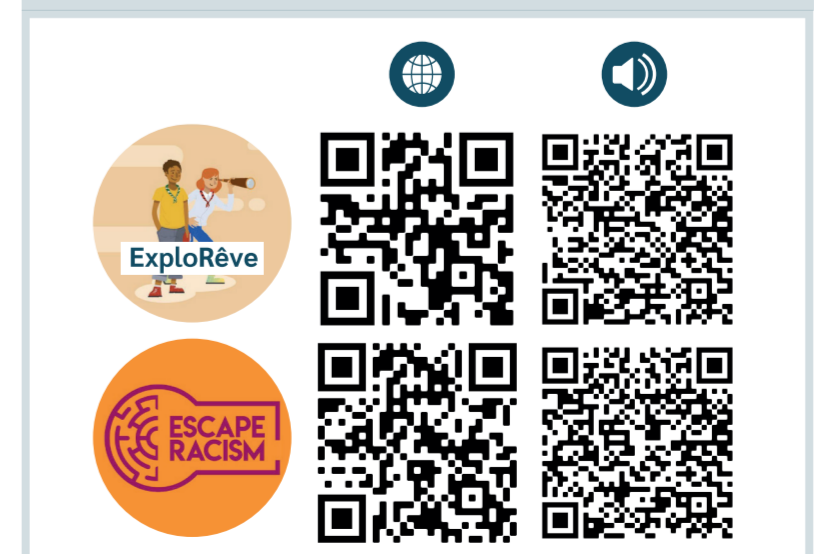
ASMENINIAI GEBĖJIMAI

Kūrybiškumas	●●●●●
Atsparumas	●●○○○
Problemų sprendimas	●●●●●
Prisitaikymas	●●●●●
Komunikacija	●●●●○
Kritinis mąstymas	●●●○○

SOCIALINIAI IR PILIETINIAI GEBĖJIMAI

Bendradarbiavimas	●●●●●
Įsitraukimas	●●●●●
Pagarba	●●●○○
Empatija	●●●●●
Demokratinis sprendimų priėmimas	●●●●○
Aktyvaus pilietiškumo praktika	●●●●●

PAVYZDŽIAI





TRANSFORMUOJAMASIS



Neformaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami neformaliojo ugdymo aplinkoje, į kurią jaunuoliai įtraukiami su iš anksto numatytu tikslu – sukurti vieną ar daugiau žaidimų. Jaunuoliai dalyvauja visuose žaidimo kūrimo etapuose. Pagrindinis tokių projektų tikslas – išmokyti apie žaidimo kūrimo procesus, ugdyti dalyvių gebėjimus ir sukurti žaidimus, kurie skatintų jaunimo socialinę įtrauktį.



● Įtraukti jaunuoliai ● Neįtraukti jaunuoliai



● Pagrindinis tikslas ● Antrinis tikslas ● Nėra tikslo

PROCESAS

Darbas bendradarbiaujant mažose grupėse, kai kiekviena grupė kuria vieną žaidimą, panaudodama visų savo narių žinias bei gebėjimus žaidimo turiniui sukurti ir pagrįsti. Konkretus laikas skirtas kurti žaidimus, derinti teoriją ir praktiką: nuo 3 darbo dienų iki 2 mėnesių. Dalyviai turi tam tikrą ryšį su žaidimo tema ir tikslu. Todėl jiems yra svarbu sukurti žaidimą, išbandyti jį su kitomis grupėmis ir pasiekti rezultatą, kuris juos tenkintų.

DALYVIAI

Dažniausiai nevyriausybių organizacijų nariai, jaunimo centrų lankytojai ir aukštųjų mokyklų studentai. Heterogeninė grupė, priklausomai nuo projekto tikslo.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Nevyriausybių organizacijų ar dalyvaujančių institucijų savanoriai ir jaunimo darbuotojai, taip pat ekspertai-mokymų vadovai.

STRUKTŪRA

Dažniausiai tai yra mokymo kursai ar kūrybinės dirbtuvės su numatyta programa.

Šiame modelyje organizuojami specifiniai mokymai apie žaidimų potencialą, žaidimu paremtą mokymąsi, žaidimo kūrimo procesą ir bendras kuriamų žaidimų temas.

PALYDĖJIMAS

Vienas ar keli grupės fasilitatoriai ir ekspertai-mokymų vadovai. Dalyvių santykiai grupėje yra tokie pat svarbūs, kaip ir galutinis žaidimo rezultatas.

ASMENINIAI GEBĖJIMAI

Kūrybiškumas	●●●●●
Atsparumas	●●●○○
Problemų sprendimas	●●●○○
Prisitaikymas	●●●○○
Komunikacija	●●●●●
Kritinis mąstymas	●●●●●

SOCIALINIAI IR PILIETINIAI GEBĖJIMAI

Bendradarbiavimas	●●●●●
Įsitraukimas	●●●●●
Pagarba	●●●○○
Empatija	●●●○○
Demokratinis sprendimų priėmimas	●●●●●
Aktyvus pilietiškumo praktika	●●●●●

PAVYZDŽIAI





PAREMTAS BENDRADARBIAVIMU



Neformaliojo ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami neformaliojo ugdymo aplinkoje, kurioje jaunuoliai įtraukiami į tam tikrus unikalios edukacinio žaidimo kūrimo etapus, susijusius su projekto vykdytojų pasirinkta tema. Pagrindinis projekto tikslas – dalyvių gebėjimų, susijusių su įtrauktimi, ugdymas ir žaidimo, kuris skatintų jaunimo socialinę įtrauktį ir transformaciją, kūrimas.



● Įtraukti jaunuoliai ● Neįtraukti jaunuoliai



● Pagrindinis tikslas ● Antrinis tikslas ● Nėra tikslo

PROCESAS

Bendradarbiavimu grindžiamas darbas su vadovaujama ir planuojama dalyvavimu. Tam tikrais atvejais į projektą įtraukiami mokymai apie žaidimo dinamikos ar turinio kūrimą. Labai ilgas kūrimo laikas: 15–20 mėnesių, per kuriuos skirtingos dalyvių grupės kuria ir testuoja vieną unikalų žaidimą. Žaidimo temą parenka projekto vykdytojai. Testavimo etapas tokia pat svarbi proceso dalis, kaip ir žaidimo naudojimas ir sklaida.

DALYVIAI

Dažniausiai nevyriausybinų organizacijų nariai, jaunimo centrų lankytojai ir jaunuoliai.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Organizacijų jaunimo darbuotojai (darbuotojai), dalyvaujančių institucijų specialistai (žaidimui kurti ir testuoti), profesionalai, kurie sukurs žaidimą, ir tam tikrais atvejais ekspertai-mokymų vadovai.

STRUKTŪRA

Projektą įgyvendina profesionalai (asmenys, organizacijų ir institucijų darbuotojai, jaunimo centrų darbuotojai). Jaunuoliai dalyvauja konkrečiose užduotyse ir etapuose.

PALYDĖJIMAS

Grupės fasilitatoriai ir nevyriausybinų organizacijų darbuotojai.

ASMENINIAI GEBĖJIMAI

Kūrybiškumas ●●●●○
 Atsparumas ●●●○○
 Problemų sprendimas ●●●●●
 Prisitaikymas ●●●●●
 Komunikacija ●●●○○
 Kritinis mąstymas ●●●●●

SOCIALINIAI IR PILIETINIAI GEBĖJIMAI

Bendradarbiavimas ●●●●○
 Įsitraukimas ●●●○○
 Pagarba ●●●●●
 Empatija ●●●●●
 Demokratinis sprendimų priėmimas ●●●●●
 Aktyvus pilietiškumo praktika ●●●○○

PAVYZDŽIAI





FORMUOJAMASIS



Neformaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami neformaliojo ugdymo aplinkoje, kurioje jaunuoliai įtraukiami į vieno ar kelių žaidimų prototipų kūrimą. Jaunuoliai dalyvauja visuose žaidimo kūrimo procesuose, tačiau projekte nėra numatyta sukurti žaidimo sklaidą. Pagrindinis projekto tikslas – mokytis ir eksperimentuoti kuriant žaidimą.



● Įtraukti jaunuoliai ● Neįtraukti jaunuoliai



● Pagrindinis tikslas ● Antrinis tikslas ● Nėra tikslo

PROCESAS

Darbas bendradarbiaujant mažose grupėse su vadovaujama ir planuojama dalyvavimu. Dalyviai yra labai suinteresuoti išmokyti kurti žaidimus ir kaip juos panaudoti ateities projektuose. Kiekviena maža grupė kuria skirtingą žaidimą, kuris paprastai tampa prototipu. Daugeliu atvejų ilgas testavimo etapas yra praleidžiamas. Taip pat nesikoncentruojama į žaidimo sklaidą. Kūrimo laikas yra ribotas ir suplanuotas: nuo 8 dienų iki 9 mėnesių, priklausomai nuo projekto struktūros.

DALYVIAI

Labai įvairių profilių jaunuoliai, priklausomai nuo projekto temos.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Nevalstybinių organizacijų jaunimo darbuotojai (darbuotojai) ir ekspertai-mokymų vadovai.

STRUKTŪRA

Mokymo kursai, kuriuos jauni žmonės pasirenka dėl jiems įdomios tematikos (paprastai tai būna kursai apie žaidimų kaip mokomosios priemonės pritaikymą ar patį žaidimo kūrimo procesą).

PALYDĖJIMAS

Grupės fasilitatoriai ir ekspertai-mokymų vadovai konkrečiose mokymų sesijose.

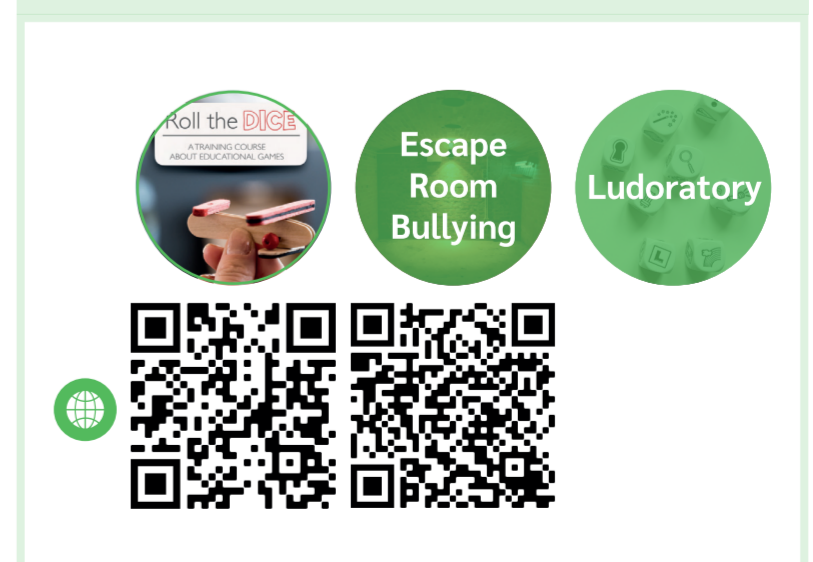
ASMENINIAI GEBĖJIMAI

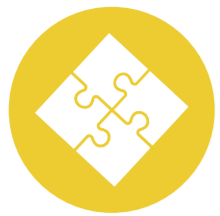
Kūrybiškumas	●●●●●
Atsparumas	●●●○○
Problemų sprendimas	●●●●●
Prisitaikymas	●●●○○
Komunikacija	●●●○○
Kritinis mąstymas	●●●●●

SOCIALINIAI IR PILIETINIAI GEBĖJIMAI

Bendradarbiavimas	●●●●●
Įsitraukimas	●●●●○
Pagarba	●●●○○
Empatija	●●●○○
Demokratinis sprendimų priėmimas	●●●●○
Aktyvus pilietiškumo praktika	●●●●○

PAVYZDŽIAI





PROGRAMINIS



Formaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami formaliojo ugdymo institucijose (mokyklose, universitetuose ir kt.). Jaunimas kuria žaidimų prototipus, kurių temos yra susijusios su ugdymo programos turiniu. Jaunuoliai dalyvauja visose žaidimo kūrimo proceso etapuose, tačiau sukūrus žaidimą jo sklaida dažniausiai nėra vykdoma. Pagrindinis projekto tikslas – ugdyti jaunuolių gebėjimus, susijusius su įtrauktimi, ir pažinti pasirinktą ugdymo programos temą.



● Įtraukti jaunuoliai ● Neįtraukti jaunuoliai



● Pagrindinis tikslas ● Antrinis tikslas ● Nėra tikslo

PROCESAS

Darbas bendradarbiaujant mažose grupėse vadovaujama ir suplanuotame procese. Kiekviena grupė kuria žaidimo prototipą, dažniausiai praleidžiant žaidimo testavimo ir sklaidos etapus. Didžiausias dėmesys skiriamas mokinių ugdymo programose nurodytų gebėjimų, žinių ir kritinio mąstymo socialiai aktualiomis žaidimų temomis ugdymui. Šias temas atrinka rengėjai, kurie dažniausiai yra vidurinės mokyklos. Žaidimo kūrimo etapas yra gana trumpas – 3–6 mėnesiai, prisitaikant prie mokslo metų tvarkaraščio.

DALYVIAI

Dažniausiai moksleiviai, kuriems dalyvavimas yra privalomas.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Nevyriausybinių organizacijų jaunimo darbuotojai (darbuotojai) ir ekspertai-programuotojai ar grafikos dizaineriai.

STRUKTŪRA

Projektai įgyvendinami vidurinėse mokyklose arba universitetuose, padedant profesionalams ir dalyvaujant jaunimui.

PALYDĖJIMAS

Mokytojai ir grupių fasilitatoriai.

ASMENINIAI GEBĖJIMAI

Kūrybiškumas	●●●●●
Atsparumas	●●●○○
Problemų sprendimas	●●●●●
Prisitaikymas	●●●○○
Komunikacija	●●●●●
Kritinis mąstymas	●●●○○

SOCIALINIAI IR PILIETINIAI GEBĖJIMAI

Bendradarbiavimas	●●●●●
Įsitraukimas	●●●○○
Pagarba	●●●●●
Empatija	●●●●●
Demokratinis sprendimų priėmimas	●●●●○
Aktyvus pilietiškumo praktika	●●●○○

PAVYZDŽIAI





MIŠRUSIS



Formaliojo
ugdymo aplinka



Neformaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami formaliojo ugdymo įstaigose (vidurinėse mokyklose ar universitetuose) ir neformaliojo ugdymo aplinkoje. Jaunimas dalyvauja tam tikrose edukacinio žaidimo, susijusio su projekto vykdytojų pasirinkta tema, kūrimo etapuose. Jei projektas kuriamas formaliojo ugdymo įstaigoje, žaidimo tema yra susijusi su ugdymo programa. Pagrindinis projekto tikslas – ugdyti jaunuolių gebėjimus, susijusius su įtrauktimi, ir sukurti žaidimą, skatinantį jaunimo socialinę įtrauktį.



● Įtraukti jaunuoliai ● Neįtraukti jaunuoliai



● Pagrindinis tikslas ● Antrinis tikslas ● Nėra tikslo

PROCESAS

Galimi skirtingi žaidimo kūrimo procesai: darbas bendradarbiaujant mažose grupėse, individualus darbas su grįžtamoju ryšiu, užduočių pasiskirstymas nustatant terminus ir kt.). Šie procesai organizuojami pagal projekto vykdytojų numatytą planą ir jiems vadovaujant. Žaidimo kūrimo laikotarpis gali būti nuo 4 valandų (greitam turiniui sukurti ir (arba) atlikti testavimą) iki 6 mėnesių (įskaitant mokymus apie žaidimo dinamiką). Šiame modelyje kuriamas vienas žaidimas, susiejantis gebėjimus pagal ugdymo programą ir konkrečią socialiai aktualią temą.

DALYVIAI

Dažniausiai moksleiviai, kuriems dalyvavimas yra privalomas, arba jaunimo centro lankytojai.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Nevyriausybinių organizacijų jaunimo darbuotojai (darbuotojai), žaidimų kūrimo arba grafinio dizaino ekspertai, jaunimo centrų specialistai, savanoriai.

STRUKTŪRA

Projektai yra įgyvendinami vidurinėse mokyklose, universitetuose ar jaunimo centruose, pasitelkiant įvairaus pobūdžio veiklą: mokymus, dirbtuves, individualų arba grupinį darbą.

PALYDĖJIMAS

Nevyriausybinių organizacijų darbuotojai, dalyvaujančių centrų specialistai.

ASMENINIAI GEBĖJIMAI

Kūrybiškumas	●●●●○
Atsparumas	●●○○○
Problemų sprendimas	●●●●○
Prisitaikymas	●●●●●
Komunikacija	●●●●○
Kritinis mąstymas	●●●●○

SOCIALINIAI IR PILIETINIAI GEBĖJIMAI

Bendradarbiavimas	●●●●●
Įsitraukimas	●●●○○
Pagarba	●●●○○
Empatija	●●●●○
Demokratinis sprendimų priėmimas	●●●●●
Aktyvaus pilietiškumo praktika	●●●○○

PAVYZDŽIAI





KONSULTACINIS



Formaliojo
ugdymo aplinka



Neformaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami formaliojo ir neformaliojo ugdymo aplinkoje, kai jaunuoliai dalyvauja tik žaidimo testavimo etape (į kurį juos įtraukia projekto vykdytojai). Pagrindinis projekto tikslas – sukurti žaidimą, skatinantį jaunimo socialinę įtrauktį.



● Įtraukti jaunuoliai ● Neįtraukti jaunuoliai



● Pagrindinis tikslas ● Antrinis tikslas ● Nėra tikslo

PROCESAS

Projekto metu kuriamas unikalus ir specifinis žaidimas, kurio kūrimo procesą organizuoja projektą parengusios organizacijos. Jaunuoliai dalyvauja atskirose sesijose, per kurias išbandomas žaidimas ir gaunamas grįžtamasis ryšys apie žaidimo mechaniką, temą, turinį ir visų elementų sinergiją. Žaidimo kūrimas trunka nuo 2 valandų (greitiems testams ir atsiliepimams) iki 8 valandų (su ilgu testavimu, diskusijomis ir pasiūlymais žaidimo tobulinimui). Šis modelis suteikia galimybę įtraukti daug jaunuolių ir atliepti jų poreikius toje pačioje žaidimo koncepcijoje.

DALYVIAI

Dažniausiai moksleiviai, kuriems dalyvavimas yra privalomas, arba jaunimo centro lankytojai.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Nevyriausybinių organizacijų jaunimo darbuotojai (darbuotojai), žaidimų kūrimo ar grafinio dizaino ekspertai, jaunimo centrų specialistai ir savanoriai.

STRUKTŪRA

Projektas yra skirtas sukurti vieną unikalų žaidimą. Jaunimas dalyvauja testavimo arba žaidimo turinio tobulinimo etape. Visoms veikloms vadovauja projekto vykdytojai.

PALYDĖJIMAS

Dažniausiai nevyriausybinių organizacijų darbuotojai ir dalyvaujančių centrų savanoriai.

ASMENINIAI GEBĖJIMAI

Kūrybiškumas ●○○○○○
 Atsparumas ●●●○○○
 Problemų sprendimas ●●●○○○
 Prisitaikymas ●○○○○○
 Komunikacija ●●●●●●
 Kritinis mąstymas ●●●●●●

SOCIALINIAI IR PILIETINIAI GEBĖJIMAI

Bendradarbiavimas ●●●○○○
 Įsitraukimas ●●○○○○
 Pagarba ●●●●○○
 Empatija ●●●○○○
 Demokratinis sprendimų priėmimas ●●●●●●
 Aktyvus pilietiškumo praktika ●●○○○○

PAVYZDŽIAI

