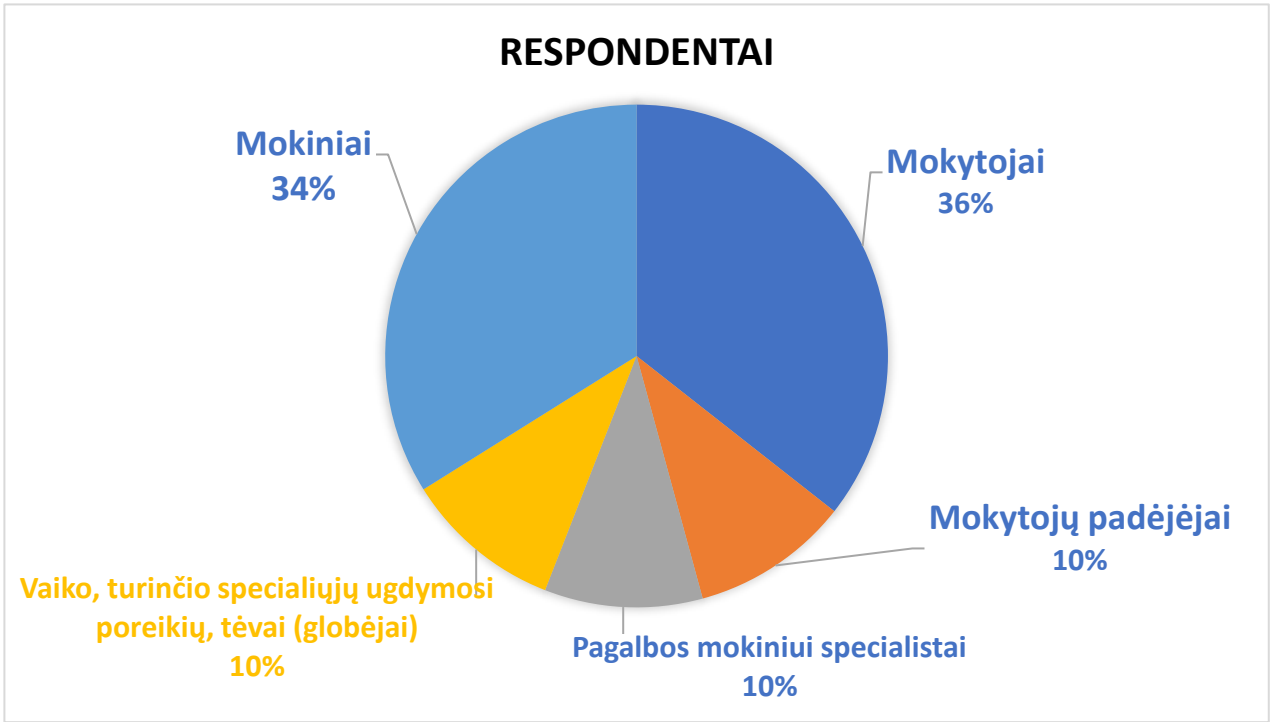
PROJEKTO
„ĮDOMUS FAKTORIUS: SUŽAIDYBINIMAS ĮTRAUKIAJAM UGDYMUI“
APKLAUSOS APŽVALGA

2024 metų vasario–kovo mėnesiais Klaipėdos Litorinos mokykloje ir Rybniko (Lenkija) mokyklų komplekse Nr. 6 vyko pedagogų, specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių mokinių ir jų tėvų apklausa, siekianti išsiaiškinti skaitmeninio žaidybinio turinio reikalingumą, poreikį ir jo galimybes įtraukiajame ugdyme.

Litorinos mokyklos apklausoje didžiąją dalį respondentų sudarė mokytojai (36 %) ir mokiniai (34 %).



Atsižvelgdami į individualias mokinių galimybes, kai kurių klausimų korektiškumą, su Lenkijos kolegomis sutarėme parengti dvi apklausas – ugdytojams ir mokiniams.

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Šis kūrinys atspindi tik autoriaus nuomonę, todėl Nacionalinė agentūra ir Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už jame pateiktą informaciją.

Apklausa ugdytojams parodė, kad net 73 % žino, kas yra sužaidybinimas. 8,5 % apklaustųjų teigė, kad tai yra žaidimų įtraukimas į ugdymą, 3,8 % manė, jog tai – žaidimų elementų įtraukimas į pamokas ir kitą veiklą, 2,6 % pažymėjo, kad tai yra mokymosi turinio ir užduočių žaidybinimas. (Daugiau atsakymų variantų rasite išsamioje apklausos rezultatų analizėje).

Net 83,8 % respondentų pabrėžė, jog žaidybinimas yra veiksmingas mokant SUP mokinius. Tai, pasak jų, motyvuoja, įtraukia, kuria pridėtinę vertę (37 %), padeda lengviau ir greičiau įsisavinti mokomąją medžiagą (17 %), prisideda prie lengviau suprantamo, aiškesnio ir patrauklesnio ugdymo turinio kūrimo (10 %).

38 % ugdytojų galvoja, kad žaidybinimas tinka visuose pamokos etapuose, 20 % apklaustųjų pabrėžia, jog žaidybinimo momentai tinka paįvairinti pamokas, siekiant sudominti mokinius ir išlaikyti jų dėmesį visą pamoką. Net 56 % teigia, jog žaidybinimas tinka visose vaikų, turinčių SUP, ugdymo srityse. 58 % ugdytojų rekomenduoja žaidybinimui skirti ne daugiau 20 minučių pamokos, 18 % siūlo 30 ir daugiau minučių, 15 % primena, jog būtina atsižvelgti į individualius mokinių poreikius ir galimybes. Didžioji dalis respondentų galvoja, kad sužaidybinimas geriausia tinka žinių įtvirtinimui (20 %), pedagoginėms pertraukėlėms (19 %), žinių gilinimui (17 %), pamokos turinio perteikimui (16 %).

Kalbėdami apie žaidybinimą ugdyme mokytojai ir tėvai baiminasi, kad sunku bus vaikus atitraukti nuo žaidimų ir pereiti prie įprasto mokymosi (24 %), kad nelengva bus pritaikyti žaidimus klasei, kurioje mokosi skirtingų poreikių, gebėjimų ir interesų vaikai (13 %). Sėkmingam žaidybinimo įgyvendinimui gali trukdyti ir silpna ugdymo įstaigos IT bazė (13 %), todėl tik 31 % specialistų pirmenybę teikia skaitmeniniams žaidimams. 27 % renkasi popieriuje parengtus žaidimus (Bingo, Sudoku, galvosūkius, kryžiažodžius...), 25 % – stalo žaidimus.

Didžioji dalis mokytojų ir tėvų norėtų įvairių mokomųjų žaidimų (24 %), 21 % pageidavo žaidimų, skirtų skaitymo, rašymo, kalbėjimo, 14 % skaičiavimo įgūdžiams formuoti ir lavinti.

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Šis kūrinys atspindi tik autoriaus nuomonę, todėl Nacionalinė agentūra ir Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už jame pateiktą informaciją.

Apklausoje dalyvavo net 51 % asmenų, turinčių tyrinėtojo skaitmeninę kompetenciją, 22 % – diegėjo, 16 % naujokų. Ekspertų, lyderių ir iniciatorių kompetencijas turinčių apklaustųjų bendras procentas yra 11. Tikėtina, kad projekto metu sukurta produkcija prisidės ne tik prie SUP vaikų ugdymo gerinimo, bet ir pedagogų skaitmeninių kompetencijų tobulinimo.

* * *

Mokinių apklausa atskleidė įdomių faktų apie vaikų pomėgius ir įpročius. 33 % vaikų prie kompiuterių praleidžia daugiau nei 4 valandas per parą. Įdomiausi vaikų tarpe yra nuotykių žaidimai (24 %), strateginiai (14 %) ir modeliavimo (simuliaciniai, 12 %) žaidimai. 90 % svarbu, kad žaidimai turėtų sudėtingumo lygius, kad būtų galima pasirinkti skirtingus veikėjus (80 %), kad žaidimuose būtų garso efektai (90 %), kad būtų galima žaisti su keliais žaidėjais vienu metu (90 %). 45 % vaikų neteikia pirmenybės varžymuisi. 30 % apklaustųjų pažymėjo, kad jiems patinka skaitmeninės galimybės varžytis su kitais žaidėjais, bet likę 25 % teigė, jog varžytis jie nemėgsta. Tačiau net 70 % vaikų tvirtino, kad patinka rinkti žaidimo taškus ir papildomus prizus. 75 % mokinių atsakė, kad tėvai pritaria jų žaidimams, tačiau 20 % vaikų tėvų yra nepatenkinti. 65 % apklaustųjų teigė, kad jų draugai žaidžia tokius pat žaidimus. Patikusius žaidimus po kelis kartus žaidžia 80 % vaikų. Tiek pat vaikų renkasi draugų pasiūlytus žaidimus. Tačiau tėvų siūlomi žaidimai sudomina tik 50 %.

Susidūrę su sunkumais, vaikai reaguoja nevienodai: 50 % stengiasi įveikti iškilusius sunkumus, 20 % išjungia žaidimą ir ieško kito, 10 % nusivilia, tiek pat apklaustųjų nusprendžia iš vis nebežaisti. Net 75 % respondentų renkasi trumpus žaidimus. 65 % mokinių sutiko, kad žaisdami skaitmeninius žaidimus jie pritaiko mokykloje įgytas žinias. Po žaidimų nuovargį jaučia 50 % žaidėjų. Tiek pat atsakė, jog žaisdami nepavargsta.

Paklausti, kaip turėtų atrodyti geras ir įtraukiantis žaidimas, 14 % vaikų pageidavo žaisti internete, po 12 % surinko garso efektai ir galimybė rinkti taškus, 9 % atiteko šiems atsakymams: įtampos kūrimas, malonus vaizdas, maloni foninė muzika,

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Šis kūrinys atspindi tik autoriaus nuomonę, todėl Nacionalinė agentūra ir Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už jame pateiktą informaciją.

galimybė pasirinkti žaidimo lygį, stebėti savo pažangą. Į klausimą „Ar tu mėgsti žaisti žaidimus, susijusius su pamokos tema?“ 50 % atsakė „taip“, 35 % – „nežinau“, 15 % tokių žaidimų nenori žaisti.

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Šis kūrinys atspindi tik autoriaus nuomonę, todėl Nacionalinė agentūra ir Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už jame pateiktą informaciją.