



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

<http://www.sheldon-project.eu> EC Erasmus+ KA2 no. 2017-1-LT01-KA201-035296

Smart Learning Motivation Intervention Model for Students with Emotional,  
Behavioral and Learning Difficulties

**MOKYTOJŲ, DIRBAČIŲ SU EMOCIJŲ, ELGESIO IR  
MOKYMOSI SUNKUMUS PATIRIANČIAIS VAIKAIS  
MOKYMO PROGRAMA**

**Authors: Arianna Gherardini, Evert-Jan Hoogerwerf, Adam Charvatis, Aistė Diržytė**

Europos Komisijos parama rengiant šį leidinį patvirtina, kad nėra atsakinga už turinį. Turinys atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame esančios informacijos panaudojimą.

## 1. ĮVADAS

Šios mokymo programos tikslas – skatinti inovatyvių intervencijų įgyvendinimą mokykloje, remiantis „Sheldon“ projekto pateikiamu modeliu, taikant konkrečias projekto dalyvių sukurtas priemones.

Naratyvinės psichoterapijos ir kognityvinės-elgesio teorijomis pagrįstu „Sheldon“ intervencijos modeliu, siekiama skatinti mokinių, turinčių emocijų, elgesio ir (arba) mokymosi sunkumų, mokymosi motyvaciją. Tuo pačiu siekiama gilinti ir iš naujo apibrėžti mokinio tapatybės ir jo gebėjimų suvokimą iš paties mokinio, mokyklos ir mokyklos personalo pozicijos, kuri įgalintų plėtoti aplinkų tarp mokyklos, mokinių ir tėvų ryšius, siekiant kartu rasti naujų būdų įveikiant sunkumus.

*Tikslams pasiekti buvo taikoma ši veiksmų seka:*

- Naratyvinės psichoterapijos / konsultavimo ir kognityvinio elgesio teorijos mokomoji medžiaga.
- Tyrimų duomenys ir rezultatai surinkti iš ankstesnės moksleivio patirties.
- Mokinio pažinimo klausimynas, kuriuo galima iširti ir geriau pažinti mokinių patiriamus sunkumus, ryšį su mokykla, silpnybes, stipriąsias puses ir mokinio lūkesčius, susijusius su ateitimi.
- Intervencijos modelis, sudarytas iš skirtingų veiklų, kuriomis gali naudotis mokytojai kartu su sunkumų turinčiais mokiniais, jų šeimomis, kitais mokytojais ir visa klase.
- Kompiuterinės žaidybinės aplinkos priemonės, skirtos sustiprinti studentų motyvaciją, supratimą ir įsitraukimą.

Mokymo programa skirta švietimo įstaigų specialistams (psichologams, pedagogams, mokytojams, konsultantams ir socialiniams darbuotojams, ir programa gali būti naudojama rengiant mokymo programas (rengiant instruktorius) arba tiesiogiai tikslinėms savarankiško mokymosi grupėms.

Šiame dokumente pateikiami teoriniai modelio pagrindai, informacija apie įgyjamas žinias ir gebėjimus, kuriuos turėtų įgyvendinti specialistai, pateikiamos gairės, kaip sužinoti ir naudotis skirtingais instrumentais, siekiant intervencijos programos tikslus. Taip pat pateikiama mokomoji medžiaga, tyrimų duomenys ir intervencijos priemonės, suteikiančios viską, ko reikia mokyti, kad būtų galima įgyvendinti „Sheldon“ intervencijos modelį.

## 2. BENDRA APŽVALGA

### 2.1. „Sheldon“ projektas

„Sheldon“ projekto pagrindinis tikslas yra sukurti e-pasakojimu ir kognityvinio elgesio psichologija pagrįstą intervencijos modelį, kuris galėtų būti naudingas norint padidinti ir sustiprinti EBLD (elgesio, emocijų ir mokymosi sunkumai) mokinių motyvaciją, siekiant užkirsti kelią ankstyvam iškritimui iš ugdymo proceso. Šis modelis grindžiamas EBLD studentų elgesio priežasčių ir mechanizmų gilinimui, siekiant nustatyti pasikartojančias temas ir mokinių poreikius ir tuo pačiu iš naujo kurti pozityvias „istorijas“, kurias mokiniai, mokytojai ir tėvai pasakoja apie mokinį.

Pagrindinė nuostata yra ta, kad asmens tapatybė yra apibrėžiama konkrečiame socialiniame kontekste, kuriame siūloma ir yra atkurama pozityvaus elgesio vizija, remiantis tam tikrų lūkesčių ir išankstinių nuostatų, kurie laikui bėgant turėtų būti realizuojami. Išryškindamas skirtingus ir teigiamus elgesio aspektus, mokinys turi galimybę pažinti save, kitaip, nei iki šiol save matė, ir tai sustiprina teigiamus mokinio ir jo santykio su tėvais, mokytojais aspektus.

Jausmas, kad mokinys yra vertinamas ne tik už nepageidaujamą veiklą, suteikia mokiniui galimybę atsiriboti nuo savo problemų ir pradeda kitaip galvoti apie save, kaip asmenį, galintį elgtis pagal pageidaujamus ir vertinamus elgesio modelius. Šis procesas įgyvendinamas tiriant mokinio viziją apie mokyklą, mokytojus, save, jo dabartį ir ateitį. Vėliau naujos savimonės kūrimas sustiprinamas

integruotu mokytojų, mokinių ir tėvų darbu, per įvairias refleksijas, diskusijas ir pozityvaus bendravimo veiklas.

„Sheldon“ projekte dalyvavo 12–19 metų EBLD mokiniai iš skirtingų atitinkamų švietimo institutų, esančių skirtingose šalyse (Italijoje, Lietuvoje, Bulgarijoje ir Vokietijoje). Jame taip pat dalyvavo pedagogai, psichologai, mokytojai ir tėvai. Kiekvienoje dalyvaujančioje šalyje buvo sukurtas, išverstas ir įdiegtas mokinių pažinimo įrankis. Šių duomenų analizė pateikė daug informacijos apie pagrindines pasikartojančias temas, mokinių išreikštas mintis, emocijas ir poreikius, leidžiančius sukurti išsamų ir pritaikomą intervencijos modelį, pagrįstą konkrečiais rezultatais ir reikalavimais. Taip pat buvo sukurta žaidimų platforma, kurią mokiniai galės naudoti savarankiškai, kad sustiprintų savo motyvaciją ir sąmoningumą. Šios priemonės buvo išbandytos visose skirtingose vietose, siekiant įsitikinti jų naudingumu ir efektyvumu.

## 2.2. Mokiniai, turintys emocijų, elgesio ir mokymosi sunkumų

Pagrindinė Sheldon tikslinė grupė yra mokiniai, turintys emocijų, elgesio ir (arba) mokymosi sunkumų (EBLD); Jų raiška gali būti labai įvairi:

- 1) Dėmesio problemos
- 2) Hiperaktyvumas
- 3) Atminties problemos
- 4) Polinkis nepaisyti socialinių taisyklių ir nurodymų
- 5) Prasti kalbos gebėjimai
- 6) Prasti socialiniai įgūdžiai
- 7) Agresyvumas
- 8) Keistas elgesys
- 9) Prasti akademiniai rezultatai (palyginti su kitais mokiniais)
- 10) Nežymi proto negalė.

Į šiuos mokinius reikia žiūrėti kaip į asmenis, gebančius pozityviai elgtis, siekti svarbių tikslų ir parodyti pastebimas teigiamas savybes, kuriomis gali ir jie, ir jų aplinka didžiuotis. Šių mokinių tapatybė turi būti iš naujo apibrėžta (įvertinta), norint pabrėžti jų teigiamas galimybes ir padėti jiems rasti motyvaciją, išbandyti save ir nusistatyti teigiamus tikslus mokykloje, tolimesniame jų gyvenime.

## 2.3. Inovatyvių intervencijos modelių poreikio pagrindimas

Kaip jau buvo minėta, elgesio sunkumai, kuriais apibūdinami EBLD mokiniai, nėra problema. Problema kyla dėl aplinkos, įskaitant mokyklą, kurioje kuriamos ir atkuriamos istorijos, iš kurių mokiniai daro išvadas adaptacinių ar netinkamų pažinimo schemų ir elgesio strategijų forma. Tokiems studentams labai dažnai sunku perteikti mintis ir jausmus dėl pedagoginio apleidimo ir (arba) intelekto sutrikimų, todėl specialistui dažnai sunku nustatyti pagrindines nemotyvuotų vaikų problemas.

Intervencijos, paremtos pasakojimo ir kognityvinio elgesio psichologija, konstravimas gali padėti mokykloms ir mokytojų personalui geriau suprasti šių mokinių poreikius ir tuo pačiu padėti mokiniams geriau suprasti savo mintis, jausmus, baimes ir norus. Studentų ir mokytojų, kurie kartais vieni kitus mato kaip problemos dalį, o ne kaip sąjungininkus, bendravimo modelių naujovės yra labai svarbios, norint sukurti naują aplinką, pagrįstą bendradarbiavimu, abipuse pagarba, įsiklausymu ir supratimu. Sukūrus vietą, kurioje mokiniai jaučiasi svarbūs ir mokytojų vertinami, sustiprės jų motyvacija derėtis su jiems teikiamomis lūkesčiais, remiantis mokytojų pasitikėjimu. Tai sustiprins jų teigiamas stipriąsias puses.

## 2.4. Sheldonio intervencijos modelis

„Sheldon“ intervencijos modelį sudaro priemonių rinkinys, kurį mokyklos gali naudoti sistemingai spręsdamos problemas, kylančias dėl (pakartotinio) studentų sujungimo su EBLD su mokyklos kontekstu ir švietimo bendruomene.

Tai susideda iš:

- profiliavimo įrankis, padedantis suaktyvinti dialogą, pagrįstą klausymu ir mokinių nemalonumų priežasčių supratimu.
- Komunikacijos mokymo priemonė, pagrįsta pasakojimo terapijos principais
- Gaistas įrankis, suteikiantis studentui daugiau galimybių.

Ši programa padeda plėtoti žinias ir įgūdžius, reikalingus intervencijos priemonėms pateikti.

## 2.5. Holistinis požiūris

Viskas, ko reikia norint susieti mokinį su mokymosi iššūkiais, gali būti perduota mokytojui ir pedagogams perduodamų žinių ir įgūdžių forma. Taikomos žinios ir įgūdžiai lems aukštesnius profesinius rezultatus.

Mokyklos, norinčios padėti savo mokytojams ir pedagogams taikyti naujoviškus intervencijos modelius, turės investuoti į savo mokymą ir visą gyvenimą trunkantį mokymąsi.

Mokymo programos, kuriomis siekiama išspręsti mokinių motyvavimo sunkumus, bus sėkmingesnės, jei jos bus platesnio požiūrio į profesinį tobulėjimą ir platesnio požiūrio, kritiškai vertinančio mokyklos aplinką, dalis.

Šiame dokumente daugiausia dėmesio bus skiriama mokymo programai, skirtai naudoti studentų intervencijos modelį, sukurtą įgyvendinant „Sheldon“ projektą, tačiau, be abejojimo, yra įsivaizduojamos kitos mokymo programos ar mokymosi programos, nagrinėjantys įvairius aspektus ar iš dalies sutampančios.

Mūsų, kaip ir daugelio kitų, mokymo programa yra pagrįsta išsamium mokymosi rezultatu, susijusiu su konkrečia tema, rinkiniu, kuriuo siekiama aiškiai apibrėžto tikslo.

Kitame skyriuje mes atsakysime į klausimus, kurie dažniausiai užduodami kuriant bet kurią mokymo programą:

- Koks tikslas - ką mes norime pasiekti?
- Kokia yra tikslinė auditorija - kas dalyvauja ir kurią reikia mokyti?
- Kokie yra mokymosi poreikiai - kokie yra tikslinės auditorijos poreikiai?
- Kokios kompetencijos reikalingos norint atlikti tai, ko reikia?
- Ar yra skirtingi mokymosi lygiai?
- Kokie yra mokymosi rezultatai - Ką besimokantieji galės žinoti / suprasti / nuveikti baigę mokymo programą?
- Kokie yra pagrindiniai turinio elementai - koks turinys bus perduotas mokymosi proceso metu?
- Kas yra geriausias mokymo programos pristatymo būdas - Kaip bus pristatyta programa?
- Kaip bus įvertintas išmoktasis?

Svarbu, kad tie, kurie kuria mokymosi programas, apmąstyti aukščiau pateiktus klausimus, kad įsitikintumėte, ar siūloma mokymosi veikla veiksmingai atitinka dalyvių poreikius.

### 3. „Sheldon“ mokytojų rengimo programa

#### 3.1. Įvadas

„Sheldon“ mokytojų rengimo programos tikslas yra remti intervencijų įgyvendinimą mokykloje, remiantis „Sheldon“ intervencijos modeliu apskritai ir konkrečių priemonių, kurios buvo sukurtos projekte, naudojimą.

Mokymo programą sudaro trys moduliai, suteikiantys žinių ir įgūdžių atitinkamai apie teorinę sistemą, duomenis ir rezultatus, gautus įgyvendinant „Sheldon“ projektą, ir pateiktas intervencijos priemonės.

Žinių ir įgūdžių įgijimas gali vykti dviem skirtingais būdais:

1) Savarankiškas pateiktos medžiagos skaitymas:

Galima išmokyti intervencijos teorijų ir metodų, skaitančių pateiktą mokymo medžiagą, taip pat gauti duomenis ir analizės rezultatus naudojant dokumente pateiktas lenteles ir ataskaitas. Tiekiamos visos intervencijos priemonės, pateikiamos aiškios jų naudojimo instrukcijos. Šis režimas ypač rekomenduojamas specialistams, kurie jau turi tvirtų įgūdžių ir žinių apie psichologinę sritį (psichologams, pedagogams, konsultantams).

2) Mokymo kursai:

Trenerio vedamų kursų (ypač tinkamų, pavyzdžiui, mokytojų rengimui) organizavimas leidžia mokytis teorinių pagrindų ir surinktų duomenų, kuriuose galima dalytis idėjomis, nuomonėmis, refleksijomis ir konfrontacija, praturtinančia įgytą medžiagą. dirbančių mokyklos aplinkoje praktinė patirtis. Šie kursai taip pat suteikia galimybę žmonėms mokytis naudojant įrankius atliekant praktinius pratimus ir vaidmenų žaidimus, tobulinant savo įgūdžius, prieš pradėdant intervenciją su realiais studentais.

#### 3.2. Kompetencijų sąranga, skirta profesiniam tobulėjimui

Norint sėkmingai pateikti intervencijos modelį, reikia daugiau žinių, įgūdžių ir platesnių profesinių rezultatų, nei numatyta šioje mokymo programoje. Kalbant apie profesionalus, tokius kaip mokytojai, pedagogai ir konsultantai, labai tikėtina, kad daugelis jų jau buvo įgyti ankstesnės mokymosi patirties, pavyzdžiui, pradinio išsilavinimo, tarnybinių mokymų, kolegų mokymosi, patirtimi grįsto mokymosi ir kt. Metu. „Sheldon“ komanda išvardijo šios kompetencijos yra pagrindinės, kad būtų galima įgyvendinti intervencijos modelį:

Žinios	Gebėjimai	Platesnis pritaikomumas
Norėdami sėkmingai pritaikyti Sheldoną studentų intervencijos modelį, profesionalas turi mokėti:		
Išvardykite įvairius švietimo procese dalyvaujančius veikėjus ir paaiškinkite jų vaidmenis; Plėtoti ir kritiškai mąstyti apie į studentą orientuotus pedagoginius požiūrius; Paaiškinkite dažniausiai pasitaikančias studentų nepasitenkinimo, sunkumų ir netinkamo elgesio priežastis; Suprasti grupės	Atskirkite skirtingus požiūrius ir tinkamu metu pasirinkite tinkamą; Suasmeninkite požiūrį ir priemones; Tinkamai pritaikykite įrankius; Aiškinti situacijas ir elgesį bei teisingai reaguoti į iššūkius;	Kritiškai apmąstykite savo profesinį vaidmenį plačiaja prasme; Taikyti tinkamus tarpasmeninio bendravimo įgūdžius; Išlaikyti empatiškus santykius su studentais ir kolegomis;

<p>dinamikos teoriją ir kritiškai aptarti teorijos taikymą konkrečiose klasėse; Kritiškai apmąstyti ir aptarti aplinkos veiksnių įtaką žmonių elgesiui; Apibūdinkite pagrindinius principus, kuriais grindžiamas pažintinis elgesys ir pasakojimas, ir jų taikymo mechanizmus; Iliustruoti ir aptarti intervencijos modelio įvedimo priežastis ir atskirti, kokį poveikį jis gali turėti įvairiems dalyviams; Paaiškinkite privatumo įstatymų ir konfidencialumo problemų poveikį kasdieniam darbui.</p>	<p>Valdyti netikėtus įvykius, susijusius su nenuspėjamu elgesiu;</p> <p>Sėkmingai valdyti skaitmeninę mokymosi aplinką (žaidimų priemonė);</p> <p>Perduokite įgūdžius kolegoms.</p>	<p>Sėkmingai valdyti grupės dinamiką;</p> <p>Sėkmingai valdyti nusivylimą;</p> <p>Palaikykite konstruktyvų dialogą su visomis suinteresuotosiomis šalimis, įskaitant tėvus;</p> <p>Parodykite atsparumą;</p> <p>Suprasti savo kompetencijų apribojimus;</p> <p>Nustatykite žinių ir įgūdžių spragas.</p>
--	---	--

### 3.3. Mokymo rezultatai, numatyti mokymo programoje

Ši programa apims ne tik kompetencijų sąrašuose išvardytus mokymosi rezultatus. Daugiausia dėmesio bus skiriama šiems dalykams:

- Apibūdinkite pagrindinius kognityvinio elgesio ir pasakojimo principus bei jų taikymo mechanizmus;
- Paaiškinti ir aptarti intervencijos modelio įvedimo priežastis ir atskirti, kokį poveikį jis gali turėti įvairiems dalyviams;
- Užmegzkite konstruktyvų dialogą su visomis suinteresuotosiomis šalimis, įskaitant tėvus

3.4. Mokymo programos struktūra Mokymo programa suskaidyta į tris modulius. 1. Teorinis pagrindas - naujas požiūris į EBLD studentų vidines problemas 2. Duomenų rinkimas ir analizė 3. „Sheldon“ intervencijos priemonės ir jų taikymas Trys moduliai yra išsamiau aprašyti žemiau esančioje lentelėje.

Modulio nr.	Pavadinimas	Rezultatas	Vykdymas
1	Teorinis pagrindas: naujas požiūris į EBLD studentų vidines problemas	Baigę šį modulį, besimokantieji turės gerai suprasti teorines mokymosi motyvacijos sampratas ir kognityvinį elgesį bei pasakojimo metodą mokymosi demotyvacijai spręsti.	Treniruotės akis į akį  Savarankiškas tolimesnis mokymasis

Pagrindinis turinys, į kurį bus kreipiamas dėmesys

Socialinė pažinimo teorija

Kognityvinė elgesio terapija

- Kognityvinė elgesio terapija su paaugliais
- Bylos konsekvencija
- Kognityvinės elgesio strategijos

Pasakojimo teorija

- Pagrindinės pasakojimo teorijos sąvokos: polifoninis vaizdas
- Naratyvo apibrėžimas
- Trijų lygių pasakojimas
- Naratyvas kaip komunikacija
- Naratyvas kaip pažinimas
- Žmogaus elementas pasakojime
- Priežastinis ryšys
- Judėjimas
- Pasakojimų pasakotojas, autorius ir pasakotojas
- Kas yra schema? Pasakojimo schemas

Studentų poreikių ir minčių sistemos analizė, sukelti juos prie emocinių, elgesio ir mokymosi sunkumų

- Pagrindinio psichologinio poreikio tenkinimo vaidmuo. Kurie turi atitikti šiuos kriterijus?
- Kas yra motyvuojantis mokymo stilius? Arba kokie yra pagrindiniai motyvuojančio požiūrio komponentai?
- Kognityvinės elgesio strategijos

Pagalbinė medžiaga 1 Modulo medžiaga

<b>Modulio nr.</b>	<b>Pavadinimas</b>	<b>Rezultatas</b>	<b>Vykdymas</b>
2	Duomenų rinkimas ir analizė	Baigę šį modulį, besimokantieji įgis įrankius duomenims rinkti ir analizuoti bei palyginti juos su duomenimis, surinktais	Treniruotės akis į akį  Grupinis darbas (duomenų rengimas, analizė ir interpretavimas )

		įgyvendinant „Sheldon“ projektą.	
<b>Pagrindinis turinys, į kurį bus kreipiamas dėmesys</b>			
<p>Tyrimo metodikos pristatymas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tyrimo etika</li> <li>- Dalyvių trukmė ir įsitraukimas</li> <li>- Procedūra / tyrimo režimas</li> <li>- Klausimai, išprovokuojantys spontaniškas reakcijas ir gilinantys atsakymus</li> <li>- Giluminio pokalbio kokybės kriterijai</li> <li>- Tyrimo aplinka</li> <li>- Dalyviai</li> <li>- Intervencija</li> </ul> <p>Tyrimo duomenų analizė</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Turinio analizės rezultatai</li> <li>- Motyvavimo profiliavimo potencialas</li> <li>- Traukimo ir stumimo veiksniai</li> <li>- Kognityvinė elgesio terapija su paaugliais (Paulomi Matam Sudhir)</li> </ul> <p>Mokinio profilio instrumentas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- studentų profilio priemonės rekomendacijos</li> <li>- studentų profilio priemonė (interviu)</li> <li>- Praktiniai mokinių profilio priemonės naudojimo pratimai</li> </ul> <p>Priemonė EBLD studentų emocijų, elgesio ir mokymosi problemų priežastims nustatyti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Klausimynas</li> <li>- Praktiniai klausimyno naudojimo pratimai</li> </ul> <p>Grupės apmąstymai ir dalijimasis patirtimi</p>			
<b>PARAMOS MEDŽIAGA: 2 MODULIO SKAITYTOJAS, STUDENTŲ PROFILIO PRIEMONĖ, STUDENTŲ PROFILIO VADOVAI, KLAUSIMŲ ANALIZĖ, KLAUSIMŲ ANALIZĖ</b>			
<b>Modulio nr.3</b>	<b>Pavadinimas</b>	<b>Rezultatas</b>	<b>Vykdymas</b>
3	„Sheldon“ intervencijos priemonės: kas jos yra ir kaip jas pritaikyti	Baigę šį modulį, besimokantieji įgis gilių žinių apie priemones ir gebės jas pritaikyti realiame gyvenime.	Treniruotės akis į akį  Grupiniai pratimai
<b>Pagrindinis turinys, į kurį bus kreipiamas dėmesys</b>			
<p><b>TEORINĖ DALIS</b></p> <p>Teorija</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Edukacinė teorija</li> <li>- Naratyvinis konsultavimas (ir kognityvinė-elgesio terapija) integruotas į edukacinį darbą</li> </ul> <p>Pagrindinės intervencijos idėjos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pagrindiniai intervencijos principai</li> </ul>			



<p><b>PRAKTINĖ DALIS</b></p> <p>Pagrindiniai intervencijos direktoriai</p> <p>Tyrinėti studento tapatybę už problemos ribų</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pastebėjimas ir dokumentavimas, kai mokiniui gerai sekasi klasėje (naudojant „Mokytojo stebėjimo lapą“)</li> <li>- Paklausti mokinio tėvų apie jo vaiko „nuostabumus“ (naudojant „Tėvų užklausą“ apie mokinio nuostabumą)</li> <li>- Paklausti pačių mokinių apie dalykus, kuriuos jie daro gerai (naudodamiesi „Patirtinė veikla visai klasei: tapatybė už problemos ribų“)</li> </ul> <p>Bendradarbiavimas su studentu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Parengiamasis pokalbis ir pirmasis susitikimas (naudojant „Bendradarbiavimo problemų sprendimas - išplėstinė versija“ ir „Bendravimo problemų sprendimas - trumpa versija“)</li> </ul> <p>Tolesni veiksmai ir susitikimai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informacijos platinimas kitiems mokytojams ir tėvams</li> <li>- Ryšio išsaugojimas ir studento atpažinimas</li> <li>- Tolesni susitikimai</li> <li>- Studento (ir jo „mėgstamo personažo“) patarimai ir pasidalinimas kitiems studentams</li> </ul> <p>Problemos gražinimas</p>
<p>Trumpas „Sheldon“ intervencijos modelio variantas Dviejų minučių stebėjimas: pasekmės pateikiamos bendradarbiaujant dėl nedidelių problemų Žaidimų įrankis / „Sheldon“ svetainė</p>
<p>PAGALBINĖ MEDŽIAGA: INTERVENCIJOS PAVYZDYS, Žaidimų platforma</p>

Modulio Nr.	Pavadinimas	Rezultatas	Vykdymas
4.	Sheldon sužaidybinta aplinka	baigę šį modulį, mokiniai įgis žinių apie SHELDON elektroninę mokymo priemonę (žaidimų platforma „Sheldon“) ir gebės tai naudoti realiame gyvenime	Gyvi pokalbiai „akis į akį“ ir bendravimas per elektroninę platformą
Pagrindinis turinys, į kurį bus kreipiamas dėmesys			
<p><b>Teorija</b></p> <p>Ugdymo teorijos ir žaidybinių įrankių sąsajos</p> <p>Žaidybiniai ugdomosios aplinkos principai</p> <p><b>Pagrindinės idėjos kaip naudoti Sheldon žaidybines platformas</b></p> <p>-Kognityvinės Elgesio terapijos taikymas</p>			

- Žaidybiniai elementai
- Medžiagos, paremtos Kognityvinės terapijos, parinkimas vaikams ir jaunuoliams.
- E-mokymosi priemonių elementai.

#### **Praktinė dalis**

Pagrindiniai žaidybinės aplinkos naudojimo principai.

Kognityvinės elgesio terapijos principai

- Įvadas į kognityvinę elgesio terapiją.
- Automatinės mintys
- Galvojimo klaidos
- Subalansuotas mąstymas
- Esminės vertybės
- Savo minčių kontrolė

#### **Žaidybiniai elementai, kurie motyvuoja mokinius**

- Taškai,
- Ženkliukai,
- Reitingavimas.

#### **Praktinė veikla:**

Pusiau savarankiškas mokymasis

- Moksleivio savarankiško mokymosi ribotumai
  - Pedagogo vaidmui, naudojant ir nenaudojant e-platformą.
  - Tolimesni susitikimai „gyvai“ ir tolimesni susitikimai e-platformoje
- Kiekvienas pažangos žingsnis turi turėti grįžtamąjį ryšį.

Papildoma medžiaga: žaidybinė mokymo platforma, E-mokymosi įrankių ištekliai

## **4. Mokytojų rengimo pagal „Sheldon“ aprašas: mokymo medžiaga ir pratybos.**

**4.1 Mokymo medžiaga „Sheldon“ svetainėje** (<http://www.sheldon-project.eu/>) rasite mokymo medžiagos apie:

1. Pagrindinės naratyvinės terapijos ir kognityvinės elgesio terapijos idėjos ir praktika, kurios įkvėpė Šeldono intervencijos modelį. Galite naudoti šią medžiagą kaip įvadą į pagrindines idėjas, kurios įkvėpė „Sheldon“ projektą.
2. Nurodymai, kaip išmokti naudotis studentų profilio priemone, ir apžvalga, kaip ši priemonė buvo naudojama „Sheldon“ projekte
3. Labai geras „Sheldon“ intervencijos modelio studentams (teorija ir praktika) aprašymas knygoje „INTERVENCIJOS MODELIO APRAŠYMAS studentams“
4. Instrukcija ir teorija apie žaidybinę mokymosi platformą

### **4.2 Mokymo veikla**

„Sheldon“ intervencijos modelis yra lengvai pritaikomas mokiniams. Juo gali naudotis mokytojai, kurie ketina šį modelį diegti klasėje. Naratyvinės terapijos / Sheldon projekto veiklos ekspertai arba savarankiškai elgesio terapijos metodus taikantys mokytojai/ švietimo profesionalai, norintys mokytis ir eksperimentuoti su modelio idėjomis ir praktika.

Geriau, jei pradžioje jie naudojami trumpąja modelio versija (žr. pastabą knygos „INTERVENCIJOS MODELIO aprašymas studentams“ turinyje). Specialistų grupės kuratorius šias mokymo veiklas gali vykdyti, atsižvelgiant į parengto modelio principus.

1. Knygos „INTERVENCIJOS MODELIO APRAŠYMAS mokiniams“ pasirinktų puslapių skaitymas ir diskusija apie idėjas ir praktiką jame.

Kai kurie klausimai, kurie gali sukelti šias diskusijas:

- Kaip jums patiko skaitymas?
- Kaip tai susiję su jūsų išgyvenimais? Kokia jūsų patirtis, atsispindi jūsų skaitomuose rašiniuose?
- Kaip skaitymas paveikė jus?
- Kaip galėtumėte pritaikyti perskaitytas mintis praktikoje?
- Kokius pokyčius Jūsų veikloje galėjo sukelti perskaitytos mintys?
- Kokius klausimus ir (arba) dilemas jie iškėlė?

Pirmiausia į šiuos klausimus bus galima aptarti mažose dviejų ar trijų mokytojų grupėse, o vėliau pristatyti medžiagą susirinkime.

2. Taikomoji / patirtinė veikla, susijusi su darbo užduočių, įtrauktų į knygą „INTERVENCIJOS MODELIO APRAŠYMAS mokiniams“, taikymu (žr. Visas jas, aprašytas knygos II priede: lentelė). Veiklos ir užduočių sąrašas).

Mokytoja gali pasirinkti mokinį, su kuriuo norėtų dirbti. Tuomet poroje vaidina situaciją, kurią pasirenka iš užduočių lapo.

Atlikę užduotį, mokytojai gali poroje su mokiniu toliau diskutuoti apie gautą patirtį, atlikus pratimą (pvz., atsakydami į tokius klausimus):

- Ko jūs iš to išmokote?
- Ar pastebėjote kokių nors sunkumų? Kokie jie buvo?
- Ką jaunimas galvoja apie galimybę užmegzti tokį dialogą su elgesio, emocijų ir mokymosi sunkumų turinčiu mokiniu? Kas yra pozityvu ir kokie sunkumai iškilo?
- Kurie iš jūsų kolegų galėtų jums padėti, jei vaidinta situacija būtų realiame gyvenime? Kaip jis / ji galėtų padėti?
- Kaip galėtumėte susidoroti su galimais sunkumais ir kaip galėtumėte sudaryti palankesnes situacijas, kad įvyktų toks pokalbis?

Pabaigoje jie gali pradėti diskusiją apie patirtį veiklos metu.

Daugiau užduočių galite rasti „Sheldon“ svetainėje.

*Norime, kad jums būtų įdomu, sudėtinga ir džiaugsminga įgyvendinant projektą „SHELDON“ ir jame vykstantį mokytojų rengimą.*

***Literatūros sąrašas***

Gresswell & Hoogerwerf, 2007. Guidelines for lifelong learning in Assistive Technology. KPT-Project.

Brusa, Hoogerwerf et. al., 2012. Assistive Technology Learning Through A Unified Curriculum. Handbook and Curriculum for ICT-AT training to end users. ATLEC Project Handbook.