

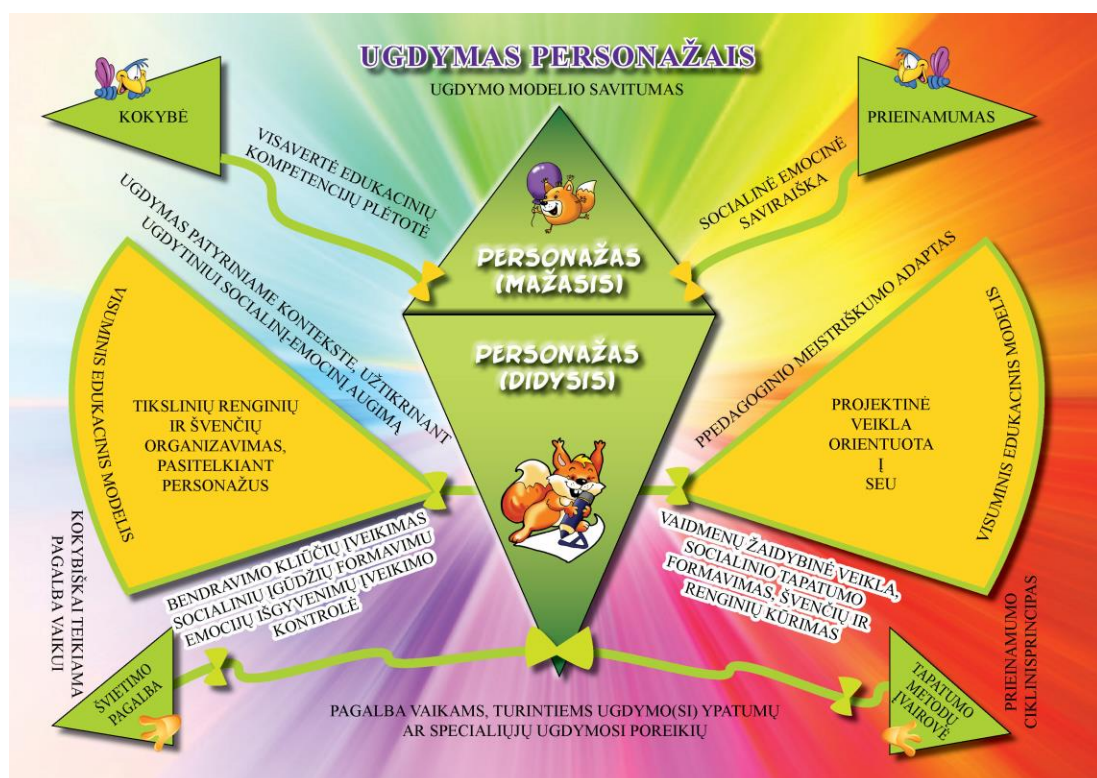
UGDYMAS PERSONAŽAIS PRIEŠMOKYKLINIAME AMŽIUIJE

Saulė Šerėnienė, projektų vadovė

Tikslinis ugdymas personažais yra metodas, užtikrinantis kokybišką vaiko ugdymą 6-7 amžiuje (priešmokyklinėse grupėse). Ugdymo proceso metu sumoduluoti personažai- didysis (kurį įkūnija auklėtoja arba švietimo pagalbos specialistas, esant poreikiui) ir mažasis (kuriame įsikūnija pats vaikas). Kiekviena grupė turi galimybę pasirinkti, koks tai bus personažas. Faktinis vaikų siūlymas visad siejamas su einamosios media- edukacijos populistika (žiūrimiausia animacija, populiarios akcijos ir tt.)

Turėdami tinkamą pavyzdį ir tuo pačiu atskleidami savo kūrybines galias, vaikai stiprina visas penkias kompetencijas- socialinę, sveikatos, pažinimo, komunikavimo, meninę.

Šis metodas puikiai padeda įgyvendinti Bendrąją priešmokyklinio ugdymo programą (2014), patvirtintą 2014 m. rugsėjo 2d. Nr. V-779.



1 pav. Ugdymas personažais

Siekdami užtikrinti ugdymo kokybę ir ugdymo procesą, kuris motyvuoja vaiką mokytis ir pažinti, vykdoma visavertę edukacinių kompetencijų plėtotė. Mažasis personažas ugdymo proceso prieinamumą (1 pav) pasiekia per socialinę emocinę savirašką, tai yra; tinkamai

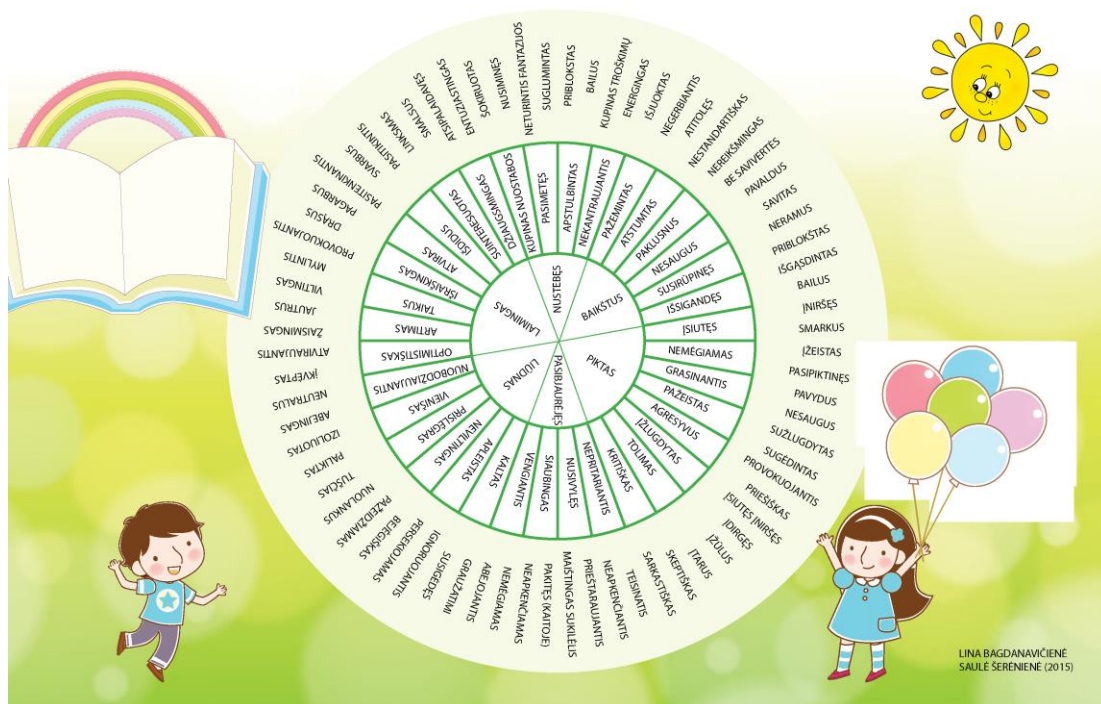
bendraudamas ir bendradarbiaudamas, atpažįstantis savo paties ir kitų emocijas, tinkamai jas reikšdamas, ugdydamas asmeninę atsakomybę bei kantrybę. Ugdytiniui įsigyvenimas į mažojo personažo vaidmenį, kuris yra kuriamas ne tiksliniam spektakliui, kuris neturi permanentiškumo, tačiau yra latentinis, padeda kurti elgesio modelius grupėje ir su suaugusiais, formuoja pagarbą kitų žmonių jausmams, pomėgiams, charakterio savybėms, išvaizdai ir kt. – tai yra formuoja socialinį emocinį IQ, stiprina emocinį intelektą. Personažai, kuriuos kuria švietimo pagalbos specialistai yra mažiau kintantys, t.y. visiems ugdymo metams kūno kultūros pedagogas, logopedas, šokio pedagogas, socialinis pedagogas, muzikos pedagogas pasirenka po vieną personažą, kuris ateina tikslinių renginių ir švenčių metu. Šie personažai orientuoti į bendravimo klūčių įveikimą, socialinių įgūdžių formavimą, emocijų išgyvenimo ir įveikimo kontrolę, tai pat jie yra puikūs talkininkai pedagoginio meistriškumo kontekste kuriant projektines veiklas, kuri taip pat yra siejama su socialiniu tapatumu ir švietimo pagalba. Visą šį modelį jungia dvi dimensijos- prieinamumas ir kokybė.

Ugdymo personažais struktūroje, kuomet įsilieja didysis personažas, turintis pakankamai reikalingų žinių, kad ugdymo procesas taptų įdomus ir kūrybiškas, vaiką moko pažinti patyrimu, kuriant socialinį- emocinį augimą. Didysis personažas padeda vaikui domėtis ir tyrinėti aplinką, ieškoti informacijos ir pasitelkti tam pojūčius bei ugdytus kritinį mąstymą, siekiant įsisąmoninti ir įprasminti savo žinias ir patyrimą. Vaikai ugdomi kartu su personažais, kurie kasmet kinta ir kuria vis kitokį ugdymo procesą, išmoksta pasitikėti savimi, atsiskleisti analizuodami save ir aplinką. Personažas talkina vaikui skatindamas dalyti mintimis, diskutuoti, analizuoti patirtis, pasitelkiant kasdienes situacijas.

Personažai padeda vaikams stiprinti socialinę sveikatą, jie žaidybinės veiklos pagalba paaiškina, kaip galima susidraugauti ir palaikyti draugystę, stiprina higienos įgūdžius, personažas moko juos savarankiškai susitvarkyti savo veiklos, žaidimų vietas.

Ugdymo proceso dimensijos kūrimas, struktūruojant ugdymo turinį pagal vaiko raidą ir gebėjimus, užtikrina kokybišką bei darnų švietimo pagalbos teikimą, leidžiantį išlaisvinti vaiko kūrybines ir emocines galias ir kurti visavertį pažinimo procesą.

UGDYTINIO SOCIALINIO-EMOCINIO UGDYMO KAITOS MODELIS



2 pav. Ugdytinio socialinio-emocinio ugdymo kaitos modelis

Taikant ugdymo kokybės modelį ir įgyvendinant išskirtinį ugdymo personažais metodą, vaikams sudaromos galimybės pokalbio ar žaidimo metu lyginti save ne kaip asmenį, o kaip asmenį iš šalies, leidžiantį atverti emocinius klodus, išreikšti save, tuo pačiu išryškinant vaiko polinkius, interesus, pomėgius. Vaikui gerokai drąsiau eksperimentuoti, tyrinėti, klausti, kas neaišku, prašyti pamokyti ar padėti vyresniojo personažo, kur kas lengviau mokos priimti ir pasinaudoti pagalba. Kaitos modelis taip pat įtvirtina socialinio-emocinio ugdymo praktinius įgūdžius, kurie toliau plėtojami kiekvienoje ugdymo proceso pakopoje.

Personažų pagalba kuriamos situacijos bei bendra veikla skatina mąstyti, planuoti, įgyvendinti įvairius sumanymus. Atsiskleidžia visavertis vaiko emocinis žemėlapis (2 pav), klodifikuojasi vaiko susidomėjimas ugdymo proceso turiniu. Personažo pagalba lengviau įveikti vaikų emocinius patyrimus (krizes, skrybybas, mirtis) – personažas sudaro galimybę išsikalbėti nesusiasmeninant, nepatiriant reakcijų nesėkmės. Vaikas gali tapti tiesiog liūdnu nerodydamas savo veidelio ir išsisakydamas.

Personažai „gyvena“ kartu su vaikais grupėje, jie yra integrali jų dalis, kuri skatina kalbėtis ir aptarinėti grupėje išgyvenamas situacijas. Galimybė nusiasmeninti nuo buvimo konkrečiu vaiku ir tapti- Sėkmės Žirafa, Gerumo Kiškiu ar pan. leidžia vaikui formuoti žodžių ir veiksmy pasekmes kitiems grupės nariams, būtinybę atsiprašyti netinkamai pasielgus. Didysis personažas

gali mokyti piešti, skaičiuoti (tarkim Kiškis moko rinkti skaičiukus ir dėti prie morkų), pažinti raideles. Visai sėkmingai pasiteisino pasakos skaitymas, kai personažas modeliuoja situaciją (tarkime, Negeras vilkas ateina į fermą pjauti avių ir atranda pasakų knygą ir pradeda ją skaityti ir pamiršta, ko atėjęs bei pan.) Tuomet pats pasakos skaitymas virsta įvykiu, nes vaikai laukia, kas gi bus toliau, kai vilkas atsitokės.

Dalyvaujant kitų vaikų grupėje, bendraujant su suaugusiais vaikas pamažu mokosi tokių socialinių įgūdžių kaip savo ir kitų jausmų atpažinimo bei nusakymo, skirtingumo suvokimo ir priėmimo, gebėjimo dalytis, priimti atsakomybę, padėti kitiems, spręsti problemas. Kad vaikas viso to galėtų mokytis, jam labai svarbu jaustis saugiam ir patirti sėkmę, bent jau kur kas dažniau nei nesėkmę. Kad vaikas galėtų iš bendravimo perimti tam tikrus ypatumus, jam svarbu jaustis vertingam.

Ugdymas personažais ypatingai vertingas vaikams, turintiems specialiųjų poreikių, kurie turi tam tikrų ar judėjimo, ar raidos, ar kalbos sutrikimų ir įsigyvenimas į mažojo personažo asmenybę leidžia nesuklysti, nepatirti nesėkmės, nes kalba juk Žirafiukas ar kt, o ne Andrius, Marius. Personažų veiklos suderinamos su vaiko galimybės, neviršijant jo raidos, kad vaikui nebūtų sudėtinga. Veiklos spontaniškos, ne scenarizuotos. Grupės personažas gali lydėti vaikus po darželį, kviesdamas susipažinti su jo draugais (tech. personalu, administracija), jis gali būti ryto mankštos iniciatoriumi. Personažų (didžiojo ir mažojo) tarpusavio dermės principas- susitarimas bei pedagogo kūrybinės iniciatyvos, kaip dialogą su vaiku padaryti prasmingą.

Personažai padeda organizuoti ugdymą, sukuriant ugdymo proceso režimą, kaip neatsiejamą ugdymo turinio dalį, taikyti pedagogo ir vaiko sąveika grįstus metodus.

Apibendrinant galima teigti, kad *ugdymas personažais*, kaip inovatyvus metodas, tiesiogiai nesietinas nei su vaidybine, nei su teatine veiklomis, o kaip būdas įgyvendinti ugdymo turinį, pasitelkiant netradicinius veiklos metodus, įgalinantis vaikus ugdymo procesą kūrybiškai įmodeliuoti patiems, o pedagogams leidžiantis skleisti kūrybiškus edukacinius sprendimus, kuriant ugdymą kitaip.