**STIPRYBIŲ DOMINO**

Aikštė

Aprašas automatiškai sugeneruojamas esant mažam patikimumui

**PAGRINDINĖS FUNKCIJOS**

| Sustiprinti įgūdžiai (TASC klasteris) | LYDERYSTĖ, TIKSLŲ NUSTATYMAS |
| --- | --- |
| Tinka | Mokytojai, mokiniai |
| Sudėtingumo lygis | Žemas |
| Individualus nustatymas | Ne |
| Grupės sąranka | Taip |
| Minimalus dalyvių skaičius | 4 ar daugiau |
| Vidutinė trukmė | 90 minučių |
| Speciali įranga | Taip |
| Internetinė versija | Ne |

1. **APIBŪDINIMAS**

Veiklą įkvėpė Švėkšnos kūryba (2011).

4 grupėse dalyviai žaidžia domino, atsakydami į klausimus apie savo sėkmę mokyklos ir (arba) klasės kontekste.

Veikla gali būti siūloma tiek mokytojams, tiek studentams.

1. **TIKSLAS / NAUDA**

Šia veikla siekiama padėti dalyviams pastebėti savo stipriąsias puses ir apmąstyti, kaip jas sąmoningai panaudoti prisidedant prie klimato gerinimo klasėje.

1. **Susijusios ĮGŪDŽIŲ GRUPĖS**

Nr. 2 - LEADING, kuris šiuo atvejureiškia idėją, kad abu, pastebėdami savo stipriąsias puses, tiek mokytojai, tiek studentai gali turėti įžvalgų, kaip veiksmingai paveikti kitus savo veiksmais. Šia prasme jie gali imtis lyderio vaidmens ir išreikšti savoįgūdžius bei gebėjimus ir teigiamai paveikti klasę savo idėjomis ir požiūriu. Dėl šių priežasčių šios veiklos ugdomi lyderystės įgūdžiai yra **bendradarbiavimo lyderystė** ir **vadovavimas, tuo pačiu atsilikdami vienu žingsniu**.

Nr. 3 - Tikslų nustatymas, kuris šiuo atveju reiškia idėją sukurti viziją, kaip asmens požiūris gali turėti teigiamą poveikį klasės gyvenimui. Atkreipdami dėmesį į jų stipriąsias puses, mokytojai ir mokiniai gali suprasti, kaip apibrėžti praktinius tikslus, kuriuos galima pasiekti šiomis stipriosiomis pusėmis, ir apmąstyti, kaip juos nuosekliau ir dažniau taikyti ateityje. Dėl šių priežasčių šios veiklos suformuotos kompetencijos yra į **tikslą**  orientuotas požiūris **ir į ateitį orientuotas** požiūris.

1. **KAIP ATLIKTI PRATIMĄ**

***1 žingsnis / paruošimas***:

Suskirstykite dalyvius į pogrupius po 4 žmones.

Kiekviena grupė turi domino rinkinį (28 vnt.). Kiekvienas domino kūrinio numeris nurodo konkretų klausimą šiame sąraše:

1. *Papasakokite apie epizodą, kuriame klasės kontekste parodėte savo stiprią valią.*
2. *Papasakokite apie epizodą, kai mokykloje pasitikrinote save sudėtingoje situacijoje.*
3. *Papasakokite apie incidentą, kai su kolega / mokytoju laikėtės savo žodžio.*
4. *Papasakokite apie incidentą, kai jums pavyko ar atkreipėte dėmesį*  į savo *silpnybę klasės kontekste.*
5. *Papasakokite apie epizodą, kai jums pavyko įveikti savo baimes / rūpesčius, kol buvote mokykloje.*
6. *Papasakokite apie epizodą, kai būdami mokykloje padarėte kažką gero sau.*
7. *Papasakokite apie incidentą , kai būdami mokykloje padarėte ką nors gero kitam.*
8. *Papasakokite apie epizodą, kuriame linksminotės/linksminotės klasėje.*
9. *Papasakokite apie epizodą, kai klasėje buvote patenkinti savimi.*
10. *Papasakokite apie įvykį, kai buvote entusiasta apie kažką mažo, kas nutiko pamokos metu.*
11. *Papasakokite apie epizodą, kai buvote laimingas su kuo nors kitu / pasidalinote savo laime su kuo nors kitu klasėje.*
12. *Papasakokite apie epizodą, kai bandėte ką nors padaryti / pabandytipadaryti ar gauti ką nors klasėje.*
13. *Papasakokite apie epizodą, kuriame radote bent nedidelę buvimo klasės kontekste prasmę.*
14. *Papasakokite apie incidentą, kai galėjote rizikuoti būdami mokykloje.*
15. *Papasakokite apie epizodą, kai klasėje sugebėjote atsispirti pagundai.*
16. *Papasakokite apie epizodą, kai būdami klasėje pasirinkote ką nors gero.*
17. *Papasakokite apie epizodą, kai pasirinkote būti sąžiningi su savimi sunkioje situacijoje, kurią patyrėte mokykloje.*
18. *Papasakokite apie įvykį, kai klasėje pasirinkote būti sąžiningi su kitais.*
19. *Papasakokite apie epizodą, kuriame padėjote kai kuriems savo kolegoms mokykloje.*
20. *Papasakokite apie įvykį, kai "atsikėlėte" / atsigavote po avarijos mokykloje.*
21. *Papasakokite apie epizodą, kai būdami klasėje galėjote dėl kažko kovoti.*
22. *Papasakokite apie incidentą, kai būdami klasėje padarėte ką nors netikėto.*
23. *Papasakokite apie epizodą, kai būdami mokykloje galėjote iš esmės pakeisti savo mąstymą.*
24. *Papasakokite apie įvykį, kai draugavotės su kuo nors klasėje.*
25. *Papasakokite apie epizodą, kai būdami klasėje grįžote prie kažko svarbaus.*
26. *Papasakokite apie incidentą, kai galėjote padaryti ką nors svarbaus pamokos kontekste.*
27. *Papasakokite apie epizodą, kuriame pamokos kontekste parodėte savo nuolankumą / nuolankumą.*
28. *Papasakokite apie epizodą, kai galėjote įsitraukti į ką nors svarbaus pamokos kontekste*.

Kiekvienas pogrupis gauna spausdintą šių klausimų kopiją.

***2 žingsnis / Žaisk domino***

Visi pogrupiai pradeda žaisti domino laikydamiesi šių taisyklių:

* Kiekvienas žmogus pasirenka keturis domino.
* Kiekvieno domeno numeriai nurodosąrašo klausimo numerį.
* Laikykitės standartinių domino taisyklių.
* Kai nuleidžiate domino, turite atlikti sąraše nurodytą užduotį.
* Jei negalite (arba nenorite) atsakyti, praraskite savo eilę ir iškeiskite domino į naują.
* Jei neturite reikiamotaškų skaičiaus, kad galėtumėte sudėti savo domino, paimkite papildomą iš krūvos.
* Kai vienas asmuo atsako, likusi komanda gali užduoti papildomų klausimų.
* Pokalbio metu galite padaryti (ir parašyti) komplimentus pagal atsakymą įkonkretų klausimą.

Vidutinis domino žaidimas trunka apie 15 minučių. Atsižvelgdami į šias taisykles, manome, kad kiekvienas žaidimas gali trukti apie 30–45 minutes.

***3 veiksmas / Prijunkite taškus***

Domino žaidimo pabaigoje kiekvienas asmuo kviečiamas atsakyti į šiuos klausimus:

* *Ką sužinojote apie save žaisdamas šį žaidimą?*
* *Kokias asmenines stiprybes šiam žaidimui skyrėte tiek daug dėmesio, kad galėtumėte atrasti iš naujo?*
* *Kaip galėtumėte pritaikyti stipriąsias puses, kurias išmokote / iš naujo atradote, atlikdami savo vaidmenį gerinant klasės klimatą?*

Pakvieskite dalyvius užsirašyti savo atsakymus, kad galėtų juos perskaityti kada panorėję.

***Paskutinis žingsnis / Pasidalinkite įžvalgomis apie patirtį***

Plenariniame posėdyje paprašykite dalyvių pasidalinti idėjomis ir pamąstymais, kilusiais žaidimo metu.

1. **UŽDARYMO**

Šis etapas yra grupinė diskusija apie veiklą.

Tikslas yra padėti dalyviams apmąstyti šios veiklos naudingumą.

Norėdami vadovauti pokalbiui, pateikiame keletą klausimų, kuriuos galite užduoti, pavyzdžių:

* *Įsivaizduokite, kad ši patirtis pakeitė jūsų požiūrį į classe. Kaip apibrėžtumėte šį pokytį?*
* *Kas nutiktų, jei nuspręsčiau žaisti šį žaidimą / pakartoti šį žaidimą klasėje?*

Galite pakviesti dalyvius pasidalinti savo atsakymais į klausimus su grupe arba galite pakviesti juos parašyti atsakymus ir patiems apmąstyti pasibaigus grupės seansui.

1. **SPECIALIOS MEDŽIAGOS**

* Rašikliai ir popieriaus lapai.
* Skirtingi domino rinkiniai (tiek, kiek sukurti pogrupiai).

1. **PATARIMAI IR GUDRYBĖS**

Niekas

1. **ON-LINE VERSIJA**

Šios veiklos negalima atlikti internetu.

1. **Bibliografija - Sitografija**

Switek T. (2011). "Domino sutelkė dėmesį į sprendimą". T.S. Nelsonas (red.), *"Doing Something Different".*  *Terapijos praktika*