



Alytaus lopšelis-darželis „Šaltinėlis“

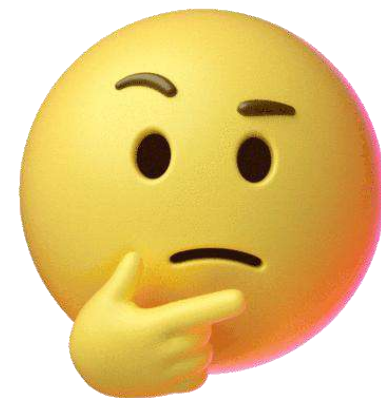
# Naratyviniai žaidimai

2024-10-24

Direktorius pavaduotoja ugdymui Melita Buckienė

Ikimokyklinio ugdymo mokytoja metodininkė Rimutė Tankevičienė

Žodis „naratyvinis“ kilęs iš lotynų kalbos žodžio narrativus, reiškiančio „pasakojantis“ arba „susijęs su pasakojimu“.



# Naratyviniai žaidimai...

...yra sena žmogaus veiklos forma, kuri kilo natūraliai iš žmonių poreikio pasakoti istorijas, imituoti pasaulį ir komunikuoti per simbolius. Tai žaidimai, kuriuose pagrindinis dėmesys skiriamas istorijai, veikėjų vaidmenims ir jų sąveikai.



# Naratyviniai žaidimai kaip ugdymo priemonė

XX amžiuje naratyviniai žaidimai buvo laikomi svarbia edukacijos dalimi. Psichologai ir pedagogai suprato, kad vaikai per žaidimus natūraliai mokosi ir vystosi. **Montessori** ir **Waldorf** ugdymo metodikos pabrėžė vaizduotės žaidimų reikšmę vaiko ugdymuisi ir vystymuisi. Šios pedagoginės kryptys remiasi idėja, kad vaikas mokosi per kūrybinę veiklą, todėl naratyviniai žaidimai tapo integruota ikimokyklinio ugdymo dalimi.



Naratyviniai žaidimai ikimokykliniame ugdyme yra svarbus įrankis vaikų vystymuisi, nes jie leidžia vaikams ugdyti socialinius, emocinius, kalbinius ir pažintinius gebėjimus. Štai keletas svarbių aspektų, kuriuos reikėtų žinoti apie šiuos žaidimus:

1. skatina vaizduotę ir kūrybiškumą;
2. ugdo kalbą ir gebėjimą pasakoti;
3. stiprina socialinius įgūdžius;
4. moko pažinti emocijas ir jas valdyti;
5. skatina patirtinį ugdymą;
6. skatina vaikų supratimą apie kitų žmonių gyvenimo būdą ir vertybes.



# Naratyvinių žaidimų pavyzdžiai:

- Vaikų vaidmenų žaidimai: vaikai gali žaisti „namus“, „gydytojus“, „parduotuvę“, kur jie imituoja suaugusiųjų vaidmenis, modeliuodami kasdienes situacijas.
- Istorijų kūrimas: vaikai gali kartu kurti ir pasakoti istorijas. Mokytojas arba tėvai (globėjai) gali pasiūlyti istorijos pradžia, o vaikai tęsia ją pagal savo fantaziją.
- Lėlių teatras: naudojant lėles, vaikai gali vaizduoti skirtingus veikėjus ir kurti dialogus, kurie stiprina jų naratyvinius gebėjimus.

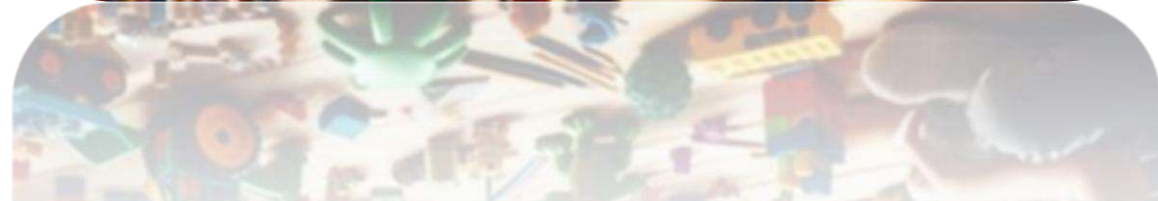


# Svarbu!

**Suaugusiųjų vaidmuo.** Leisti vaikams vadovauti žaidimui ir tik prireikus švelniai nukreipti jų dėmesį, padėti išplėsti idėjas ar skatinti bendravimą. Suaugusieji gali pasiūlyti naujas idėjas, kurios papildytų vaikų žaidimo turinį.

**Žaidimo aplinka.** Ji turėtų būti turtinga įvairių žaidimo priemonių (lėlių, kostiumų, buities daiktų), kurie padėtų vaikams kurti ir vaidinti skirtingas istorijas. Laisva, įkvepianti aplinka skatina vaikus tyrinėti ir atrasti naujus būdus žaisti.

**Vaiko raidos stebėjimas.** Iš to, kaip vaikai kuria istorijas, sprendžia problemas ar reiškia emocijas, galima daug sužinoti apie jų vystymosi stadijas, socialinius įgūdžius ar kalbinę pažangą. Tai padeda pedagogams ar tėvams (globėjams) geriau suprasti vaiko poreikius ir gebėjimus.



# Naratyvinių žaidimų pradininkė Lietuvoje



Istorijų namai - Žaidimas

Darželio „Istorijų namai“ įkūrėja yra vaikų psichologė, žaidimo tyrėja, edukologijos krypties socialinių mokslų daktarė Giedrė Sujetaitė-Volungevičienė. Ankstyvojo ugdymo žinias ji gilino Oxford Brookes universitete (JK), o daktaro disertaciją apgynė iš nuoseklios vaikų žaidimo ir emocijų vystymo analizės. Kartu darželyje dirbantys pedagogai nuolat mokosi vaikystei pritaikytų ir mokslu pagrįstų metodų.



# Praktinė užduotis 1

Žiūrėdami vaizdo epizodus (jų bus 7), įvardinkite, kurias pasiekimų sritis pastebėjote:

1. kasdienio gyvenimo įgūdžiai;
2. fizinis aktyvumas;
3. emocijų suvokimas ir raiška;
4. savireguliacija ir savikontrolė;
5. savivoka ir savigarba;
6. santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais;
7. aplinkos pažinimas;
8. matematinis mąstymas;
9. skaitmeninis sumanumas;
10. kalbų supratimas;
11. kalbinė raiška;
12. estetinis suvokimas;
13. meninė raiška;
14. kūrybiškumas;
15. tyrinėjimas;
16. problemų sprendimas;
17. gebėjimas žaisti;
18. mokėjimas mokytis.

# 1 epizodas

Dėl Duomenų apsaugos, filmuota medžiaga neteikiama.

## 2 epizodas

Dėl Duomenų apsaugos, filmuota medžiaga neteikiama.

# 3 epizodas

Dėl Duomenų apsaugos, filmuota medžiaga neteikiama.

# 4 epizodas

Dėl Duomenų apsaugos, filmuota medžiaga neteikiama.

# 5 epizodas

Dėl Duomenų apsaugos, filmuota medžiaga neteikiama.

# 6 epizodas

Dėl Duomenų apsaugos, filmuota medžiaga neteikiama.

# 7 epizodas

Dėl Duomenų apsaugos, filmuota medžiaga neteikiama.



# Pasiekimų sritys:

1. kasdienio gyvenimo įgūdžiai;
2. fizinis aktyvumas;
3. emocijų suvokimas ir raiška;
4. savireguliacija ir savikontrolė;
5. savivoka ir savigarba;
6. santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais;
7. aplinkos pažinimas;
8. matematinis mąstymas;
9. skaitmeninis sumanumas;
10. kalbų supratimas;
11. kalbinė raiška;
12. estetinis suvokimas;
13. meninė raiška;
14. kūrybiškumas;
15. tyrinėjimas;
16. problemų sprendimas;
17. gebėjimas žaisti;
18. mokėjimas mokytis.

# Praktinė užduotis 2

**Istorijų kūrimo grandinė:**

**Tikslas:** Lavinti bendradarbiavimą ir kūrybiškumą.

**Kaip žaisti:** Kuris nors iš dalyvių pradeda sakyti pirmą sakinį ar trumpą pastraipą istorijos, o kiti dalyviai paeiliui prideda po sakinį ar pastraipos dalį, kurdami visą istoriją.

**Užduotis** – išvystyti vientisą siužetą, kuriame būtų galima įžvelgti šias ugdymo(si) sritis: *kasdienio gyvenimo įgūdžiai; emocijų suvokimas ir raiška.*

Pirmas dalyvis: „Tamsią naktį miške pasigirdo keistas garsas...“ Kitas dalyvis tęsia: „Grupė draugų nusprendė išsiaiškinti kas tai, bet netrukus pasiklydo...“

[06:43 - Online Timer - Countdown – vClock](#)

...kasdienio gyvenimo įgūdžiai; *emocijų suvokimas ir raiška...*

...Jie jautė, kaip aplink juos vis labiau tirštėja tamsa, o vėjas pradėjo šniokšti stipriau, sukeldamas nerimo jausmą. Vienas iš draugų, Lukas, bandė išlaikyti ramybę ir pasiūlė uždegti žibintuvėlį, kurį visada nešiojosi kuprinėje.

Milda susirūpinusi pažvelgė į kitus:

- „Mes turime išlikti ramūs, gal tai tik kokia pelėda ar laukinis gyvūnas.“

Staiga, iš tankių krūmų išsoko kažkas mažo ir dygliuoto – visi sustingo, tačiau netrukus pamatė, kad tai tik mažytis ežiukas, kuris tyliai šnypšdamas pasitraukė atgal į miško glūdumą. Tačiau tai nebuvo keistojo garso šaltinis...

## Istorijų kūrimo grandinė:

**Tikslas:** Lavinti bendradarbiavimą ir kūrybiškumą.

**Kaip žaisti:** Kuris nors iš dalyvių pradeda sakyti pirmą sakinį ar trumpą pastraipą istorijos, o kiti dalyviai paeiliui prideda po sakinį ar pastraipos dalį, kurdami visą istoriją.

**Užduotis** – išvystyti vientisą siužetą, kuriame būtų galima įžvelgti šias ugdymo(si) sritis: tyrinėjimas; problemu sprendimas.

Pirmas dalyvis: „Tamsią naktį miške pasigirdo keistas garsas...“  
Kitas dalyvis tęsia: „Grupė draugų nusprendė išsiaiškinti kas tai, bet netrukus pasiklydo...“

## ...tyrinėjimas; problemų sprendimas...

...Jie stovėjo apsupti tamsos, nežinodami, į kurią pusę eiti. Tomas, atidžiai apžiūrėjęs aplinką, pastebėjo seną medį su išskirtiniais ženklais ant žievės:

- „Galime naudoti šį medį kaip orientyrą,“ – pasiūlė jis.
- „Turime surasti dar kelis tokius ženklus ir sekti jų kryptimi.“

Austėja, šviesdama prožektoriumi aplinkui, pastebėjo dar vieną ženklą ant uolos, kuris atrodė lyg būtų nukreiptas į gilų tarpekį:

- „Ką manote? Gal ten slypi atsakymas į tą keistą garsą?“ – paklausė ji, laukdama draugų sprendimo.

Visi sutarė, kad verta pabandyti...

## Istorijų kūrimo grandinė:

**Tikslas:** Lavinti bendradarbiavimą ir kūrybiškumą.

**Kaip žaisti:** Kuris nors iš dalyvių pradeda sakyti pirmą sakinį ar trumpą pastraipą istorijos, o kiti dalyviai paeiliui prideda po sakinį ar pastraipos dalį, kurdami visą istoriją.

**Užduotis** – išvystyti vientisą siužetą, kuriame būtų galima įžvelgti šias ugdymo(si) sritis: aplinkos pažinimas; matematinis mąstymas.

Pirmas dalyvis: „Tamsią naktį miške pasigirdo keistas garsas...“  
Kitas dalyvis tęsia: „Grupė draugų nusprendė išsiaiškinti kas tai, bet netrukus pasiklydo...“

## ...aplinkos pažinimas; matematinis mąstymas...

...Aplink juos miškas atrodė vienodas, o nakties tamsa trukdė tinkamai orientuotis. Jonas, kuris visada mėgo skaičiuoti žingsnius, pasiūlė:

- „Jeigu prisiminsime, kiek žingsnių nuėjome nuo stovyklavietės, galime apskaičiuoti apytikslę vietą.“

Draugai ėmė kartu skaičiuoti nueitą atstumą, stengdamiesi atsiminti posūkius. Milda pastebėjo, kad miško tankmėje medžiai buvo išsidėstę tam tikru pasikartojimu – kas trečias medis buvo šiek tiek storesnis:

- „Galime naudoti tai kaip ženklus, skaičiuodami žingsnius tarp šių medžių,“ pasiūlė ji.

Norėdami grįžti atgal, draugai sutelkė dėmesį į detales ir nusprendė pasikliauti šiuo pasiūlymu...



„Žaidimai yra svarbiausia treniruotė,  
kurios metu vaikas tobulina savo  
kūrybinį, kritinį mąstymą ir socialinius  
įgūdžius.“ – Lev Vygotsky

Ačiū už dėmesį! 😊