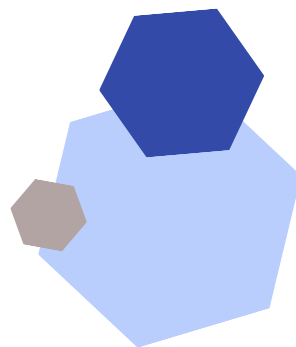
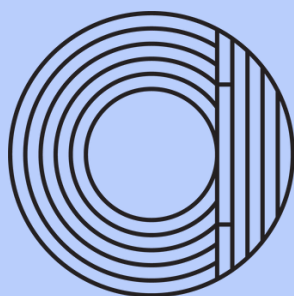


ESPORTO PAMOKŲ PROGRAMOS POVEIKIS 9 KLASĖS MOKINIAMS



TYRIMO
ATASKAITA
2024 M.

Taikomosios
antropologijos
organizacija
„Anthropos“



anthropos

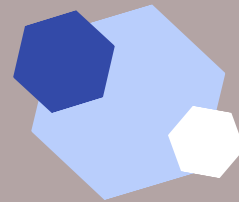


TURINYS

ĮVADAS	03
METODOLOGIJA	04
TYRIMO ETIKA IR TYRĖJŲ ĮTAKA DUOMENIMS	05

ESPORTO PAMOKŲ TYRIMO REZULTATAI

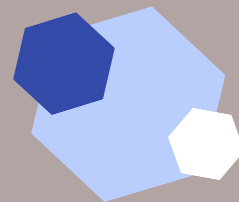
<u>1. JAUNIMO MOKYKLOS INFRASTRUKTŪRA, SISTEMA IR ŽMONĖS</u>	<u>07</u>
<u>2. DETALESNIS APIBŪDINIMAS: ESPORTO PAMOKOS STRUKTŪRA</u>	<u>15</u>
2.1 PASISVEIKINIMAS	15
2.2 PIRMA PAMOKOS DALIS	16
2.2.1 „PRADŽIOS RATAS“	16
2.2.2 GILESNĖ DISKUSIJA	17
2.3 ESPORTO ŽAIDIMO DALIS	19
2.3.1 ŽAIDŽIAMAS „LEAGUE OF LEGENDS“ ŽAIDIMAS	19
2.3.2 PIRMOS DALIES IR ESPORTO ŽAIDIMO DALIES SUSIEJIMAS: ĮVYKUSIO ŽAIDIMO APTARIMAS IR „UŽBAIGIMO RATAS“	21
2.4 ATISISVEIKINIMAI, PASEKMIŲ ĮVYKDYMAS	22
<u>3. MOKYMO(SI) ESPORTO PAMOKOSE PROCESO ANALIZĖ</u>	<u>23</u>
3.1 EMOCIJŲ ĮVARDIJIMO, REFLEKTAVIMO IR VALDYMO ĮGŪDŽIAI	23
3.1.1 „KAIP AŠ JAUČIUOSI?“ PASIDALIJIMAI RATE	23
3.1.2 ŽAIDIMAS, KYLANČIOS EMOCIJOS IR JŲ REFLEKTAVIMAS	27
3.2 BENDRAVIMO IR BENDRADARBIAVIMO ĮGŪDŽIAI	29
3.2.1 BENDRAVIMAS IR VEIKIMAS GRUPĖJE ESPORTO PAMOKŲ METU	29
3.2.2 ŽAIDIMAS IR VEIKIMO GRUPĖJE ĮGŪDŽIAI	37
3.3 SAVĖS IR SOCIALINIŲ SITUACIJŲ ANALIZĖS IR SAVIKONTROLĖS ĮGŪDŽIAI	42
3.3.1 SAVIREFLEKSYVUMO IR SAVIKONTROLĖS MOKYMAS(IS)	42
3.3.2 ĮGŪDŽIŲ ANALIZUOTI SOCIALINES SITUACIJAS PLĖTIMAS	45
<u>4. MOKSLINĖS LITERATŪROS APIE ESPORTO PAMOKAS APŽVALGA</u>	<u>49</u>
TYRIMO APIBENDRINIMAS IR IŠVADOS	52
MOKSLINĖS LITERATŪROS SĄRAŠAS	55



2022–2023 mokslo metais Vilniaus švietimo pažangos centro (toliau – „EDU Vilnius“) iniciatyva vienoje jaunimo mokykloje pradėta įgyvendinti pilotinė esporto (esportas – varžymusi pagrįstas virtualus sportas) programa 9-10 klasių mokiniams/ėms/* . 2023–2024 mokslo metais programa vyko su 9 klasės ligtol programoje nedalyvavusiais mokiniiais[1]. Programos esmė – vienerius mokslo metus mokiniai/ės/* dalyvauja specialiose esporto pamokose. Padedant profesionaliam esporto žaidėjui jie/jos/j* mokosi žaisti esporto žaidimą ir su psichologės pagalba ugdo socialinius, emocinius ir sveikos gyvensenos įgūdžius. Projekto laukiamas rezultatas – mokinių socialinės, emocinės ir sveikos gyvensenos kompetencijos augimas bei išaugusi motyvacija eiti į mokyklą / mokytis.

Kokybiniu tyrimu buvo siekiama išsiaiškinti šioje programoje dalyvaujančių mokinių socialinių, emocinių, sveikos gyvensenos įgūdžių, akademinių rezultatų pokyčius bei nustatyti kaip keitėsi programoje dalyvaujančių mokinių požiūris į mokyklą ir mokymąsi. Tyrimą atliko taikomosios antropologijos organizacijos „Anthropos“ tyrėjos/ai Renida Baltrušaitytė, Kornelija Čepytė ir Giedrius Jankauskas.

[1] Nors programos dalyvių sąraše buvo ir mokinių merginų, tačiau visose stebėtose pamokose dalyvavo tik mokiniai vaikinai, dėl to šioje ataskaitoje žodis *mokiniai* bus vartojamas ne apibendrinti merginas ir vaikus, o nurodyti į tyrimo dalyvių grupę, kurią sudarė vien mokiniai vaikinai.

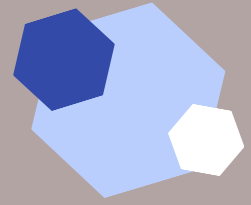


Tyrimas buvo atliekamas nuo 2023 m. lapkričio 24 dienos iki 2024 m. birželio 14 dienos ir vyko dviem etapais. Pirmajame etape buvo renkami duomenys iš su projektu susijusių suaugusiųjų – projekto komandos (EDU Vilnius atstovė, esporto pamokos lektorius, esporto pamokos psichologė ir mokyklos direktorius) ir mokyklos mokytojų. Pagrindinis šio etapo tikslas buvo atskleisti, kaip projekte dalyvaujančius mokinius, jų dalyvavimą ir rezultatų pokyčius mokslo metų eigoje mato su jais dirbantys lektoriai ir mokytojos. Dalis klausimų buvo skirti suprasti projekto istoriją bei eigą, mokyklos ir mokinių kontekstą. Duomenys buvo surinkti trijų nuotolinių fokus grupių metu. Viena fokus grupė vyko su projekto komanda, dvi su mokyklos mokytojomis (buvo planuota viena fokus grupė su 5 mokytojomis, tačiau nepavykus suderinti vieno tinkamo laiko įvyko dvi: vienoje dalyvavo 2 mokytojos (I fokus grupėje dalyvavo: matematikos mokytoja / 9b klasės auklėtoja ir informatikos mokytoja), kitoje 3 mokytojos (II fokus grupėje dalyvavo: fizikos mokytoja / mokyklos pavaduotoja, muzikos mokytoja ir technologijų / chemijos mokytoja). Fokus grupės buvo transkribuotos ir atlikta turinio analizė.

Antrajame tyrimo etape buvo atliekamas dalyvaujamasis stebėjimas esporto pamokose. Dvi tyrėjos dalyvavo 7 esporto pamokose laikotarpyje nuo 2024 m. balandžio 26 dienos iki 2024 m. birželio 14 dienos. Šiuo etapu buvo siekiama realiose sąlygose surinkti duomenis apie tai, kaip vyksta mokymosi procesas esporto pamokose, ko ir kaip yra mokomasi, koks yra dalyvaujančių mokinių įsitraukimas, santykiai su lektoriais, pačių įžvalgos apie tai, ko išmokstama. Siekiant kuo nuosekliau suprasti ir atskleisti pamokų procesą ir kuo mažiau sutrikdyti grupės darbą, tyrėjos į esporto pamokas įsitraukė kaip dalyvės. Dalyvaujamasis stebėjimas buvo atliekamas su mokyklos administracijos sutikimu, raštiškais mokinių ir jų tėvų sutikimais. Dalyvaujamojo stebėjimo metu duomenys taip pat buvo renkami pasitelkiant neformalius pokalbius su mokiniais ir lektoriais, užduodant klausimus pamokų metu.

Dalyvaujamojo stebėjimo duomenys ir tyrėjų refleksijos buvo fiksuojamos vedant tyrėjų užrašus iš karto po kiekvienos pamokos. Sprendimas nedaryti video ar garso įrašų, nuotraukų ir pan. pamokos metu buvo priimtas kalbant su lektoriais, siekiant kuo mažiau trikdyti pamokos procesą ir nesukelti nepatogumų tyrimo dalyviams, taip pat kaip įmanoma labiau užtikrinti tyrimo etiką ir mokinių anonimiškumą. Toks duomenų fiksavimo būdas galėjo turėti įtakos surinktų duomenų kokybei ir tikslumui, tačiau šiuo atveju tai buvo etiškesnis pasirinkimas. Dalyvaujamojo stebėjimo metu surinkti duomenys buvo koduojami ir atliekama jų turinio analizė gretinant su fokus grupių metu surinktais duomenimis. Mokinių asmeniniai duomenys anonimizuoti. Paraleliai buvo atliekama mokslinės literatūros apžvalga apie esporto taikymą pamokose.

TYRIMO ETIKA IR TYRĖJŲ ĮTAKA DUOMENIMS

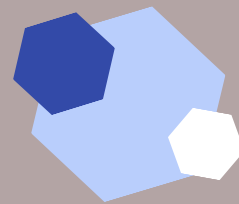


Tyrimo metu etika buvo užtikrinama keletu svarbiausių žingsnių. Pirmiausiai sudarinėjant tyrimo metodologiją buvo nuspręsta dalyvaujamojo stebėjimo metu nedaryti tyrimo dalyvių nuotraukų, vaizdo ar garso įrašų ir nevesti užrašų pamokų metu. Tokiu būdu buvo siekiama kuo labiau sumažinti neanomizuotos informacijos ir asmens duomenų kiekį, kaip įmanoma mažiau trikdyti procesą ir jame dalyvaujančius mokinius. Sudarinėjant tyrimo metodologiją taip pat buvo atsižvelgta į projekte dalyvaujančių mokinių galimą pažeidžiamumą santykiuose su suaugusiais. Po pokalbių su esporto lektorais ir projekto koordinatore buvo nuspręsta dalyvaujamąjį stebėjimą atlikti kiek įmanoma ilgiau mokslo metų gale, suteikiant galimybę mokiniams geriau susipažinti su tyrėjomis. Buvo svarstyta, kad tyrimo procesui pasibaigus organiškai, drauge su mokslo metais, tai galimai sukels mažiau neigiamų jausmų susijusių su tyrėjų pasitraukimu.

Tyrimo vykdymas buvo suderintas su mokyklos administracija. Tyrėjų prašymu esporto pamokose dalyvaujančių mokinių tėvams buvo išdalintos raštiškos sutikimo dalyvauti formos. Tyrėjoms atvykus į pirmą esporto pamoką, raštiški sutikimai buvo surinkti iš mokinių ir perduoti tyrėjoms. Pirmosios esporto pamokos metu tyrėjos mokiniams prisistatė ir papasakojo apie tyrimą, atsakė į su tyrimu susijusius klausimus. Pamokoje dalyvavusiems mokiniams buvo pateiktas informacijos apie tyrimą lapas ir informuoto sutikimo forma, kurią pasirašė visi stebėtose esporto pamokose dalyvavę mokiniai. Užrašus tyrėjos vedė iš karto po kiekvieno užsiėmimo. Mokinių vardai buvo keičiami į kodus. Šioje ataskaitoje buvo pasirinkta naudoti pakeistus vardus ir tyrėjų sugalvotus žaidėjų vardus, savo forma atitinkančius naudojamus žaidime „League of Legends“, pabrėžiant tyrimo dalyvių buvimą dviejose erdvėse – kabineto ir žaidimo.

Prieš pateikiant surinktų duomenų analizę svarbu aptarti ir reflektuoti svarbiausius tyrėjų tapatumo elementus, kurie galėjo turėti įtakos duomenų rinkimo procesui ir surinktų duomenų pobūdžiui. Tyrėjų lytis – abi tyrėjos save identifikuoja kaip moteris – buvo vienas iš tokių svarbių elementų. Stebėtose esporto pamokose dalyvavę mokiniai buvo vaikinai ir jų santykis su suaugusiais vyrais ir moterimis skyrėsi. Fokus grupės metu esporto pamokos psichologė teigė pastebinti skirtingą bendravimo dinamiką su ja ir su esporto lektoriumi. Toks pats įspūdis susidarė ir tyrėjoms – skyrėsi lektoriams užduodamų klausimų pobūdis, pamokose, kuriose dalyvavo tik esporto lektorius, buvo bendraujama kitaip nei pamokose, kuriose dalyvavo ir esporto psichologė. Dėl šios priežasties daroma prielaida, kad tyrėjų lytis turėjo įtakos tam, kaip su jomis bendravo mokiniai, kuo dalinosi ir ko jautėsi galintys klausti. Tyrėjų amžius (abi tyrėjos yra panašaus amžiaus kaip ir esporto lektoriai) galimai veikė kaip įsitraukimą į pamokų procesą ir bendravimą lengvinantis faktorius.

TYRIMO ETIKA IR TYRĖJŲ ĮTAKA DUOMENIMS



Tyrėjų dalyvavimas pamokose iš pradžių neabejotinai sutrikdė įprastą pamokų ritmą. Joms prisijungus, mokslo metai jauėjo į pabaigą, o esporto grupė jau buvo nusistovėjusi. Naujų suaugusių žmonių atėjimas ir dalyvavimas pamokose buvo neįprasta praktika šių pamokų kontekste, nes, be esporto lektorių, jokie kiti suaugusieji pamokose nedalyvaudavo. Tyrėjų dalyvavimas pakeitė suaugusių ir mokinių dalyvių proporciją pamokose – buvo dienų, kai suaugusiųjų pamokose buvo daugiau nei mokinių. Įvertinti, kokią konkrečiai įtaką tyrėjų dalyvavimas padarė pamokos procesui, pačioms tyrėjoms sunku. Neformalių pokalbių metu esporto psichologė pasidalino, kad pirmojoje pamokoje, kurioje dalyvavo tyrėjos, kai kurie vaikinai bendravo kitaip, tačiau vėlesnių pamokų metu pokyčio nebesijautė ir, esporto psichologės nuomone, procesas vyko gana įprastai. Taigi, nors pradžioje tyrėjų buvimas pamokų dinamiką keitė, per kelis mėnesius vykusį dalyvaujamąjį stebėjimą tyrėjos įsiliejo į procesą, o mokiniai geriau jas pažino ir prie jų priprato. Nors tyrėjų įtakos procesui visiškai eliminuoti neįmanoma, galima teigti, kad ji nedarė reikšmingos įtakos stebėtiems procesams ir santykiams.

ESPORTO PAMOKŲ TYRIMO REZULTATAI

1. JAUNIMO MOKYKLOS INFRASTRUKTŪRA, SISTEMA IR ŽMONĖS

Jaunimo mokykla, kurioje vyko esporto pamokos, yra Viršuliškių mikrorajone. Mokykla įsikūrusi šiek tiek atokiau nuo pagrindinio kelio, šalia miškelio. Tyrėjoms pirmą kartą atėjus į mokyklą, neformalaus pokalbio metu direktorius dalinosi, kad graži aplinka ir vieta kelia ir iššūkių – miškelis traukia pašalinius. Ketvirtame mokyklos aukšte įsikūrusio esporto kabineto langai nukreipti į miškelį. Sėdint pamokoje per langus matėsi dangus ir medžių viršūnės. Kabinetas buvo nedidelis ir jaukus (žr. Pav. Nr. 1).

Direktorius mus palydėjo ir atrakino IT kabinetą, kuriame vyksta esporto pamoka. Atidarius duris mes patekome į labai šviesų, lyginant su įprastais mokyklos kabinetais, nedidelį kabinetą, palei kurio sienas buvo išdėlioti stalai su kompiuteriais.

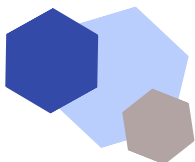
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-04-26

Pats kabinetas skyrėsi nuo kitų mokykloje esančių kabinetų, nes jame buvo geros kokybės kompiuteriai, sėdima buvo daugiausia ant kėdžių su ratukais. Kompiuteriai buvo išdėlioti palei sienas, priešingai nei priešais esančiame informatikos kabinete (jame mokiniai sėdėjo po vieną prie kompiuterio atsisukę į lentos pusę, kur stovėjo mokytojos stalas). Informatikos kabineto, kaip ir kai kurių kitų pamokų kabinetų šioje mokykloje, duryse buvo langelis, tad iš koridoriaus buvo galima matyti, kas vyksta pamokoje. Esporto kabinetas duryse langelio neturėjo.

Jaunimo mokykloje pertraukos arba pamokos pradžią skelbdavo varpelis, tačiau tyrėjos K. ir R. varpelį girdėjo tik keletą kartų, jo nematė. Nematė nei kas juo skambina, nei iš kurios vietos skambinama. Pradžioje jos galvojo, kad nėra jokio garso pranešančio apie laiką pamokai ar pertraukai, bet esporto mokiniai tyrėjas R. ir K. patikino, kad yra varpelis. Vis dėlto, jį išgirsti buvo beveik neįmanoma, dažnai laiką sekdamo patys mokiniai. Paklausus jų, jie galėdavo lengvai pasakyti ar jau pamoka, ar pertrauka. Pastarosios laika ne visada indikuodavo triukšmas koridoriuje, nes mokykla dažnai būdavo tuštoka. Todėl laiką tikslindavosi vieni su kitais.

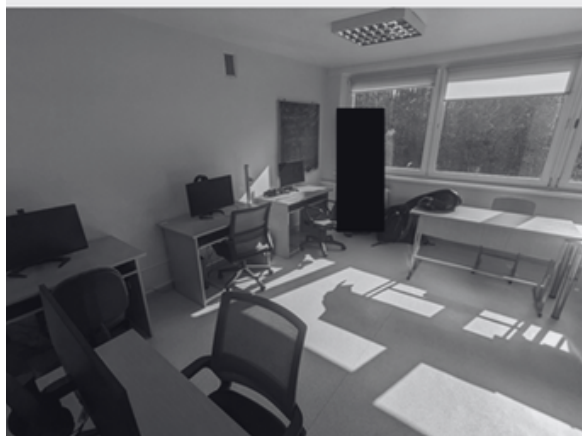
Vėl atvykome šiek tiek anksčiau, kaip tik girdėjome varpelį („a, tai vat, kaip skamba varpelis“).

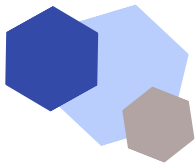
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03



Mokykloje dirbantys žmonės, su kuriais tyrėjoms teko susidurti, pasirodė paslaugūs ir atviri. Paskutinės pamokos metu esporto grupė užsibuvo, „atėjo valytoja, paklaust kiek būsim“, nes visi jau buvo palikę mokyklą. Visa esporto grupė toliau kalbėjosi ir vis tiek neskubėjo skirstytis.

PAV. NR. 1. ESPORTO KABINETAS.





Tada po kiek laiko iš koridoriaus „Benas (CutHand1559) įėjo į kabinetą ir visus prajuokino pasakęs, kad jam ta valytoja sakė „joptvaimat, kiek jūs ten būsit“ (iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-14). Vienai iš tyrėjų pamiršus savo ausines esporto kabinete ir paskambinus į mokyklą, atsiliepė bibliotekos darbuotoja, su kuria ligtol nebuvo tekę kontaktuoti. Ji labai geranoriškai sutiko nueiti, paimti ausines iš kabineto ir jas pasaugoti bibliotekoje. Tuo, kad mokyklos darbuotojai geranoriški ir paslaugūs, fokus grupės metu dalinosi ir esporto pamokos psichologė:

Nu, tai visą laiką labai noriai ir nuoširdžiai - ar reikia kokių priemonių, ar kažko. Toks visada jautėsi toks labai „ačiū, kad jūs čia esat ir kad atėjot“.

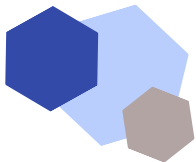
Kalbėdama apie mokyklos mokinių sudėtį fokus grupės metu, pavaduotoja teigė, kad mokykloje šiuo metu mokosi 139 mokiniai, iš kurių apie 50 merginų (28 metus mokykloje dirbanti matematikos mokytoja / 9b auklėtoja prisiminė, kad jai pradėjus dirbti mokykloje buvo tik 2 merginos). Anot pavaduotojos, apie 80 proc. visų mokinių yra nepasiturinčių šeimų vaikai. Tiek pavaduotoja, tiek kitos mokytojos pabrėžė mokinių etninę įvairovę – mokyklą lanko rusų, lenkų, romų ir kitų tautybių mokiniai. Bendrai, mokinių, jų poreikių, kontekstų įvairovė buvo dažnai atsikartojanti tema mokytojų pasisakymuose. Kartu kalbintos mokytojos neslėpė ir mokyklos mokinių problematiškumo. Mokyklos pavaduotoja taip apibūdino mokyklą:

Mokykla skirta nepritapusiems bendrojo lavinimo mokyklose mokiniams, turintiems tam tikrų elgesio problemų, ir priklausomybių medijoms ir kitiems dalykams <...> turime drausmės problemų bet stengiamės jas kažkaip įveikt. <...> kurie turi mokymosi problemų, kurie neturi mokymosi motyvacijos. tai vat pas mus tokie <...>

Fizikos mokytoja / pavaduotoja

Pavaduotoja teigė, kad klasėse dažniausiai mokosi nuo 12 iki 16 mokinių. Mokytojos pabrėžia, kad tuo ši mokykla itin skiriasi nuo kitų bendrojo lavinimo mokyklų. Tokį klasių organizavimą lemia šią mokyklą lankančių mokinių specifiška – į mokyklą ateina mokiniai, „*kuriems mokslas sekasi prastai, kaip taisyklė, nu ten vienas kitas ateina dėl kažkokių konfliktų, bet iš esmės dėl to*“ (matematikos mokytoja / 9b klasės auklėtoja). Daug mokinių šioje mokykloje turi specialiųjų ugdymosi poreikių. Anot informatikos mokytojos, klasėse mokinių skaičius nedidelis, „*nes didelio tiesiog negalėtų būti, būtų be galo sudėtinga*“.

Kalbėdami apie mokymo procesą, mokytojai pabrėžė, kad svarbiausias jų darbo principas yra individualizavimą. Mokymo procesą, anot mokytojų, stengiamasi pritaikyti prie kiekvieno mokinio poreikių ir žinių lygio. Kitas mokytojų pasisakymuose išryškėjęs aspektas – svarba užmegzti ryšį ir bendrauti:



Stengiamės su kiekvienu vaiku rasti kontaktą, bendrauti, individualiai prieiti prie kiekvieno vaiko, tiek bendraujant koridoriuje, tiek ir pamokoje. Ruošiant kiekvienam vaikui individualias užduotis, pagal jo gebėjimus ir poreikius, pagal jo tos dienos nuotaiką, kad jis pajustų tam tikrą sėkmę.

Fizikos mokytoja / pavaduotoja

Pavaduotojos išsakytos mintys apie bendravimo, ryšio ir individualizavimo svarbą atsikartoja ir kitų mokytojų pasakojimuose apie mokyklą. Anot technologijų / chemijos mokytojos:

Mūsų mokykla yra tokio šeimyninio tipo. Pas mus labai šilta ir jauku. Vaikai pas mus ateina iš skirtingų šeimų ir mūsų vaikų pažintis labai lemia tai, kad mes daug žinom ir kartais net žinom daug daugiau, nei tėvai žino apie tą vaiką. Ir tas ugdymo turinys pritrauktas prie kiekvieno vaiko individualiai.

Mokykla ir bendruomenė nedidelė, todėl santykis net direktoriaus su mokiniams/ėmis pasirodė artimesnis, pagarbus, bet nebūtinai ryškiai hierarchinis. Tyrėjos liudijo kelis epizodus, kai direktoriaus ir mokinių santykis buvo lygiavertiškas.

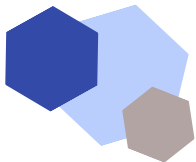
Prisiminiau [rašo tyrėja K.] epizodą iš pirmo mūsų apsilankymo, kai prie jo [direktoriaus] kažkokia mokinė priėjo <...> ir paklausė ar neturi pakeisti lyg ir 10 eur po 5 eur. Jis pasakė, kad neturi ir ta mergina taip emociškai sušuko, „nu blemba“, direktorių kažką taip linksmai atreagavo. Tai man toks pasirodė epizodas, kur nelabai įsivaizduočiau mokykloje, kurioje aš dirbau, kad galėtų įvykti su direktore, nes nei vienas mokinys tiesiog net nelabai bandytų jos net kažko tokio prašyti.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-10

Kažkurioje vietoje dar į kabinetą įkišo galvą direktorius. Pasakė, kad po šitos pamokos bus edukacija apie vandenį ir cukrų ir būtinai turi nueiti vaikinai. Dar pasakė, kad paskui jam labai gėda būna, kai užsakė ir niekas nenuveina ir dar valstybės pinigai iššvaistomi.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-10

Nuo kitų mokyklų ši skiriasi ir tuo, kad semestro eigoje mokiniams rašomi ne pažymiai, o taškai ir į pažymius jie konvertuojami tik semestro gale. Pasakodama apie šią vertinimo sistemą, matematikos mokytoja / 9b klasės auklėtoja paaiškino, kad sistemos „<...> tikslas <...> yra, kad vaikas negauna neigiamų pažymių, jisai visą laiką, net ir gaudamas 1 juda į plusą, tai vat tai turėtų motyvuoti.“. Tai taip pat rodo pastangas ugdymo procesą pritaikyti prie mokykloje besimokančių mokinių patirčių ir poreikių. Mokytojos šio išskirtinumo nesusiejo ir papasakojo tik tyrėjai tiesiogiai apie tai paklausus.



Ši mokykla pasižymi papildomomis profesinio mokymo pamokomis, dideliu renginių ir edukacinių užsiėmimų mokiniams kiekiu. Matematikos mokytojos / 9b klasės auklėtojos nuomone, mokyklos programa ir mokymasis joje greičiau yra toks pats, kaip visose mokyklose, o papildomos profesinio mokymo pamokos nedaro reikšmingo skirtumo:

Mes mokomės pagal tą pačią programą, kaip mokosi visos bendrojo lavinimo mokyklos, laikom tuos pačius pasiekimų patikrinimus kaip ir visi, tikslai tiek, kad pas mus yra šiek tiek daugiau irgi profesinio mokymo pamokų negu kitose mokyklose, tai vienintelis skirtumas, o taip niekuo nesiskiria.

Matematikos mokytoja / 9b klasės auklėtoja

Esporto pamokos mokykloje vykdavo penktadieniais antros ir trečios pamokos metu. Vėliau tvarkaraštis buvo papildytas papildomomis pamokomis trečiadieniais. Dalyvaujantiems vaikinams esporto pamokos vyko vietoje kitų tuo metu vykusių pamokų, pavyzdžiui, penktadieniais vietoje informacinių technologijų pamokos. Esporto pamokų trukmę ne visada būdavo galima suplanuoti. Svarbiausia buvo išlaikyti struktūrą, o pamokos trukmė iš dalies priklausydavo nuo pačių mokinių. Jų atsakomybė buvo pasirinkti kiek turnyrų žaisti, ar naudoti pertrauką žaidimui, ar eiti pavalgyti. Kartą pamoka dėl diskusijų išsitęsė per dvi pamokas ir dvi pertraukas ir užėmė dalį trečios pamokos pradžios. Todėl esporto lektoriai nuėjo su mokiniams atsiprašyti už vėlavimą.

Ilgiau užtruko pamoka, jau ir trečios dalį užėmė, tai sakė esporto psichologė ir lektorius palydė į pamokas, atsiprašys.

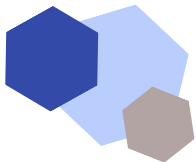
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-05

Tai, kad esporto pamokų trukmė ne visuomet sklandžiai sutapdavo su mokyklos ritmais, fokus grupių metu minėjo ir mokytojai, ir lektoriai. Mokytojai ir kiti mokyklos darbuotojai prie to prisitaikydavo:

Nu nežinau ar čia į temą pasakysiu, bet jie penkiom minutėm pastoviai vėluoja pietauti <...>, bet mes jau įsigudrinom, jau žinom, tai tas jų porcijas paimam. Tai ir mus tuo pačiu ugdo, nes bandėm kelis sykius kažkaip juos ten pabandyti pagreitinti tą reikalą, bet jie pasakė tvarka yra tvarka, tai prie tos tvarkos prienam ir mes. Ir žinom, kad tie vaikai, kurie nemokamai gauna, tai šiek tiek vėluoja pietauti...

Technologijų ir chemijos mokytoja

Esporto pamokos metu tyrėjoms keletą kartų teko susidurti su kitų mokytojų interakcijomis su esportą laikančiais vaikiniais. Tyrėjos stebėjo juos kalbantis apie būtinuosius reikalus, tad tie pokalbiai būdavo ganėtinai formalūs.



Tada atėjo kažkokia mokytoja ir aiškino apie už mokyklos ribų būtinas valandas socialinės ar kokios ten veiklos (20? val.). Aiškino gražiai, bet be jokių pajuokavimų, tiesiog paaiškinimai kaip ką.

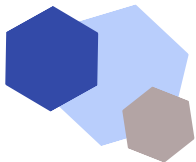
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-14

Tuo tarpu ir <...> mokytoja buvo įėjus, sakė, kad vienas vaikinai turi kažkur kažką pasižymėti, jis sakė savo pavardę, jina net nekartojo pavardės, o sakė, kad turi virš 200 mokinių, tai tikrai neatsimins, [toliau vyko nesusikalbėjimas] jis kelis kartus kartojo pavardę, o ji – kad neatsimins. Tona buvo gan griežtas, tikrai ne esporto lektorių.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03

Fokus grupių su mokytojais metu išryškėjo, kad projekto užsiėmimai mokyklos kontekste yra žinoma, bet nepažįstama „sala“ – visos kalbintos mokytojos žinojo, kad užsiėmimai vyksta, bet kas ir kaip konkrečiai jų metu daroma, žinojo tik informatikos mokytoja. Ji su projektu susijusi nuo pat pradžių ir dalyvavo pamokose. Šiek tiek daugiau žinių turėjo ir mokyklos pavaduotoja. Kitos mokytojos teigė, kad buvo informuotos apie projektą, tačiau detaliau nelabai ką žinančios, ypač apie užsiėmimų turinį. Projekto komandos fokus grupėje lektoriai dalinosi, kad su šiokiu tokiu mokytojų priešišku veiklų atžvilgiu susidūrė tik pačioje pradžioje, vėliau tai nesikartojo. Santykį iliustruoja ir lektorės pasisakymas: „*visada jautėsi toks labai „ačiū, kad jūs čia esat ir kad atėjot“. Nu toks kaip, kad į svečius kai ateini <...> tas manau, labai buvo ne tai kad palengvino, bet nesutrugdė, nesukliudė, neapsunkino daryti.*“ Reti, dažniausiai formalūs, bet malonūs susidūrimai su mokytojais ir mokyklos administracija dalyvaujamojo stebėjimo metu stiprino įspūdį, kad esporto pamokos mokykloje vyko labai autonomiškai, procese beveik nedalyvaujant kitiems mokyklos darbuotojams.

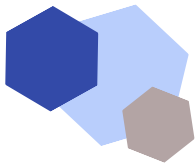
Dalyvaujamojo stebėjimo metu vykusios diskusijos tarp mokinių ir lektorių, neformalus tyrėjų pokalbiai su vaikiniais pertraukų metu atskleidė, kad patys vaikinai jaunimo mokyklą ir joje dirbančius žmones vertino labai pozityviai. Šioje mokykloje jie jautėsi geriau nei seniau lankytose. Kaip aprašyta toliau pateiktoje ištraukoje iš pamokos užrašų, jiems svarbus tolimesnis mokyklos likimas:



Baiginėjantis kalbai apie Comic Con'a Gytis (vangogaz69) kažkaip pradėjo garsiai samprotauti, kad va kitą savaitę antradienį ir trečiadienį komisija, o penktadienį va į Comic Con'ą.... Esporto lektorius tuomet pasakė, kad „*aaa jums gi komisija kitą savaitę*“ ir paklausė ar jie bijantys. Visi neigiamai pasukiojo galvas, sakė „*jiems jokio gi skirtumo*“, bet kažkuris pasakė, kad „*būtų liūdna jei šitą mokyklą uždarytų*“. Gytis pradėjo samprotauti, kad jis tai žino, kodėl komisija ateina, čia turbūt dėl tų incidentų, nu „*dėl kūrylkos, paskundė ankstesnė mokinės, kad va čia mokykloje yra kurylka*“. Esporto lektorius tada paklausė, ar jiems atrodo, kad kitose mokyklose nėra kurylkų ir niekas apie jas nežino. Tada vaikinai visi jau įsitraukę į pokalbį samprotavo, kad nu ne taip kaip čia, kai tiesiog visi žino, budintys mokytojai stovi tiesiog, bet nieko nesako, kad kažkas eina. Tada esporto lektorius toliau klausinėjo, kaip jiems atrodo, „*kodėl čia ta kurylka leidžiama*“. Kažkuris iš vaikinų atsakė, kad nu tai čia gi mokykloje prirūkytų, būti neitų. <...> Vėliau pasisuko kalba, kad čia visai kitaip negu praėjusioje mokykloje, ten iš viso per pertraukas net į lauką neišleisdavo, o jie ten visokias nesąmones darydavo. Vienas vaikinų pradėjo vaizdžiai pasakoti, kad praėjusioje mokykloje pakūrė fejerverką, kad jau pasakojo kaip obuoliais pavaduotojos langus apmėtė. Tada esporto lektorius klausė, kodėl jie taip darė ten, o čia taip nebedaro. Vaikinai dalinosi, kad čia žmonės kitokie, klausėm, kokie, tai sakė „marozynas“, bet taip pat sakė, kad čia mokytojai kitokie (nu tik viena mokytoja lieva), bendravimas kitoks, nesinori susigadinti to bendravimo. Klausėm ar daro namų darbus tai sakė 50/50. Justas (junglewizard889) pasakė, kad mokytojai čia ne šiaip, kad tik užduotis duoda ir nežiūri, o, suprask, bendrauja. Esmė viso jų pasidalinimo buvo, kad čia kitoks bendravimas, geresni mokytojai (išskyrus vieną) ir nesinori susigadinti to bendravimo darant nesąmones.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-17

Esporto pamokų metu kalbai pasisukus apie kitas pamokas, vaikinai buvo linkę jas priešinti su esporto pamokomis. Kelis kartus skirtinguose kontekstuose buvo pasidalinta mintimis, kad esporto pamokose yra kitaip nei kitose pamokose ne tik dėl to, kad čia žaidžiama, bet ir todėl, kad galima pasikalbėti įvairiomis temomis, o su lektoriais kalbantis jaučiamasi kitaip nei su mokytojais (2024-06-14). Esporto pamokų skirtumus nuo įprastų pamokų fokus grupės metu pabrėžė ir esporto pamokos psychologė. Anot jos, „*[pamokoje] nėra nei sąsiuvinų, nei reik kažką užsirašyt, pas mus viskas vyksta organiškai ir viskas realiai apie [mokinius], kas tuo metu yra realiai gyva, tai kaip ir jiems nereikia iš anksto ruoštis, nu kaip ir nėra čia kažkokių namų darbų*“.



Nors tiesiogiai apie tai buvo kalbama retai, iš įvairių reakcijų ir pasisakymų stebėtų pamokų metu buvo galima susidaryti įspūdį, kad vaikinai esporto pamokas ir lektorių pastangas labai vertina. Vienos pamokos metu pokalbiui pasisukus apie tai, kaip esporto lektorius sugalvojo daryti šias pamokas ir šiam pasidalinus, kad pagrindinis tikslas buvo padaryti, kad mokiniai mokykloje jaustųsi geriau, vaikinai patvirtino, kad su esporto pamokomis mokykloje yra geriau (2024-05-17). Pasitaikydavo ir atsitiktinių nuoširdžių vaikinų reakcijų indikuojančių pozityvius jų jausmus esporto pamokų ir lektorių atžvilgiu:

Tada lektorius pasidalino, kad jaučiasi dėkingas, kad yra čia, kad vat veda šituos užsiėmimus, kad yra galimybė ir yra su jais. Gytis (vangogaz69), sako: „Nu aš tau irgi už tai dėkingas“.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-12

Esporto užsiėmimus daugiau mažiau nuolat lankydavo 5 mokiniai. Paskutinės pamokos metu (2024-06-14) buvo dalijamasi, kad pradžioje užsiėmimuose dalyvavo daugiau mokinių, kartais neužtekdamo kompiuterių. Mokslo metų eigoje kai kurie mokiniai pasitraukė – kai kurie iš viso nebelanko mokyklos, kiti tiesiog nebeateina į esporto pamokas. Su kitais mokyklos mokiniais tyrėjos susidūrė dar rečiau nei su mokytojais ir administracija. Į esporto pamokas kiti mokiniai beveik niekuomet neužeidavo, juos tyrėjos dažniausiai sutikdavo tik koridoriuose, ateidamos ar išeidamos iš pamokos. Vienos pamokos metu, įpusėjus „League of Legends“ žaidimą, „bežaidžiant pirmą raundą, kai buvo geros emocijos ir gerai sekėsi (tuo metu buvo pertrauka) vaikinai kyštelėjo galvą į klasę tiek, kad galėtų apžvelgti kabinetą, pažiūrėjęs ką visi veikia, paklausė, „tai jūs čia visada taip žaidžiat?“. Gytis (vangogaz69), Rimvydas (45987623) ar Justas (junglewizard889) neatsitraukdami nuo žaidimo atsakė: „kaip ir jo“. Tada vaikinai kyštelėjęs galvą pasakė, kad pavydi žiauriai. [Vaikinas uždarė duris, tyrėjos K. ir R. turėjo klausimų.] Trumpai kalbėta, kodėl kiti mokiniai neateina, Gytis (vangogaz69) sakė, kad gal nežino, kiti sakė, kad lyg ir buvo metų pradžioje, bet tada nebenorėjo“ (iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-17).

Kaip iliustruoja pateikta situacija su mokiniu, užklydusiems pašaliniams nesunkiai galėjo susidaryti įspūdis, kad esporto pamokose tiesiog maloniai žaidžiama. Jau po pirmos pamokos tyrėjoms buvo aišku, kad esporto pamokose vyksta ne tik žaidimas, bet ir daugybė kitų procesų, kurie ne visuomet mokiniams buvo lengvi ir malonūs. Vienos iš paskutinių esporto pamokų metu kalbai pasisukus apie tai, ar kitais metais bus esporto pamokos, iš vaikinų nuskambėjo mintis, kad gerai būtų, jog esportas ir toliau jiems vyktų, nes juk išstvermingiausi čia likom. Tolimesniuose skyriuose detalai apžvelgsime kaip vyko esporto pamokos ir mokymosi procesas jų metu.

2. DETALESNIS APIBŪDINIMAS: ESPORTO PAMOKOS STRUKTŪRA

Esporto pamokos turi aiškią struktūrą, kuri kartojasi kiekvieną kartą su nežymiais skirtumais. Šiame skyriuje detaliau aprašoma esporto pamokos struktūra, tolesniuose skyriuose bus pateikta pamokos analizė ir aptariamas jos poveikis.

Esporto pamoką galima suskirstyti į keturis etapus:

I. Pasisveikinimas.

II. Pirma pamokos dalis: „pradžios ratas“, emocijų įvardinimas, apkalbėjimas / gilesni diskusiniai klausimai, kilę iš pokalbio apie emocijas arba nebūtinai.

III. Esporto žaidimo dalis: žaidžiamas „League of Legends“ žaidimas; vyksta žaidimo aptarimas; susiejama pirma ir esporto žaidimo dalis. „Uždarymo ratas“ (žaidimo ir emocijų apkalbėjimas).

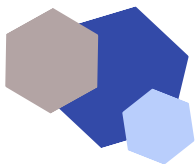
IV. Atsisveikinimas, pasekmių vykdymas.

2.1. PASISVEIKINIMAS

Kiekviena esporto pamoka prasidėdavo nuo pasisveikinimo. Esporto pamokos psichologė su visais pasisveikindavo apsikabinimu, o esporto pamokos lektorius paspausdavo ranką. Neretai abu lektoriai iš kito miesto atvykdavo ne anksčiau, nei turi prasidėti pamoka, arba šiek tiek vėluodami. Tad dažniausiai „*greitai nusimesdavo daiktus, pasiimdavo kėdes ir atsisėdavo į ratą*“ (pagal 2024-04-26 pamokos stebėjimo užrašus). Tyrėjos R ir K pastebėjo, jog pasisveikinimas yra labai svarbi pamokos dalis, todėl susitarė, jog taip pat turės savo pasisveikinimą su pamokoje dalyvaujančiais mokiniais.

Šį kartą buvome susitarę, kad sveikinsimės su „hi5“ [delnais pliaukštelint ištiesus rankas], nes esame kaip ir ne lektoriai, o lektorių pasisveikinimas labai pagal lytį. Atėjus į klasę ten jau buvo mums pažįstami Rimvydas (45987623) ir Justas (junglewizard889) ir informatikos mokytoja. Pasisveikinome, norėjo apsikabinti tarsi trumpas momentas, bet mes uždėjom ribas, kad sveikinsimės su „hi5“.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-10



2.2. PIRMA PAMOKOS DALIS

Šioje dalyje daugiausia lyderiaujančios rolės imdavosi pamokos psichologė, kartais jai padėdavo lektorius. Šioje dalyje būdavo daug emocinės būsenos analizės, gilesnių diskusinių klausimų, kilusių iš pokalbio apie emocijas arba nebūtinai, tačiau bet kuriuo atveju skatinančių savirefleksiją.

2.2.1 „PRADŽIOS RATAS“

Po pasisveikinimo esporto pamokoje sekdamo viena iš pagrindinių pamokos dalių. Ją tyrėjos pavadino „Pradžios ratu“. Šiame etape pamokos psichologė arba, jei jos nebūdavo, pamokos lektorius, užduodavo tris klausimus, kurių vienas būdavo susijęs su savo emocinės būsenos įvardijimu (žiūrėti Lentelę nr. 1.) Neretai vieną iš klausimų padėdavo sugalvoti ir pamokos lektorius. Siūlyti klausimus galėdavo ir pamokos dalyviai, tačiau jeigu siūlomas klausimas netikdavo, bet nebūdavo nieko nepasiūloma, likdavo lektorių pasiūlytas variantas.

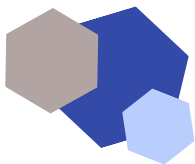
Pradžioje Gyčiui (vangogaz69) lyg ir nepatiko klausimas, kad kartojasi, sako, jau taip kalbėjom, bet tada psichologė sako, kad gerai galime kitaip, jei pasiūlysi. Bet Gytis (vangogaz69) susinepatogino, neturėjo, ką pasiūlyti, psichologė nieko kito nesiūlė, tada ir Gytis (vangogaz69) nieko daugiau nesakė, sakė, kad gerai buvęs klausimas.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03

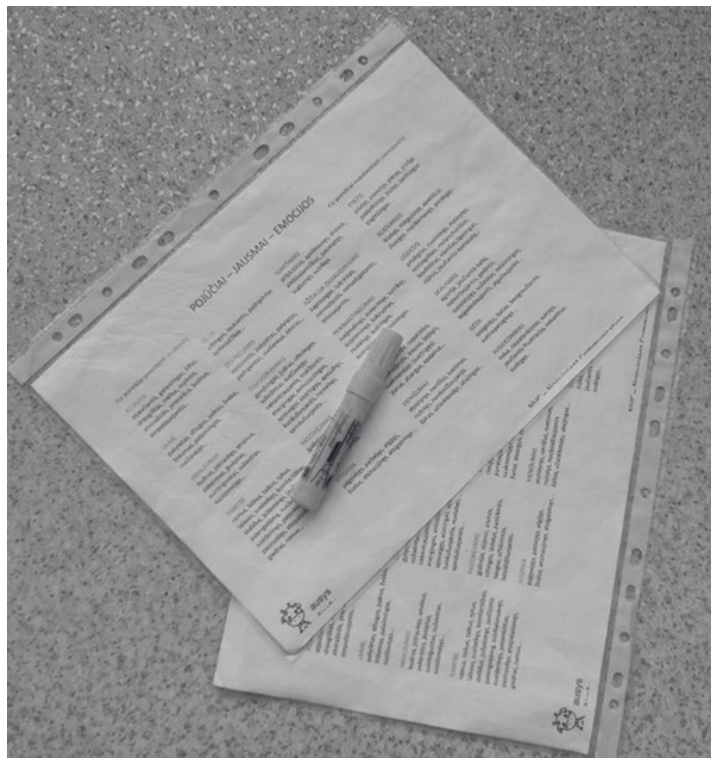
Visose pamokose kartojosi pradinis klausimas „kaip jaučiuosi?“. Jose buvo svarbu, tačiau neprivaloma, naudotis jausmažodžių lapais ir atsakyti į klausimą kitaip, nei šabloniškai, vartojant dažniausiai pasitaikančius žodžius (žr. Pav. Nr. 2 ir Pav. Nr. 3). Rate kalba tas, kas laiko kalbėjimo instrumentą ar ženklą - markerį, kėdės ratuką ar kokį kitą daiktą.

PAV. NR. 2. ESPORTO KABINETAS.





PAV. NR. 3. JAUSMAŽODŽIŲ LAPAI IR ŽYMEKLIS.

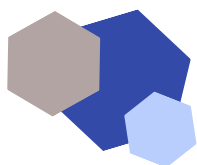


LENTELĖ NR. 1. „PRADŽIOS RATO“ KLAUSIMAI.

Pamoka	Naudoti klausimai
2024-04-26	Iš kur ateinu? <u>Kaip jaučiuosi?</u> Papasakot situaciją, kur nepatogiai jaučiausi.
2024-05-03	<u>Kaip jaučiuosi?</u> Iš kur ateinu? Už ką esu dėkingas?
2024-05-10	Iš kur ateinu? <u>Kaip jaučiuosi</u> ir ko dabar labiausiai norėčiau?
2024-05-17	<u>Kaip jaučiuosi?</u> Kur būčiau, jei nereikėtų būti čia? Ar norėčiau dalyvauti „Comic Con'e“?
2024-06-05	Iš kur ateinu? <u>Kaip jaučiuosi?</u> Ko neatleisčiau savo geriausiam draugui?
2024-06-12	<u>Kaip jaučiuosi?</u> Kur būčiau, jei ne čia? Ir kokių gėrimų būčiau?
2024-06-14	<u>Kaip jaučiuosi?</u> Ko linkiu sau vasarą? Ir ko tikėjaisi ir ką gavau iš esporto pamokų.

2.2.2. GILESNĖ DISKUSIJA

Visiems pamokos dalyviams pasidalijus kaip tądien jaučiasi, pamokoje vykdavo diskusija. Jos trukmė priklausydavo nuo pamokos lektorių, kurie įvertindavo kabinete esančius žmones ir galėdavo arba pasiūlyti daugiau padiskutuoti (jeigu yra poreikis), arba greičiau keliauti prie žaidimo.



Tada galvojau [rašo tyrėja R.], kad toliau kažkokią užduotį darysim, bet iš karto lektoriai sako, „nu, tai žaidžiam“. Buvo keista man, bet tada pergalvojus, vėliau supratome, kad lektoriai turbūt pajautė mokinių nuotaiką, nes jau pusiau dalyvaudami diskusijoje vaikinai (Justas (junglewizard889), Tomas (hiphopper321) ir Gytis (vangogaz69)) jungėsi kompiuterius ir Gytis (vangogaz69) šiaip kažkoks neramus buvo (tai suprasti galima buvo iš to, kad pamokos lektorius papildomai jo klausė, „kaip jis jaučiasi, ko toks, gal pakalbėt papildomai nori?“).

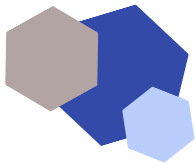
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03

Diskusiniai klausimai pamokoje galėjo būti įvairūs (žr. Lentelė nr. 2). Kartais tai būdavo pamokos refleksija, kartais daugiau pačių pamokos dalyvių inicijuoti klausimai, kartais diskusijos tema buvo siejama su „Pradžios rato“ klausimu, o kartais platesnė diskusija vykdavo tiesiog draugiškai besišnekučiuojant.

LENTELĖ NR. 2. GILESNĖS DISKUSIJOS KLAUSIMAI.

Pamoka	Diskusiniai klausimai
2024-04-26	Prisiminkime ir pabandykime pamąstyti, kokioje nepatogioje (minėtoje „pradžios rate“) situacijoje atsiskleidė mūsų stiprybė ir kokia galbūt dalis, kurią reikėtų tobulinti.
2024-05-03	Ką keistų pamokoje?
2024-05-10	Gal kas turi kažką pasidalinti, kas per savaitę nutiko.
2024-05-17	Pačių vaikinų inicijuota diskusija, papildyta pamokos lektoriaus ir tyrėjų R. ir K. klausimu. (Klausimai: Kaip dėl amžiaus cenzo „Comic Con“ renginyje? Kodėl ateina komisija tikrinti mokyklos ir ar gerai, kad yra <i>kūrylka</i> ? Kaip pamokos lektorius nusprendė pradėti vesti esporto pamoką? Kas įvyktų, jei visas taisykles sulaužytų? Ką išmoko per visas esporto pamokas, tiek iš žaidimo, tiek ne iš žaidimo?)
2024-06-05	Kaip kas dabar, ką padarau, gali turėti pasekmę ateities man? Ko tikimasi ateity, kuo jie bus, ko nori?
2024-06-12	Kaip savaitgalį praleido vaikinai? + praktinė užduotis
2024-06-14	Paskutinė pamoka. Nebuvo žaidimo, visą pamoką vyko įvairios diskusijos.

Išskirtinai 6-to stebėjimu metu (2024-06-12) pamokos psichologė, kuri tąsyk nedalyvavo pamokoje, paliko komandinį darbą, bendradarbiavimą ir pokalbius skatinančią užduotį. Užduoties metu vienas iš pamokos dalyvių turėjo žodžiu apibūdinti paveikslėlį, o kiti pamokos dalyviai, remdamiesi žodiniu paaiškinimu, turėjo nupiešti apibūdintą paveikslėlį.



2.3. ESPORTO ŽAIDIMO DALIS

Šioje dalyje visi pamokos dalyviai susėsdavo prie kompiuterių kabinete, vienas iš dalyvių įjungdavo bendrą elektros tiekimą kompiuteriams ir tuomet visi prisijungdavo prie savo asmeninių žaidimo paskyrų. Vykdavo žaidimą, po jo – trumpas žaidimo įvertinimas. Šioje dalyje lyderystės pradžioje imdavosi pamokos lektorius, tačiau apjungiant šią ir pirmą pamokos dalį abu lektoriai dalyvaudavo lygiavertiškai.

2.3.1. ŽAIDŽIAMAS „LEAGUE OF LEGENDS“ ŽAIDIMAS

Visi pamokoje dalyvaujantys mokiniai atėjus žaidimo daliai sėdavo prie pasirinkto, paprastai to paties, kaip ir ankstesniais kartais, kompiuterio. Įsijungus kompiuteriams kiekvienas jungdavosi prie savo asmeninės paskyros žaidime „League of Legends“. Prieš pradėdant žaisti žaidėjai privalėjo susikurti paskyrą, sugalvoti slapyvardį ir prisijungimo slaptažodį. Prisijungus pirmą kartą stebima pradinė demonstruojamoji žaidimo versija (anglų kalba tutorial). Šiuos komponentus turint ir įveikus toliau svarbu prisiminti slaptažodį ir kuo daugiau žaisti, keliant savo lygį žaidime ir mokantis įgūdžių.

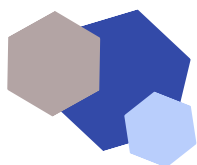
Žaidimo „League of Legends“ esmė – kova prieš priešininkų komandą siekiant ją nugalėti. Laimima arba užėmus priešininkų pagrindinį bokštėlį, arba pasidavus priešininkų komandai. Laimi arba pralaimi visa komanda, ji gali būti sudaryta atsitiktinai arba susibūriant pažįstamiems žaidėjams. Žaidėjais yra tiek realūs asmenys, tiek žaidimo aplinkos sugeneruoti žaidėjai. Nepaisant komandinės struktūros, svarbus ir asmeninis pasirodymas – kiek taškų pavyksta surinkti, kaip sekasi išvengti mirties arba nužudyti priešininkus. Dėl visų šių priežasčių žaidimas tiek mokiniams, tiek suaugusiems proceso dalyviams sukelia labai stiprias emocijas:

Psichologė pasakė visiems, kad riebiai nusikeiks ir nesvarbu, padarys tuos atsispaudimus. Ir dar nuėjo parėkti pro atidarytą langą – „aaaaaa“.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-05

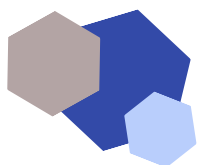
Antras žaidimas baigėsi pralaimėjimu ir buvo labai emocionalus. Rimvydas (45987623) ir Justas (junglewizard889) mažiau emocionaliai žaidė, bet girdėdavosi, „nu kodėl?“, „god damn it“. Emocionaliausiai su riksmu žaidė Gytis (vangogaz69). Cypavo, rėkavo, bet nieko nelaužė, nemėtė, nesikeikė, paskui pradėjo sakyti, kad kita komanda sukčiauja.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-17



LENTELĖ NR. 3. ŽAIDIMO DALIS.

Pamoka	Kaip atrodė žaidimas?
2024-04-26	- Naujai atėjęs vaikinai Benas (CutHand1559) buvo pamiršęs prisijungimus ir susikūrė naują paskyrą. Jam teko iš naujo peržiūrėti mokomąjį žaidimo video (<i>tutorial</i>). - Rimvydas (45987623), Justas (junglewizard889), Gytis (vangogaz69) ir psichologė buvo prisijungę prie to paties žaidimo, pirmą kartą žaidė kaip komanda. - Lektorius į žaidimą neįsitraukė, sėdėjo viduryje klasės ir privažiudavo su kėde ant ratukų ko paklausus ar paprašius pagalbos. - Tyrėjos R. ir K. pradėjo kurti savo asmenines paskyras. Susikūrus, turėjo peržiūrėti žaidimo mokomąjį video (<i>tutorial</i>).
2024-05-03	- Po „pradžios rato“ iškart pradėta žaisti. - Buvo mažiau komunikuojama tarpusavyje žaidimo metu, tačiau vis tiek žaidžiama. Kiekvienas / -a žaidė atskirai arba po kelis.
2024-05-10	- Psichologė šį kartą nežaidė su Rimvydu (45987623) ir Justu (junglewizard889). - Tyrėjai R. leido prisijungti prie komandos, kurioje buvo Rimvydas (45987623) ir Justas (junglewizard889). Pamokos lektorius tyrėjai R. padėjo prisijungti. Tyrėja K. prie komandos neprisijungė. - Baiginėjantis pamokai vienintelė žaisti liko tyrėja K. Paklausus, ar kažkaip galima išeiti, psichologė pasakė, kad „ne, nu turi baigti žaisti“. Tada tyrėjos K. komanda paskelbė balsavimą už pasidavimą, buvo pasiduota.
2024-05-17	- Vyko dvejų rungtynės. - Pirmą susirungimą laimėjo komanda, kurią sudarė Rimvydas (45987623), Justas (junglewizard889) ir Gytis (vangogaz69). Justas (junglewizard889) ir Gytis (vangogaz69) džiaugdamiesi paspaudė rankas, nors sėdėjo kituose klasės galuose, nebuvo dideli draugai. - Vaikinai paklausė lektoriaus, kiek dar laiko dar turi. Vaikinai nusprendė susijungti dar vienam žaidimui. Antras žaidimas baigėsi pralaimėjimu, buvo labai emocionalus.
2024-06-05	- Vyko dvejų rungtynės. - I žaidimas – priešininkai pasidavė. Buvo laimėta. Daug kas sakė, kad „nu nesąmonė, toks džiaugsmas, bet ne visai“. (Komandoje žaidė: Rimvydas (45987623), Justas (junglewizard889), lektorius, psichologė ir tyrėja R; Gytis (vangogaz69) buvo išėjęs valgyti atsiklausęs, nes buvo pertrauka). - II žaidimas – buvo laimėta be priešininkų pasidavimo (komandoje žaidė: Rimvydas (45987623), Justas (junglewizard889), Gytis (vangogaz69), psichologė ir tyrėja R; lektorius padėjo nežaisdamas).
2024-06-12	- Tomas (hiphopper321) žaidė vienas, visi likę žaidė komandoje. Pralaimėjimas. - Lektorius lyderiavo, tyrėja K. žaidė su visais komandoje <i>middle</i> rolėje. Žaidimo gale pralaimėjus, buvo Justas (junglewizard889) pakomentavo „bet realiai <i>middle</i> labai blogai žaidė“ ir tiesiog visi pasijuokė, nesijautė, kad kažkas pyktų, ar būtų nusivylę tyrėjos K indėliu.
2024-06-14	Paskutinė pamoka. Niekas žaisti nenorėjo (išskyrus Justą (junglewizard889)). Kompiuteriai nebuvo jungiami, žaidžiama nebuvo.



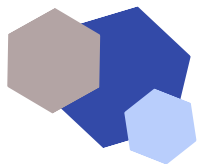
Žaidimo dalis esporto pamokoje atrodė įvairiai (žr. Lentelė nr. 3): kartais būdavo žaidžiama individualiai, kartais komandoje. Pagal turimo laiko kiekį patys mokiniai planuodavosi, ar dar turėdavo galimybę sužaisti dar vieną turnyrą, ar ne. Žaidimo metu būdavo komunikuojama, ir nors ne visuomet sklandžiai ir aiškiai, bet būdavo prašoma pagalbos, reaguojama į sėkmes ir nesėkmes tiesiogiai, tuomet, kai jos nutikdavo. Pamokos lektorius dažniausiai nežaisdavo ir būdavo pasiekiamas, jo būdavo galima klausti, jei reikėdavo pagalbos žaidime.

2.3.2. PIRMOS DALIES IR ESPORTO ŽAIDIMO DALIES SUSIEJIMAS: ĮVYKUSIO ŽAIDIMO APTARIMAS IR „UŽBAIGIMO RATAS“

Šioje pamokos dalyje apibendrintai apjungiamos dvi svarbiausios pamokos dalys – pirma ir praktinė esporto žaidimo. Šioje dalyje kalbama apie žaidimą, nepriklausomai ar buvo laimėta ar pralaimėta, diskusija vyksta intensyviai. Kaip ir „pradžios rate“, šioje dalyje kiekvieną pamoką pakartojamas klausimas „kaip jaučiuosi?“ (žr. Lentelė nr. 4), mokiniai kviečiami reflektuoti ir apibendrinti, analizuojamas žaidimas (jame kilę iššūkiai, sėkmės, su kokiomis emocijomis teko susidurti, kaip jaučiamasi po žaidimo emocinio krūvio) arba pati esporto pamoka.

LENTELĖ NR. 4. ŽAIDIMO APTARIMO IR „UŽBAIGIMO RATO“ KLAUSIMAI.

Pamoka	Žaidimo aptarimo ir „užbaigimo rato“ klausimai
2024-04-26	Kiekvienas turėjo pasidalinti: <u>Kaip jaučiamės</u> ir ką išsinešame?
2024-05-03	<u>Kaip jaučiuosi</u> , ką išmokau ir ką keisčiau pamokoje?
2024-05-10	<u>Kaip jaučiuosi</u> ir ką išsinešu iš pamokos? Kas buvo naudinga?
2024-05-17	<u>Kaip jaučiuosi</u> po paskutinio žaidimo? Kodėl pralaimėjau? Kokią rolę norėčiau pabandyti?
2024-06-05	Įspūdžiai? Kaip pradžia atsiliepė pabaigai? <u>Kaip jaučiuosi</u> , ką išsinešu, koks tortas skaniausias?
2024-06-12	<u>Kaip jaučiuosi</u> po žaidimo? Ką išsinešu iš žaidimo ir pamokos? Ir ką norėčiau veikti penktadienį.
2024-06-14	<u>Kaip jaučiuosi?</u> Ko linkiu sau vasarą? Ko tikėjausi ir ką gavau iš esporto pamokų?



2.4. ATISISVEIKINIMAI, PASEKMIŲ ĮVYKDYMAS

Pamokos pabaigoje lektoriai visų paklausdavo, ar kas turi atsiskaityti kažką pagal pamokos taisykles (jos išsamiau aptariamose tolimesniuose skyriuose) – „prisiduoti nusižengimus“, t.y. daineles dainuoti, atsispaudimus daryti ir pan. Dažnai tai yra paties asmens atsakomybė, todėl spaudimą reflektuoti savo elgesį pajautė ir tyrėja R:

Niekas neturėjo pasekmių, bet įdomu, jog pati [rašo tyrėja R.] pagalvojau, kad bežaidžiant vis sakiau „faaaa-fa-fa[neištariant k]“. Šalia sėdėję dėl šito neįdavė manęs. Toks liko mano galvoje – atsakomybė man pačiai, „ar aš pasakiau bent kartą iki galo žodį, pridėjau tą „k“ ir buvo ištartas keiksmazodis, ar ne“. Niekas vienas kito neįdavinėjo, kiekvienas prisiėmė atsakomybę už save, slėpti, prisiduoti ar pan.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03

2024-06-12 pamokos metu Gytis (vangogaz69) nusikeikė, norėjo išvengti pasekmių, tačiau buvo liudininkų, kurie tai girdėjo. Tad jis darė atsispaudimus. Tomo (hiphopper321) telefonas pamokos metu skambėjo kelis kartus, bet jis pareiškė, kad dainelės nedainuos. Tačiau puikiai suprato, jog pasekmės nevykdymo nuobauda yra karštoji kėdė – „10 minučių sėdėti ir atskinėti į visų bet kokius klausimus“. Kitą pamoką visi prisiminė, jog ši pasekmė laukia Tomas (hiphopper321), jis tam visiškai nesisipriešino, jam buvo smalsu. Paskutinės pamokos metu jis 10 minučių atsakinėjo į užduodamus klausimus.

Atsisveikinimas buvo toks pats svarbus pamokos komponentas, kaip ir pasisveikinimas:

Liūdnai pasijutau [rašo tyrėja R.], nes pabaigoje išeinant iš pamokos, kažkaip su kitais susimojavome kabinete ir tik Benas (cuthand1559) atėjo paspausti ranką atsisveikinimui žiūrėdamas į akis. Sau: „kitą kartą reikia ateiti normaliai pradžioje pačioms pasisveikinti, kuriuos jau pažįstame“. Ir normaliai atsisveikinti.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03

Minėta citata iš pamokos stebėjimo užrašų rodo, jog tiek pasisveikinimas, tiek atsisveikinimas pamokoje turi vienodą vertę. Atsisveikinama gan greitai, tačiau tai svarbus momentas. Pamokos lektorius su mokiniais paspausdavo rankas, o psichologė apsikabindavo. Pirmojoje pamokoje tyrėjos R. ir K. nors ir nepasisveikino, atsisveikino kelis kartus paspaudžiant rankas. Vėliau jos visada „duodavo penkis“, o paskutinę pamoką norėjo atsisveikdamos visus apsikabinti.

3. MOKYMO(SI) ESPORTO PAMOKOSE PROCESO ANALIZĖ

Šiame skyriuje detaliai apžvelgiamas mokymosi procesas esporto pamokose. Analizuojat surinktus duomenis buvo išskirtos trys pagrindinės esporto pamokose lavinamų įgūdžių sritys – (1) emocijų įvardijimo, reflektavimo ir valdymo įgūdžiai, (2) bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžiai, (3) savęs ir socialinių situacijų analizės ir savikontrolės įgūdžiai. Skyriuje šios įgūdžių lavinimo sritys detaliai aptariamos siejant su tyrėjų stebėtu procesu bei fokus grupių metu dalyvių išsakytais pastebėjimais apie pamokas ir dalyvaujančių mokinių pokyčius

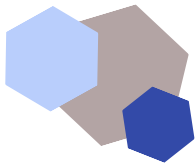
3.1. EMOCIJŲ ĮVARDIJIMO, REFLEKTAVIMO IR VALDymo ĮGŪDŽIAI

Tyrimo metu surinkti duomenys atskleidė, kad emocinių įgūdžių lavinimas yra vienas svarbiausių esporto pamokų metu vykstančių mokymosi procesų. Emocinių įgūdžių lavinimas esporto pamokose apima savo emocijų atpažinimą ir įvardijimą, jausmažodžių vartojimą ir supratimą, kilusių jausmų reflektavimą ir pokalbį apie juos, emocijų valdymą. Toliau detaliau apžvelgiama kaip šie įgūdžiai plėtojami proceso metu ir kokias strategijas lektoriai pasitelkia šiems įgūdžiams lavinti.

3.1.1 „KAIP AŠ JAUČIUOSI?“ PASIDALIJIMAI RATE

Kaip jau minėta esporto pamokos eigos apraše, kiekviena esporto pamoka prasidėdavo nuo susėdimo rate ir atsakymo į 3 lektorių užduotus klausimus, tarp kurių vienas nuolatinis klausimas – „kaip aš jaučiuosi?“ (šis klausimas buvo užduotas visose pamokose, kuriose dalyvavo tyrėjos K. ir R., žr. Lentelę nr. 1). Pradėjusios dalyvauti pamokose tyrėjos K. ir R. aiškiai matė, jog vaikinams klausimas yra įprastas ir nekelia jokių papildomų klausimų ar nepatogumo. Tai rodė, kad šis klausimas yra įprastinis, nuolatinis pamokos pradžios elementas. Toliau pateikiama iliustratyvi pasidalijimo rate situacija sudaryta pagal pamokos stebėjimo užrašus:

Rate sėdime Gytis (vangogaz69), Rimvydas (45987623), Justas (junglewizard889), Esporto pamokos lektorius ir mes (tyrėjoms K. ir R.). Kaip visuomet ant žemės padėti lapai su jausmažodžiais. Kalbėjimo eilės daiktas šį kartą ne markeris, o kėdės ratukas. Esporto pamokos lektorius uždavė klausimus „Kaip jaučiuosi? Kur būčiau jei nereikėtų būti čia? Ar norėčiau dalyvauti Comic Con'e?“ Pirmas, paėmęs kėdės ratuką ir lapus, kalbėti pradėjo Gytis (vangogaz69). Paklausė, ar nėra klausimo „iš kur ateinu“ (jis visuomet buvo mums dalyvaujant iki šiol). Esporto pamokos lektorius atsakė, kad ne.



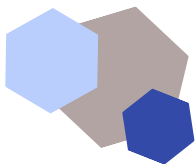
Gytis (vangogaz69) pradėjo dalintis, kad jaučiasi įsitempęs, o paskui pridūrė, kad.... ir atsipalaidavęs. Visi truputėlį pasijuokė, bet ne piktai, daugiau iš to ne ką jis pasakė, o kaip. Esporto pamokos lektorius paklausė kaip čia yra. Gytis atsakė, kad įsitempęs, nes daug sportavo, atsipalaidavęs, nes gerai išsimiegojo. Tyrėja K. dar paklausė ar įsitempęs čia tuomet fiziškai. Jis atsakė, kad taip, tęsė, kad jei nebūtų čia būtų namie lovoje, gal prie kompo, o į Comic Con'a norėtų. Perdavė kalbėjimo eilės daiktą – kėdės ratuką – tyrėjai K. Užtruko galvodama ir žiūrėdama į lapą. Tuo metu, kol ji galvojo visi tylėjo. Ji pasidalino, kad jaučiasi entuziastingai, būtų prie kompo, o į Comic Con'ą norėtų, bet greičiausiai negalės. Esporto pamokos lektorius paklausė, ar visi supranta ką reiškia „entuziastinga“. Gytis (vangogaz69) pasakė, kad tokį žodį žino, bet nelabai supranta, ką tai reiškia. Kurį laiką visi kartu aiškinomės, ką reiškia „entuziastingas“. Tuomet pasidalino Esporto pamokos lektorius. Tyrėja R. pasakė, kad yra nelaiminga, Justas (junglewizard889) paklausė, „o kodėl?“ ir tuomet tyrėja R. šiek tiek papasakojo savo situaciją. Rimvydas (45987623) labai greitai susakė, kad jaučiasi džiugus, būtų lovoj ir lauke po to, į Comic con'ą nori. Nieks daugiau jo neklausė nieko, tik Esporto pamokos lektorius pasakė, kad pastebėjo, kad jis jau iš anksto pasiruošęs buvo atsakymus. Toliau Justas (junglewizard889) buvo kažkaip nelabai pozityviai nusiteikęs, norėjo būti namie dar lovoje, o į Comic con'ą kaip ir visi norėjo.

Sudaryta pagal 2024-05-17 pamokos stebėjimo užrašus

Remiantis pamokos stebėjimo užrašais aprašyta situacija iliustruoja standartinį pasidalijimo rate procesą, kuris panašia forma pasikartodavo visų esporto pamokų metu. Kaip matome aprašytoje situacijoje, į klausimus atsako ir savo emocijomis dalinasi visi situacijos dalyviai nepriklausomai nuo jų statuso – tiek mokiniai, tiek lektoriai, tiek ir į procesą įsitraukusios tyrėjos K. ir R. Toks visų dalyvavimas procese ir dalinimas jausmais buvo svarbus keletu aspektų. Pirmiausia jis formavo lygiavertiškumą pasižymintį santykį tarp suaugusiųjų ir mokinių, kuriame atvirumo ir pastangų reikalaujama ne tik iš mokinių, kaip tų, kurie yra „edukuojami“, bet ir iš suaugusių proceso dalyvių. Kitas svarbus aspektas – lektorių pasidalijimas ir kalbėjimas apie jausmus funkcionavo kaip kalbėjimo apie emocines būsenas pavyzdys, ir kaip atviro, nuoširdaus santykio įrodymas. Lektoriai nevengdavo atvirai pasidalinti ir ne pozityviomis, ne visai maloniomis emocijomis ir paaiškinti jų kilmę:

Esporto pamokos lektoriaus eilė. Buvo daug jausmų – dėkingas, bet tada sako, [ilga pauzė] nu nemeluosiu biški nusiminęs, nes galvojau, kad daugiau pavyks nuveikti, o va baigėsi. Pakylėtas, kad nuo tada, kai susitikom, visi labai pasikeitėm. Viltingas, kad dar susitiks su kai kuriais.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-14



Svarbi priemonė proceso metu – lapai su jausmažodžiais (žr. Pav. nr 2). Lapus su jausmažodžiais naudojo visi, ne tik mokiniai. Dažniausiai abu lapai cirkuliudavo rate – vieną turėdavo tuo metu kalbantis, kitą – besiruošiantis kalbėti asmuo. Jausmažodžių lapai buvo svarbus resursas siekiant tiksliau įvardinti savo emocijas ir vaikinai (kartais ir lektoriai) neretai eksperimentuodavo su naujais, ne iki galo jiems aiškiais jausmažodžiais. Tai skatino diskutuoti apie jausmus, plėtė emocinių būsenų žodyną. Tuo tarpu lektoriai skirdavo didelį dėmesį pasirinktų žodžių reikšmės analizei. Kaip galima matyti aprašytoje pasidalijimo rato situacijoje, kažkuriam/-iai iš dalyvių pasirinkus rečiau naudojamą jausmažodį buvo klausiama ar visi supranta pasirinkto žodžio reikšmę, aiškinimasi, kaip žodį ir jauseną supranta pats/-i kalbantysis/-čioji.

Toliau Rimvydas (45987623) sakė, kad yra mieguistas, bet psichologės paklaustas, kad dar pasirinktų iš lapo kaip jaučiasi, pasakė, kad jaučiasi taikus. Tada vyko bandymas bendrai aiškintis, ką iš tikrųjų reiškia „taikus“. Psichologė bandė ir esporto pamokos lektorių padėjo per visokias asociacijas, kaip „karas ir taika“, tai pasiaiškinus ką reiškia taikus, „kad niekas viduje nekariauja“ tada buvo perklaustas, ar tikrai taip jaučiasi, tai tada atsakė, kad ne.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03

Lektoriai klausinėdavo ne tik su siekiu užtikrinti, kad pasitelktas jausmažodis yra visų suprantamas, bet ir užtikrinant, kad pasidalijimai emocijomis yra nepaviršutiniški, kad pats kalbantysis giliau reflektuotų savo jauseną, ne tik pasakytų žodį, bet ir mokytųsi paaiškinti, ką turi omenyje:

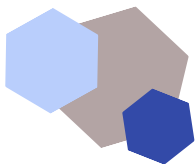
Gytis (vangogaz69) pasakė, kad jaučiasi stabilus. Esporto pamokos lektorius ilgai klausinėjo, kad paaiškintų, ką reiškia tas „stabilus“. Tada Gytis (vangogaz69) galiausiai pasakė frazę: „Nu gerai ne stabilus, jei negaliu paaiškinti tuomet“. Tada pasakė, kad, nu gerai, jaučiasi liūdnas, kad baigiasi, kad būtų smagu, kad dar nesibaigtų esportas.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-14

Pradėjo Tomas (hiphopper321). Jis pasakė, kad jaučiasi labai pavargęs. Esporto pamokos lektorius klausinėjo, ką reiškia tas „pavargęs“ – kad turbūt pavargęs jo kūnas, o jeigu atmesti kūną – kaip jis dar jaučiasi. Tomas (hiphopper321) laikėsi savo, kad vis tiek pavargęs.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-12

Fokus grupės metu lektoriai šį klausinėjimą pažymėjo esant viena iš svarbių užsiėmimo metu naudojamų strategijų, teigė, kad „kartais [vaikinai] net turi sugalvoję savo atsakymą. Ir mes tada juos spaudžiam daugiau - „okei, kodėl čia taip yra“, tada vėl turi pagalvot, bet jau atsiranda ta erdvė“ (esporto pamokos lektorius). Esporto pamokos psichologė apibūdino tai kaip priešingą įprastam mokyklos modeliui prieigą, nes „atvirkščiai gaunasi, kad kuo tu nori greičiau, kad nuo tavęs pabėgtų, tuo ilgiau tavęs klausinės kažko“ (esporto pamokos psichologė). →



Kaip matome iš prieš tai pateiktų situacijų pavyzdžių, ši strategija gana efektyviai padėjo mokiniams tiksliau įvardinti savo emocines būsenas. Kartais, kai būdavo aiškinamasi, kas yra vienas ar kitas jausmas, lektoriai įterpdavo ir tiesioginės informacijos, paaiškinimų apie žmogaus emocinį pasaulį.

Tyrėja R. pasidalino, kad jaučiasi džiugi, kad vėl gali atvažiuoti čia, ir pikta, nes pabandė pasimatymų programėles ir nudegė. Gytis (vangogaz69) pastebėjo ir garsiai įvardijo, jog tyrėja R. „džiugi“, bet kad pasakė ir priešingą jausmą, kad pikta. Esporto pamokos lektorius įsiterpė visiems primindamas (pirmiausia klausdamas), koks jausmas tai yra. Pasikartojome, kad vienu metu galima ir taip skirtingai jaustis, kad gali būti ambivalentiškas jausmas.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-05

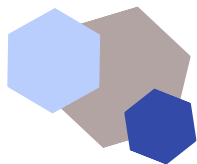
Pasidalijimo procesas niekada nebuvo apribotas ar apibrėžtas laike. Kiekvieno pasidalijimas trukdavo tiek, kiek dalyvis/-ė užtrukdavo apmąstyti, pasirinkti ir paaiškinti emociją apibūdinantį žodį, nuspręsti, kiek detalai pasidalinti bei aptarti jį atsakant į kitų dalyvių (dažniausiai lektorių) užduodamus klausimus ar tikslinantis situaciją.

Užsiėmimų, kuriuose dalyvavo tyrėjos K. ir R., metu vaikinų pasidalijimai savo jausenomis varijuodavo nuo labai lakoniškų (dažniausiai „pavargęs“, „mieguistas“) iki sudėtingesnių, indikuojančių, kad reflektuojama nepaviršutiniškai, suprantant galimą jausminio pasaulio kompleksiskumą. Pavyzdžiui, aprašytoje situacijoje Gytis (vangogaz69) pasidalino dviem prieštariniais savyje atpažintais jausmais. Pasitaikydavo ir pasidalijimų jautriomis, nemaloniomis ar komplikuotomis emocijomis, kas, vėlgi, rodo, kad į procesą įsitraukta, jaučiamasi saugiai dalijantis ir gebama atpažinti ir įvardinti kylančias emocijas:

Tada Justas (junglewizard889), pasakė, kad yra įskaudintas. Paklaustas kas įskaudino, pasakė, kad save įskaudino, kad susitiko su draugu, vietoj to, kad nueitų į treniruotę.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03

Apibendrinant galima teigti, kad su emocijų įvardijimu, reflektavimu ir valdymu susiję įgūdžiai esporto pamokoje buvo įvairiapusiškai plėtojami. Nors galimybės palyginti vaikinų pasisakymų mokslo metų gale su pasisakymais mokslo metų pradžioje tyrėjos neturėjo, tačiau remiantis lektorių įžvalgomis, pvz. „*anksčiau arba pačioj pradžioj buvo stygius savirefleksijos <...> ir suvokimo, ką čia tas mano pasakytas žodis iš viso reiškia, nes toks man įspūdis susidaro, kad jie sakydavo žodžius tik tam, kad greičiau praeitume prie kito žmogaus, nu kad greičiau, nebekankintų jo*“ (esporto lektorius) ir lyginant jas su stebėjimo metu fiksuotais mokinių pasisakymais galima daryti prielaidą, kad esporto pamokos darė teigiamą įtaką jose dalyvavusių mokinių emocijų atpažinimo ir įvardijimo įgūdžiams.



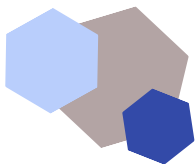
3.1.2. ŽAIDIMAS, KYLANČIOS EMOCIJOS IR JŲ REFLEKTAVIMAS

Dėl žaidimo „League of Legends“ pobūdžio, per sąlyginai trumpą pamokos laiką gali būti patiriamos stiprios ir įvairios emocijos. Vienos kovos trukmė priklauso nuo žaidimo eigos ir gali stipriai skirtis, tačiau dažniausiai per vienos pamokos laiką pavykdavo sužaisti bent vieną kartą. Taigi į pamokos uždarymo ratą visi susirinkdavo patyrę ne tik žaidimo eigos, bet ir rezultato (laimėjimo / pralaimėjimo) sukeltas emocijas, išskyrus tuos atvejus, kai buvo peržiūrimas mokomasis video (*tutorial*). Pamokos „uždarymo rate“ vėl būdavo pakartojamas klausimas „kaip aš jaučiuosi?“ ir užduodami klausimai susiję su ką tik įvykusių žaidimu, pvz., „ką išsinešu iš žaidimo?“, „ką daryčiau kitaip?“ Kartais klausimai buvo siejami ne tik su ką tik įvykusių žaidimu, bet ir pamokos pradžioje nagrinėta tema (žr. Lentelę nr. 4).

Jei pamokos „pradžios rate“ kalbėjimas apie emocinę būseną būdavo daugiau apibendrintas savo situacijos įvardijimas, pamokos pabaigoje tai būdavo gyvų, čia ir dabar kilusių jausmų refleksija. Tyrėjos pastebėjo, kad jei pamokos pradžioje savo atsineštą emocinę būseną būdavo galima slėpti po iš anksto pasiruoštais ar įprastais atsakymais (ką vaikinai neretai būdavo linkę daryti), pamokos gale tai būdavo mažiau įmanoma, nes išgyventos emocijos būdavo iš dalies kolektyvinės arba išgyventos liudijant kitiems proceso dalyviams. Toliau pateikiama iliustratyvus tokios situacijos pamokoje aprašymas:

Esporto pamokos lektorius uždavė klausimus: kaip jaučiuosi po paskutinio žaidimo? Kodėl pralaimėjau? Kokią rolę norėčiau pabandyti? <...> Toliau buvo Gytis (vangogaz69), pasakė, kad yra susierzinęs, Esporto pamokos lektorius paklausė dar koks, o Gytis (vangogaz69) juokais atsakė, o kas jei nepasakysiu ir sužiuro į lapą. Pridėjo, kad piktas. Nepasisekė, nes kažką ne taip pirk. Pasakė ir sužiuro į Esporto pamokos lektorių. Rimvydas (45987623) pridėjo, kad gal nereikia tiek emocijų reikšti. Bet Gytis (vangogaz69) neišgirdo, ką Rimvydas (45987623) pasakė, pradėjo apie pirkinius... Tada Esporto pamokos lektorius pridėjo, kad Rimvydas (45987623) jau pasufleravo. Kažkas iš suaugusių priminė, kad kažką Rimvydas (45987623) sakė apie emocijų valdymą. Gytis (vangogaz69) sakė, kad jam lengviau kai jis supyko, galvoja, kad gal geriau žais su ta emocija, tokios jėgos, stiprumo, užsidegimo [to neįvardino, bet parodė kumščius ir dar kažkaip leido suprasti, kad apie tai kalbama]. Tada Rimvydas (45987623) išplėtė, jog negali emocijos eiti pirma, kaip ir bokse negerai. Tada Esporto pamokos lektorius paklausė, o kam gerai, kad jis nervinasi. Gytis (vangogaz69) bandė vėl tai paaiškinti, bet paskui pats pakeitė nuomonę ir pasakė, kad geriau priešininkui. Tada jau turėjom toliau keliauti, bet Esporto pamokos lektorius paklausė dar kartą – tai užtvirtinam, kodėl pralaimėjai, ką darytum kitaip? Gal ne taip emocionaliai žaisčiau, atsakė Gytis (vangogaz69).

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-17



Kaip galime pastebėti aprašytoje situacijoje, gyva, ką tik įvykusi žaidimo patirtis tampa priemone reflektuoti ne tik nemalonus emocijas, bet ir jų įtaką procesui. Šioje situacijoje itin svarbus elementas tai, kad į refleksijos procesą įsitraukė ne tik lektoriai, bet ir kitas komandos narys. Rimvydas (45987623) ne tik pastebėjo ir įvardino tai, kas galimai kliudė komandos nariui pasiekti geresnių rezultatų, bet ir stengėsi padėti jam pačiam tai suprasti paaiškinimui parinkdamas Gyčiui (vangogaz69) artimą bokso analogiją.

Taigi „League of Legend“ žaidimas sukurdamas kontekstą, kuriame buvo „čia ir dabar“ išgyvenamos labai stiprios emocijos, reflektuojamos ir ką tik įvykusia patirtimi analizuojamos savo ir kitų emocijos. Nedaug mokykloje veiklų, ypač veiklų patrauklių mokiniams, kurios sukurtų tokias sąlygas. Panašias emocines būsenas galėtų sukelti komandiniai sporto žaidimai, tačiau, kitaip nei „Leagues of Legend“ žaidime, juose neįmanomas individualus įsitraukimas (šiam žaidime galima žaisti ir po vieną, tuomet komanda sudaroma atsitiktinai iš tuo metu bet kur pasaulyje prisijungusių žaidėjų), reikalingas didesnis žmonių skaičius, dažniausiai dalyvauja bent dvi komandos. Tuo tarpu esporto pamokoje net ir atėjus vienam mokiniui pamokos eiga galėjo išlikti lygiai tokia pati.

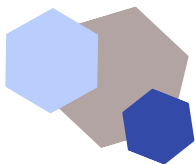
Su emocijų įvardijimu, reflektavimu ir valdymu susiję įgūdžiai esporto pamokoje buvo plėtojami tiek pokalbių, tiek žaidimo metu. Tai, jog esporto pamokose dalyvaujantys mokiniai geriau valdo emocijas, įvardijo daugelis fokus grupėse kalbintų mokytojų. Mokytojos teigė pastebinčios, kad vaikinai ramiau reaguoja į nesėkmes, geba suvaldyti emocijas, taigi galima daryti prielaidą, kad tai buvo vienas iš pozityvių esporto pamokų poveikių.

Ir emocinis tas fonas kitoks truputėli, nėra tokių, kai staiga užsiplieskia ir „aš čia nedarysiu, čia man neišeis“, tas irgi jaučiasi truputėli.

Muzikos mokytoja

Jie pralaimėjimą kitaip priima, tas dalykas man labai įstrigo. Jeigu kas nepasiseka, tai jie adekvačiau reaguoja be emocijų. Tas labai [jaučiasi] ypač per dailiuosius amatus kai kas nepavyksta, nors aš sakau, kad čia pirmas blynas, čia viskas tvarkoj, tai normaliai priima. Anksčiau kažkaip tai audringiau priimdavo. Tai aš taip dabar taip suvedu galus, kad turbūt tai šito projekto dėka.

Technologijų ir chemijos mokytoja



3.2. BENDRAVIMO IR BENDRADARBIAVIMO ĮGŪDŽIAI

Kita svarbi esporto pamokose lavinamų įgūdžių grupė susijusi su socialine kompetencija – tai bendravimo ir bendradarbiavimo grupėje įgūdžiai. Šių įgūdžių lavinimas esporto pamokose apima gebėjimą reikšti savo mintis ir nuomonę, išklausti kitus, užduoti klausimus, bendradarbiauti ir komandiškai siekti tikslo, imtis iniciatyvos ir priimti atsakomybę. Toliau detaliau apžvelgiama kaip šie įgūdžiai plėtojami esporto pamokų proceso metu ir kokiomis strategijomis lektoriai juos lavina.

3.2.1. BENDRAVIMAS IR VEIKIMAS GRUPĖJE ESPORTO PAMOKŲ METU

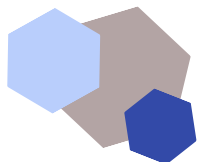
Kaip matosi iš anksčiau tekste pateiktų esporto pamokos aprašymų, esporto pamokų struktūra paremta sąveika grupėje – visi pasidalijimai emocijomis, mintimis, patirtimis ir refleksijomis vyksta visiems kartu šnekantis rate. Stebėjimų metu grupės dydis svyravo nuo 6 iki 9 (įskaitant lektorių ir tyrėjas). Nors grupė buvo nedidelė, idant pamokos procesas vyktų sklandžiai, visi dalyviai turėjo įsitraukti ir pasitelkti bendravimo grupėje įgūdžius, t.y. išreikšti savo nuomonę ir mintis girdint kitiems, išklausti ir priimti kitų grupės narių pasisakymus, užduoti ir atsakyti klausimus.

Pradėjus lankyti esporto pamokas stiprų pirmą įspūdį tyrėjoms padarė tai, kaip sklandžiai vyko pasidalijimai grupėje bei drausminga bei pagarbi atmosfera jų metu. Vaikiniai dažniausiai tyloje klausydavosi kiekvieno pasisakymo, kalbėdavo atėjus eilei arba sulaukę tinkamo momento, kai kalbantysis nutildavo. Per visą stebėjimų laikotarpį buvo tik keletas atvejų, kai vykstant pokalbiui rate lektoriams reikėjo garsiai paprašyti vaikinų dėmesio. Dažniausiai niekas pamokos metu nesinaudodavo telefonu, niekaip kitaip netrukdydavo pamokos proceso. Tai, kad vaikinai klausydavosi lektorių ir vieni kitų pasisakymų, indikavo jų užduodami klausimai, reakcijos į kitų pasisakymus.

Pačios tyrėjos neturėjo galimybės įvertinti, ar procesas lygiai taip pat sklandžiai vyko ir mokslo metų pradžioje, ar tai buvo vienas iš mokslo metų eigoje pasiektų pokyčių. Lektorių pasidalijimai apie esporto pamokų pradžią fokus grupės metu rodo, kad mokslo metų pradžioje procesas vyko chaotiškiau ir reikėjo nemažai laiko ir pastangų, kad bendravimas esporto pamokų metu vyktų taip, kaip dalyvaudamos patyrė tyrėjos.

Kai jie atėjo tai buvo palaida bala, tai dabar [yra] ta kontrolė, kad aš suprantu, kur aš esu, ką aš darau, ir kas bus jeigu aš kažkaip vienaip pasielgsiu, arba kitaip.

Esporto pamokos psichologė



Pradžioje pamokos mes dalinamės kaip mes jaučiamės, kaip čia atėjom ir dar koks random klausimas ir čia pradžioje visada būdavo, „o tai kokie klausimai“, „o tai kas čia?“ - nu visiškai dėmesio nelaikymas, neseikimas ir iš naujo. Dabar jie jau išlaiko dėmesį.

Esporto pamokos lektorius

Viena iš svarbių priemonių užtikrinti sklandų bendravimą ir bendradarbiavimą grupėje bei šiuos įgūdžius lavinti buvo esporto pamokos taisyklės. Jų svarba atsispindėjo jų vizualiniame įtvirtinime kabinete – taisyklės buvo užrašytos ant baltos mokyklinės lentos kabineto viduryje (žr. Pav. Nr. 4). Nepastebėti taisyklių buvo neįmanoma ir pats pirmas tyrėjų pokalbis su Rimvydu (45987623) ir Justu (junglewizard889) atėjus į esporto pamoką vyko būtent apie taisykles (žr. Lentelę nr. 5).

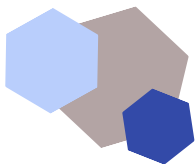
LENTELĖ NR. 5. ESPORTO PAMOKOS TAISYKLĖS.

Nr.	Taisyklės tema	Pati taisyklė	Taisyklės paaiškinimas	Pasekmės už taisyklių nesilaikymą
1.	Maistas pamokoje	Nevalgyti vienam/ -ai	Visiems turi užtekti pasidalinti	Jeigu atsineši, turi parūpinti kitiems → visiems, dalintis
2.	Keikimasis	Nesikeikti	Pamokoje nevartoti necenzūrinių žodžių	15 s. „plank“ arba 10 pritūpimų arba 5 atsispaudimai
3.	Smurtas	Nesmurtauti	Nesmurtauti fiziškai ir psichologiškai	Fizinis smurtas → nežaidžia kito žaidimo + 5 eur paaukoti kam nors + su psichologe po pamokos pokalbis; Psichologinis smurtas → 3 nepatogūs klausimai + praleisti kitą žaidimą
4.	Naudojimasis telefonu	Nesinaudoti telefonu	Įjungti skrydžio režimą arba informuoti apie svarbaus skambučio laukimą	Padainuoti dainelę
5.	Kreipimasis į kitus pamokoje dalyvaujančius žmones	Nesikreipti „jūs“	Kreiptis „tu“ į visus pamokoje esančius	Kiekvienam (ir sau) po komplimentą
6.	Kito nesiklausymas	Klausytis kitų	Jeigu 1 kalba, kiti klausosi	Persėsti į kitą vietą + po 1 klausimą iš visų
7.	Tvarka kabinete	Palaikyti tvarką	Susitvarkyti savo darbo vietą	Kitą pamoką sutvarkyti visų darbo vietas
8.	Taisyklės galima keisti visų bendru sutarimu			
Gyčio (vangogaz69) taisyklė (dėl nesilaikymo, pats sau sugalvoja):				
	Kito nesiklausymas	Klausytis kitų	Nekalbėti kai kalba kiti, netrukdyti	100 žodžių istorija raštu ir perskaitoma garsiai
Neatlikus pasekmių:				
1 įspėjimas	-	-	-	+ karštoji kėdė 10 min.
2 įspėjimas	-	-	-	+ skambutis tėvams
3 įspėjimas	-	-	-	+ nebelaukiam pamokoje



Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-04-26

ESPORTO PAMOKŲ PROGRAMOS POVEIKIS 9 KLASĖS MOKINIAMS | TYRIMO ATASKAITA 2024 M. |



Dauguma taisyklių susijusios būtent su bendravimu ir tarpusavio sąveika grupėje. Taisyklės nebuvo „nuleistos“ lektorių, jos buvo kuriamos mokslo metų pradžioje dalyvaujant visiems ir koreguojamos mokslo metų eigoje pastebėjus poreikį taisyklei. Sulaužius taisyklę laukė pasekmės. Nors jos nebuvo griežtos, bet vaikinams kėlė pakankamai nepatogumų, kad taisyklės pažeisti nesinorėtų. Pasekmės buvo daugiausiai susijusios su kitais grupės nariais ir tam tikrais būdais toliau skatino tarpusavio interakciją. Pavyzdžiui, pažeidus taisyklę, pagal kurią tiek į lektorius, tiek į kitus grupės narius kreipiamasi „TU“, reikėjo visiems, įskaitant save, pasakyti komplimentus:

Esporto pamokos lektorius priminė, kad dabar pasekmių laikas. <...> Justas (junglewizard889) per pokalbį Esporto pamokos lektoriui pasakė „Jūs“, todėl turėjo visiems sakyti komplimentus. Savo komplimentą jis formulavo taip:

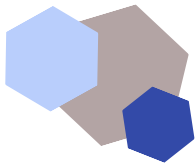
„man patinka, kad tu.....“:

- Esporto pamokos lektoriau, gerai patari žaidimo metu;
- moki anglų kalbą (tyrėjos R vardo nesakė, nes neprisiminė);
- Gyti (vangogaz69), kad gerai komandoje žaidi;
- [pauzę padarė, ilgai galvojo, tyrėjos K vardo neprisiminė] aiškiai mintis dėstai;
- Rimvydai (45987623) man patinka, patinka, kad tu...[pauzė] geras support;
- nu ir sau... [ilgoka pauzė], kad gerai džiunglėse žaidžiu.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-17

Tyrėjoms K. ir R. pradėjus dalyvauti pamokose taisyklės ir tvarka vaikinams jau buvo tokios įprastos, kad taisyklių laikymasis arba pasekmių vykdymas vyko be jokių papildomų lektorių paskatinimų. Taisyklės buvo pažeidžiamos retkarčiais (dažniausiai keiksmažodžių ir telefonų taisyklės), tačiau pasitaikė ir užsiėmimų, kurių pabaigoje niekas nevykdė jokių pasekmių, nes (bent akivaizdžiai) nebuvo pažeista nė viena taisyklė. Pamokoje nė karto nebuvo sulaužyta fizinio smurto taisyklė ir niekas nebuvo gavęs daugiau negu 1 įspėjimo dėl pasekmių nevykdymo.

Situacija ne visuomet buvo tokia ir tyrėjų stebėtas sklandus grupės bendravimas ir taisyklių laikymasis buvo ilgo prieš tai vykusio proceso rezultatas. Tai rodo lektorių ir pačių vaikinių prisiminimai. Kalbant apie mokslo metų pradžią, pamokos dalyviai mokiniai prisiminė, kad taisyklių kūrimas buvo labai ilgas procesas ir jie „kentėjo“ dėl to, kad kai kurias taisykles pažeidinėjo nuolat. Pavyzdžiui, Gytis (vangogaz69) paskutinio užsiėmimo metu prisiminė, kad daugybę kartų teko sakyti komplimentus, nes vis pažeisdavo „TU“ taisyklę. Lektoriai fokus grupės metu pabrėžė, kad:



pačioj pradžioj kalbam milijonus skirtingų kalbų. Vienas taip nori, kitas kitaip <...> nu žodžiu, tokia visiškai makalynė kažkokia <...> nėra aiškumo, tai pirmos dvi, trys, kartais keturios [pamokos] yra visiškai išbandymas turbūt mums labiausiai ar mes atlaikysim, ar mes nepasiduosim, nes jie ten ir dūsauja, ir vaježau vaježau, ir tada po to, po kokių keturių pamokų, kai nusiguli tos taisyklės, kai pasidaro aišku, tada labai iš lėto, tokiais vėžlio žingsniais, bet labai užtikrintai ir tas pokytis pradžioj yra labai minimalus.

Esporto pamokos psichologė

Tiek dalyvaujamojo stebėjimo, tiek fokus grupių su suaugusiaisiais metu surinkti duomenys leidžia daryti išvadą, kad priežasties-pasekmės principu grįstų grupės taisyklių įvedimas ir sistemingas, nuoseklus taikymas ne tik padėjo pamokos dalyviams mokytis elementarių bendravimo grupėje principų (kalbėti po vieną ir išklausti, nesinaudoti telefonais ir pan.) bei kurti bendrą kultūrą, kur visi „kalba ta pačia kalba“, bet taip pat formuoti visų lygiavertiškumo grįstą grupės dinamiką, kai grupės susitarimai tampa svarbiausiu interakciją apibrėžiančiu faktoriumi.

Esporto pamokos lektorius: jo, čia labai geras pavyzdys, nes šita grupinėj dinamikoje yra kažkoks dominuojantis, dominuojančios personos <....> kaip jų sąlyginė vertė ten patvirtinama, kaip individo, kad kažką kito patvirtintų blanksta einant laiko prasmėje, nes grupės tiesiog bendra sutartis, kažkoks susitarimas tampa vis svarbesniu ir nebereikia patvirtinimo kažkokio iš stipresnio, kietesnio, statusą turinčio žmogaus ar panašiai.

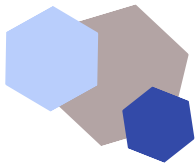
Esporto pamokos psichologė: ir čia aš irgi matyčiau kaip pokytį, nes čia pačioj pradžioj jie visi mus tikrino, ar tikrai reiks tų taisyklių laikytis <...>.

Projekto komandos fokus grupė

Itin svarbu, kad taisyklės, apibrėžiančios grupės bendrabūvį, vienodai galiojo lektoriams, mokiniams, tyrėjoms. Visiems vienodos taisyklės ir pasekmės formavo lygiavertišką santykį tarp suaugusiųjų ir mokinių, mažino švietimo kontekste būdingą netolygų galios pasiskirstymą, kuriame suaugusieji (mokytojai, administracija, tėvai) priima sprendimus bausti už nusižengimus, tačiau patys nebūtinai laikosi tų pačių standartų ar taisyklių. Lektorių teigimu, tai, kad jų atskaitomybė buvo lygiai tokia pati kaip ir mokinių, padėjo teisingumo ir nuoširdumo pagrindą ir kūrė pasitikėjimą lektoriais ir jų žodžiais:

<...> mes irgi laikomės tų taisyklių, taip pat ir dainuojam abudu daineles, jeigu reikia ir atsispaudimus darom, ir jiems nėra to noro tikrinti, ar mes tikrai laikomės žodžio, nes kaip ir aišku, kad laikomės ir nėra poreikio jo nesilaikyti, nes žinai, kad nepabėgsi ir pas juos po biški atsiranda tas supratimas, kad dėl to ir yra gera, kad mes laikomės tų taisyklių, jis nėra dar stipriai jaugęs, bet jis po biški atsiranda, vat taip kaip mes būnam.

Esporto pamokos psichologė



Lygiavertiško bendravimo ir pasitikėjimo santykio tarp lektorių ir mokinių pastangos buvo labai svarbus esporto pamokų elementas, prisidedantis prie grupės ir bendros kultūros kūrimo bei bendravimo įgūdžių plėtojimo.

Tuomet prasidėjo prisiminimai apie mokslo metų pradžią. Kažkuris iš vaikinių pasakė, kad taisyklės atsimenat kai keturias dienas kūrėm? Gytis (vangogaz69) pasakė, kad norėtų panaikinti penktą taisyklę („TU“ taisyklė), nes labai dėl jos kentėjo. Tomas (hiphopper321) pritarė, kad labai sunki ta taisyklė, užkibti galima daug kartų. Esporto pamokos lektorius tada pradėjo klausinėti, kodėl jiems atrodo yra ta taisyklė. Esporto pamokos lektorius pasidalino klausimu apie tai, kad daug kas naudoja „Jūs“, nes tarsi taip daugiau pagarbos, bet ar kai mes kreipiamės vieni į kitus „tu“ esporto pamokoje mes nejaučiam pagarbos? Ne, mes jaučiam pagarbą (sakė kažkas rate), mes jaučiamės lygūs. Visi sutiko, kad svarbu, Esporto pamokos lektorius klausė, kodėl, kažkas sakė, kad lygiavertiškai (panaudojo šitą žodį) jaučiasi, kaip draugai. Tomas (hiphopper321) sakė vėliau prisijungė, kai jau taisyklės buvo. Čia buvo paminėta ir kad visai kitaip, negu su mokytojais kai kalba. Kad tarp jų ir mokytojų yra skirtis, o čia taip nėra.

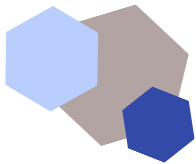
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-14

Kaip matome aprašytoje situacijoje, kreipimasis į lektorių „tu“, o ne „Jūs“ daugeliui vaikinių buvo nemenkas iššūkis, nes kardinaliai skyrėsi nuo mokykloje įprastos bendravimo su suaugusiais normos. Vis dėlto, vaikinai patys reflektavo, kad tai viena iš priežasčių, kodėl esporto pamokoje yra kitaip nei kitose pamokose, o bendraudami su lektoriais nejaučia tokios skirties kaip bendraujant su mokytojais. Vienas iš svarbių lektoriams tikslų buvo sukurti grupės atmosferą tokią, kurioje vaikinai galėtų jaustis laisvi atvirai kalbėti, nes, anot esporto pamokos psichologės, *„tiem vaikam yra labai gera išsakyti, kad ir kaip negražiai, bet neturėti pasekmių, kad juos nubaus ar paliks po pamokų. Nes mes leidžiame ir „tujunti“ ir atsakyti, ta prasme, jie gali kalbėti kaip su lygiais“*.

Kreipinys „tu“ buvo įtvirtintas kaip užrašyta, oficiali grupės taisyklė, tačiau lygiavertiškas, atvirumu ir pasitikėjimu grįstas santykis su mokiniams lektorių buvo formuojamas per daugybę kitų nerašytų taisyklių ir bendravimo principų, kurie tyrėjoms K. ir R. pradėjus dalyvauti pamokose jau buvo tapę normomis. Pavyzdžiui, susėsti ratu, pasisveikinti, susidėti telefonus pamokos pradžioje jau buvo visiems įprasti pamokos pradžios ritualai, kuriuos tyrėjoms reikėjo perprasti ir prie jų prisitaikyti:

Buvome 5 -iese, vėl į ratą visi susėdom. Vienas telefonas jau buvo ant stalo, nes kažkuris vaikinai atėjo jau su pamokos varpeliu. Kažkaip visi likę sėdi kas sau ir su telefonais ir tada po truputį vienas padeda telefoną ant stalo, kitas. Na, tada ir mes padėjome šalia.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03



Tada įėjo lektoriai, kaip su viesulu, šurmuly, nes jie su kiekvienu sveikinasi skirtingai (Psichologė apkabina, Esporto pamokos lektorius spaudžia ranką). Man (Tyrėja R.) pasidarė nepatogu, kad kažkaip su visais nepasisveikinome pradžioje, bet ir dabar niekas su mumis nepasisveikino, mes irgi nesisveikinom, nes kaip ir anksčiau buvom atėjusios ir tada žodžiu pasisveikinom.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03

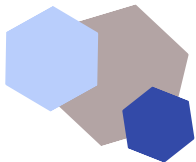
Pastebėtina, kad tiek lektorių pasisveikinimai apsikabinant ir paspaudžiant rankas, tiek susėdimas ratu mokyklos kontekste yra neįprastos praktikos. Galima teigti, kad jos atitinka santykio lygiavertiškumo principą. Kaip jau buvo aprašyta kalbant apie pasidalijimus emocijomis, visų pasidalijimai refleksijomis ir tai, kad visi – tiek mokiniai, tiek suaugusieji, – atsako į klausimus, irgi nerašyta esporto pamokos taisyklė. Svarbu pažymėti, kad lektoriai atsakydami į bendrai užduodamus arba vaikinų užduotus klausimus nevengdavo atvirai pasidalinti savo asmeninio gyvenimo momentais, įskaitant nemalonius jausmus ar situacijas. Tai taip pat prisidėjo kuriant atvirą bendravimą grupėje:

Įėjo kalba apie kolegas nebelankančius ir apie išmetimus iš mokyklos, tuomet Esporto pamokos lektorius pasakė, kad ir jį norėjo išmesti iš mokyklos. Gytis (vangogaz69) paklausė kodėl, Esporto pamokos lektorius pasakė, kad nevaikščiojo. Išsamiai pasakojo apie savo situaciją tuo metu ir „vaikų gerovės komisiją“ [vaikiniai sureagavo, kad žino tokią]. Papasakojo, kaip viskas atrodė, kaip ten visi aiškino, „koks jis blogas yra“. O jis tuo metu jau žaidė pro ir gavo pinigų daug ir tiesiog mokykloj buvo nuobodu. Nesuprato iš viso, kuo tai padeda norėti eiti į mokyklą.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-14

Lygiavertiškas santykis ir atmosfera grupėje lektoriai kūrė ir įtraukdami vaikus į sprendimų priėmimą. Vienas pavyzdžių yra jau minėtasis taisyklių kūrimas, tačiau tuo neapsiribota. Esporto pamokų metu lektoriai dažnai atsiklausdavo ar visi sutinka, kad bus daroma viena ar kita veikla, kartu buvo svarstoma ir sprendžiama tolimesnių pamokų veikla, pvz. kelionė į renginį arba turnyro organizavimas. Taip pat pamokų metu būdavo parodoma, kaip galima kalbėti organizacinėmis temomis, kaip turėtų atrodyti pagalbos prašymas, organizacinių pareigų ir atsakomybių paskirtymas.

Po šito psichologė pasakė, kad norėtų apie turnyrą su jais [vaikinais] pasikalbėti. Paklausė „ar norėtų pasiruošti“. Rimvydas (45987623) paklausė „kam? morališkai?“, nes daug kalbėjo, kad gali ir šiandien daryti turnyrą arba kitą pamoką, kad nereikia ruoštis, nebent kitaip pasiruošty. Paklausė [psichologė], ar jiems tinka jei jie čia dabar aptars ir kažką nuspręs ir paskui jie parašys į grupę visiems nubalsuoti, nes čia dabar jie tik dviese.



Pirmiausia paklausė ar jie iš viso norėtų pasivaržyti tarpusavyje. Rimvydas (45987623) labiau nenorėjo, Justas (junglewizard889) labiau norėjo. <...> Lektoriai pradėjo kalbėti apie pagrindinius klausimus, kuriuos reikia atsakyti. Vienas iš jų buvo data. Tada Rimvydas (45987623) prisiminė, kad jam kažkada bus tinklinio revanšo varžybos. Diskusija rutuliojosi apie datą, formatą ir tai, ar leidžiam prisijungti kitiems žmonėms iš mokyklos. Abu vaikinai nepasirodė entuziastingi apie šitą idėją. Justas (junglewizard889) berods pasakė, kad mano, kad būtų kitiems labai sunku. Psichologė pasakė, „ar jis mano, kad jie vieninteliai žaidžia LoL, gal yra daugiau žaidžiančių mokykloje, kurie norėtų pasirungti“. <...> Gale buvo iškeltas klausimas „kas galėtų padaryti plakatą, jei kviečiama ir iš mokyklos kiti žmonės“. Vaikinai atsisakė, <...> tada aš [rašo tyrėja K.] pasiūliau, kad galėsiu padaryti plakatą, jei reikės.

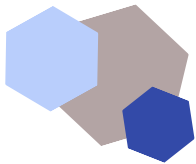
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-10

Galima sakyti, kad pamokoje simuliuojamos socialinės situacijos, siekiama paskatinti mokinius į jas įsitraukti, aktyviai dalyvauti sprendimuose. Per tai siekiama parodyti, kad jų nuomonė svarbi, taip pat tai, kad jie turi galimybę spręsti savo gyvenimo klausimus. Fokus grupės interviu buvo nuolat minima, jog pamoka yra laisvai pasirenkama ir laisvai lankoma, kitaip sakant, jos lankymas visiškai priklauso nuo pačių vaikų noro, pasiryžimo. Dalyvauti pamokoje, aktyviai reflektuoti kitų pasakymus, provokuoti platesnę diskusiją taip pat reiškia priimti aktyvią rolę mokymosi procese.

Stebėtų pamokų metu pasitaikė atvejų, kai lektoriai bandė motyvuoti ir įgalinti mokinius priimti ir didesnę atsakomybę už grupės veiklą, t.y. ne tik ją pasiūlyti, bet ir imtis organizuoti ar atlikti vieną ar kitą grupei reikalingą užduotį. Vis dėlto, nors stebėtų pamokų metu mokiniai be problemų priiimdavo atsakomybę už savo pačių veiksmus, t.y. be didesnių ginčų dažniausiai atlikdavo sutartus veiksmus už pažeistas taisykles, dauguma bandymų perduoti didesnę atsakomybę buvo nesėkmingi. Neįvyko ir prieš tai aprašytoje situacijoje minėtas turnyras.

Į klausimą, ką keistų pamokoje, Gytis (vangogaz69) atsakė, kad keistų tai, jog galėtume kažką išėję į lauką pažaisti ir pan. Visi pritarė, kad fainai būtų Gytis (vangogaz69) nudžiugo, bet tada Psichologė sako, kad ar pasiimtum paorganizuoti, kad ne tau vienam viskas, kad ten kamuolį surasti, direktorių informuoti, kad eisim laukan. Ne pačiam vienam tai daryti, bet paorganizuoti, paprašyti, kad kas kažką darytų, pavyzdžiui, Manęs (nes Psichologė kalbėjo apie save), kad paprašyčiau direktoriaus ir pan., bet Gytis (vangogaz69) pradėjo purtyti galvą, kad neeee. Ir tada nebuvo nieko imtasi, nors idėja patiko lyg ir visiems.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03



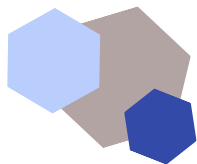
Be grupės taisyklių, esporto pamokoje galiojo ir konfidencialumo taisyklė, kurią tyrėjoms prisijungus tiesiogiai iškomunikavo pamokos lektoriai. Fokus grupės metu esporto psichologė apibūdino, kad „*klasėje galioja konfidencialumo taisyklė, išskyrus tuos atvejus, kai kelia tai grėsmę jums arba mums, arba kažkam. Arba mums su Esporto pamokos lektorium jei atrodo, kad tai gali kelti grėsmę ir tada mes pasiliekam teisę pranešti, bet šiaip yra konfidencialumas*“. Konfidencialumas reiškė, kad tai, kuo pasidalijama esporto pamokų metu, neišeina už pamokos ribų.

Pasitelkus visas minėtas priemones grupėje sukurta labai saugi atmosfera. Tai rodė kai kurių vaikinių pasidalijimai labai jautriomis asmeninėmis situacijomis, atviri pokalbiai temomis, kurios mokykloje dažniausiai yra tabu – alkoholio, rūkymo, narkotinių medžiagų vartojimo, seksualinių patirčių, sunkių santykių su tėvais. Siekiant laikytis grupės konfidencialumo susitarimo, šių pokalbių neaprašysime, tačiau tokie gana atviri pasidalijimai ir pokalbiai įvairiomis temomis vykdavo beveik kiekvienos esporto pamokos, kurioje dalyvavo tyrėjos K. ir R., metu. Tyrėjas tai labai stebino, ypač pradžioje, nes, subjektyviu tyrėju vertinimu, paremtu patirtimi dirbant mokykloje ir susiduriant su panašaus amžiaus mokiniais, pasidalijimai minėtomis temomis nebuvo įprasti tokio amžiaus jaunuoliams kalbant su suaugusiais, ypač mokyklos aplinkoje.

3.2.2. ŽAIDIMAS IR VEIKIMO GRUPĖJE ĮGŪDŽIAI

Kaip jau minėta, „League of Legends“ savo pobūdžiu yra komandinis žaidimas. Norėdami nugalėti priešininkus, komandos nariai turi koordinuoti savo veiksmus, suteikti vieni kitiems pagalbą, kartais teikti pirmenybę komandos interesams, o ne savo asmeniniam rezultatui. Standartiniame žaidime kiekvienas žaidėjas/-aturi savo rolę – vietą žemėlapyje, už kurią yra atsakingas/-a arba funkciją, kurią turi atlikti (pvz. pagalbos suteikimas). Dėl tokio savo pobūdžio žaidimas gali ir esporto pamokose funkcionavo kaip priemonė komandinio darbo įgūdžiams lavinti. Ypač paveikia priemone jis tapo tuomet, kai pradėta žaisti susijungus į esporto grupės komandą ir atsirado galimybė reflektuoti ir analizuoti bendrą komandinę patirtį bei kiekvieno nario veiksmus. Nors, kaip jau minėta, vaikinai nebuvo linkę prisiimti vaidmenį ir atsakomybę grupėje, žaidimas tam tikra prasme priversdavo tai padaryti ir gyvai, čia ir dabar, patirti veikimą ir bendro tikslo siekimą grupėje.

Psichologė pasiūlė visiems žaisti komandoje ir Gytis (vangogaz69), Justas (junglewizard889) ir Rimvydas (45987623) susijungė žaisti į komandą su Psichologe. Naujai atėjęs vaikinai Benas (cuthand1559) pasakė, kad pamiršo prisijungimus ir kūrė naują paskyrą. Esporto pamokos lektorius pasakė, kad Benas gaus sužaisti visus tutorialus. Prie bendro žaidimo prisijungti jis negalėjo. Iš pokalbio supratom, kad Gytis (vangogaz69), Justas (junglewizard889), Rimvydas (45987623) ir Psichologė pirmą kartą žaidžia kaip komanda.



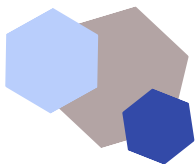
Esporto pamokos lektorius į žaidimą neįsitraukė, sėdėjo viduryje klasės ir prisilinkdavo su kėde kam nors ko nors paklausus ar paprašius pagalbos. Mes pradėjom kurti savo paskyras, tarp mūsų sėdėjo Gytis (vangogaz69), visi kiti sėdėjo kitoje pusėje. Susikūrus paskyras, Esporto pamokos lektorius nurodė žaisti tutorialą. Pradėjus žaisti darėsi sunkiau stebėti, kad vyksta aplinkui, nes reikėjo pabandyti susigaudyti žaidime. Po truputėlį aplinkui pradėjo kilti žaidžiančių grupėje emocijos.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-04-24

Į žaidimą esporto pamokos komandoje įsitraukdavo visi – tiek mokiniai, tiek lektoriai, o vėliau ir tyrėjos K. ir R. Įsitraukimas į žaidimą komandoje buvo savanoriškas ir pasitaikydavo atveju, kai vienas ar kitas grupės narys pasirinkdavo žaisti vienas/-a atsitiktinėje, žaidimo parinktoje komandoje. Vėliau paaiškėjo, kad esporto pamokos lektoriaus įsitraukimas žaisti kartu komandoje buvo ribojamas jo kaip žaidėjo aukšto lygio, nes komandai priešininkai žaidime būdavo parenkami pagal komandos žaidėjų lygį ir vieno komandos nario aukštas reitingas reiškė, kad komandai bus galimai priskirti aukštesnio lygio priešininkai ir laimėti tokiu atveju bus gerokai sunkiau. Vis dėlto, suradęs kitą paskyrą į komandos žaidimą paskutinėse pamokose prisijungė ir esporto pamokos lektorius. Vėlgi, riba tarp mokinčiųjų ir besimokančiųjų grupės narių žaidimo metu nebuvo aiškiai brėžiama. Net ir tais atvejais, kai nežaisdavo komandoje, esporto lektorius užėmė veikiau pasyvią stebėtojo, nei mokytojo rolę, patardavo ar padėdavo dažniausiai tuomet, kai kažkas iš žaidžiančių paklausdavo ar paprašydavo. Mokymosi procesas vyko per bendrą patirtį ir jos reflektavimą, o ne instrukcijų kaip veikti suteikimą.

Kitas epizodas iš antrosios žaidimo dalies buvo, jog Justas (junglewizard889) ir Rimvydas (45987623) pasirinko pasiduoti, nes matė, kad jau nieko nelaimės. Tada visi pradėjo sakyti, kad Gytis (vangogaz69) sutiktų ir irgi pasiduotų, visi sakė spausk pasiduot, bet jis paspaudė „no“. Toliau žaidė visi ir Gytis (vangogaz69) sako, o ar galėsiu valgyti? Esporto pamokos lektorius sako, tai jo, nuo tavęs priklauso. Tada vėl pažaidžia ir sako Gytis (vangogaz69), ar jau galim pasiduoti? Justas (junglewizard889) sako, dabar neleidžia (reikia pralaukti kažkokį laiką). Vėl visi žaidžia. Gytis (vangogaz69) vėl pasidalina, kad norėtų suspėti pavalgyti, tada vėl visi žaidžia ir galiausiai jau galima pasiduoti ir tada visi sutinka pasiduoti paspausdami „yes“. Iš tokios situacijos galima daug ko pasimokyti, bet esporto pamokos lektorius neskaito moralų ir tiesiog vėl visi išjungę kompiuterius sugrįžtame į ratą ir esporto pamokos lektorius užduoda klausimus: KAIP JAUČIUOSI PO PASKUTINIO ŽAIDIMO? KODĖL PRALAIMĖJAU? KOKIĄ ROLĘ NORĖČIAU PABANDYTI? Padėjo lapus į vidurį su kėdės dalimi - kalbėjimo ženklu.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-17



Kaip matome aprašytoje situacijoje, žaidimas komandoje vertė vaikus komunikuoti tarpusavyje ir priimti bendrus sprendimus, taip pat pajauti asmeninio sprendimo įtaką bendram grupės veikimui ir rezultatui, bei priimti vieniems kitų veiksmus. Komandinė patirtis žaidimo metu vyko dviem lygmenimis – žaidimo erdvėje ir kabineto erdvėje. Iš vienos pusės žaidimas bendroje fizinėje erdvėje suteikė galimybes lengviau komunikuoti (įprastai žaidimo metu žaidėjai vieni kitiems siunčia žinutes) ir koordinuoti savo veiksmus, tačiau tuo pat metu, kaip iliustruoja toliau pateikiama situacija iš vienos pamokos, kitų elgesys buvo ir tiesiogiai patiriamas, nebuvo galimybės nuo jo atsiriboti ar pasislėpti. Prisitaikyti prie grupės reikėjo ne tik žaidime, bet ir kabineto erdvėje.

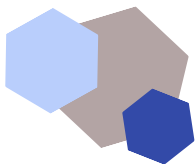
Susėdame į ratą aptarti žaidimo, užduodami klausimai: Kokie įspūdžiai? Kaip pradžia atsiliepė pabaigai? Justas (junglewizard889) kalbėjo, kad patiko, kad nepasidavė antrame žaidime. Tomas (hiphopper321) irgi pasidalino, kad patiko, „nerušinau“. Kas nepatiko? [paūzė] Niekas neatsakė, tada Tomas (hiphopper321) sako, kad šitas rėkavo [parodė į Gytį (vangogaz69)] ir visi biški aptarė, kad išgąsdindavo riksmu, kai susikaupė. Ilgai aptarinėjamas žaidimas, nes daug įspūdžių buvo. Įdomu, kad net ir laimėjus daug diskutavom, kalbėjom apie tai, kaip pagalbos reikia mokėti prašyti, kada jau neverta prašyti, kai mirsi ir tik kitus į nelaimę įviliosi, tada kaip teisingai prašyti, kas prašo, kieno dar prašyti.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-05

Pamokos pabaigos refleksijos žaidimo patirtį perkėlė į mokymosi patirtį. Refleksijų rate būdavo kalbamasi apie tai, kaip sekėsi komandai ir kiekvienam jos nariui, kartais reflektuojama, kas išsinešama iš žaidimo, ko išmokta, tai siejant su bendru pamokos kontekstu. Refleksijos metodu lektoriai užtikrindavo, kad mokiniai įsisamonina žaidimo patirtį, mokosi ją analizuoti, daryti išvadas apie tai, kaip galima tiek asmeniškai, tiek komandiškai tobulėti. Refleksijos nebuvo lengvas mokiniams procesas. Kartais, kaip tolesniame pavyzdyje, jie pateikdavo lakoniškus atsakymus arba tokius, kuriais bandyta „praslysti“. Tokiais atvejais, kaip ir tuomet, kai dalijimasis jausmais būdavo ne visai nuoširdus ar atsakoma šabloniškai, lektoriai imdavo klausinėti papildomų klausimų.

Tada buvo Gyčio (vangogaz69) pasidalinimo eilė, sakė, kad iš pamokos išsineša, kad svarbu komunikacija. Tada esporto pamokos lektorius pradėjo jį spausti, ar tikrai, ar jis prieš tai nežinojęs, kad komunikacija svarbi. Gytis atsakė, kad nu jo žinojo, esporto pamokos lektorius kažkaip paklausė, tai kodėl taip sakai. Gytis nuoširdžiai atsakė, nu kad užskaitytum. Esporto pamokos lektorius atsakė, kad nu tai žinau, tai kas konkrečiau. Tada Gytis pradėjo mykti, kad nu gal, kad nereikia „pušinti“, kad jis žaidime labai pušina, varo į priekį, tai gal kad ir gyvenime nereikia taip daryti. Esporto pamokos lektorius toliau klausinėjo, ką jis čia turi omenyje. Gytis aiškino, nu vat kad gyvenime nereikia iš karto užsipulti ant žmonių. Ar tinka? - kažkuriuo metu paklausė.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-12



Apibendrinant dalyvaujamojo stebėjimo ir fokus grupių metu surinktus duomenis, galima teigti, kad bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžiai esporto pamokose buvo lavinami įvairiais aspektais, o procesas turėjo teigiamos įtakos dalyvaujančių mokinių socialiniams įgūdžiams. Būtent su bendravimu ir bendradarbiavimu susiję pokyčiai buvo įvardinti tiek mokytojų ir lektorių fokus grupės metu, tiek reflektuoti ir įvardinti pačių mokinių, kai esporto pamokose buvo kalbama apie tai, ko jie jaučiasi išmokę ir kaip pasikeitę esporto pamokų dėka. Nors prisiminti ir apibendrinti visą esporto pamokų patirtį vaikinams nebuvo lengva, dalykai, kuriuos jie patys įvardino, daugiausiai siejosi su socialinėmis kompetencijomis – išmoko bendrauti, pradėjo drąsiau bendrauti, tapo atviresni, išmoko dirbti komandoje, susirado draugų.

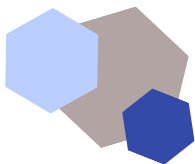
Didėjantį mokinių atvirumą ir bendruomeniškumą kaip pastebimus pokyčius fokus grupės metu įvardijo ir esporto pamokų lektoriai. Esporto pamokos lektorius pasidalijo, jog „*tas atsiranda, kad galiu būti pažeidžiamas prieš kitus, pasidalint tuo, kas man įdomu, netgi jei kitam visiškai neįdomu <...> grupėj atsiranda toksai dalykas, kad kitas yra linkęs išklausyt apie tai, ko nesupranta, tai priimti, o ne tiesiog atmesti „nu tai ką čia, nesąmonės kažkokios“ <...> kuo ilgiau būna kartu tuo labiau bendruomeniški gaunasi, nu kad visi kartu, nu dar nėra pilnai kad integruota, bet matosi tas pokytis labai aiškus, kur ten anksčiau visi po du vos ne susirinkę draugeliai, dabar jau tos ribos blankesnės.*”

Fokus grupėje kalbinti mokytojai kaip vieną labiausiai pastebimų teigiamų pokyčių taip pat įvardino pagerėjusius mokinių bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, nes „*vaikai mokomi ten dirbti komandoje. <...> tie vaikai pasidarė draugiškesni, priiima atsakomybes, komanda susibūrė, jau jie draugiškesni tapo*“ (Fizikos mokytoja/pavadootoja). Vis dėlto, mokytojai atsargiau vertino tai kaip išskirtinai esporto pamokų rezultatą, nes, jų teigimu, „*prie komandos lipdymo tai prisideda aišku dar pirmiausia klasės vadovas, mokyklos administracija, dirbantys mokytojai, mes visi kartu prisidedam, bet tai yra [esporto pamokos] ta tikrai nauja patirtis mokiniams kuri tikrai duoda dalį*“ (Informatikos mokytoja).

Viena iš mokytojų atkreipė dėmesį į keletos projekte dalyvaujančių mokinių pagerėjusius mokymosi rezultatus ir iš dalies juos siejo su teigiama esporto pamokų įtaka jų savivertei ir komunikaciniams gebėjimams:

Atkreipiau dėmesį į porą vaikų, kurie šiemet pradėjo mokytis... Bet viskas prisidėjo, tiek žaidimas, kuris davė, pakėlė jo savivertę, tiek pripratimas jo mokykloje ir prie mokytojo, bet lyginant 1 ir 2-o trimestro rezultatus, jie pagerėjo. Vienu balu, bet pagerėjo. Bet čia galbūt tas sportas vienas iš komponentų, kuris padėjo tam vaikui nebijoti reikšti mintis, garsiai pasakyti, išsakyti ką galvoja.

Fizikos mokytoja/pavadootoja



Esporto pamokos psichologė kaip dar vieną su bendravimu susijusį pokytį nurodė pastebinti, kad dalyvaujantys vaikinai pamažu perima iš jų bendravimo modelį:

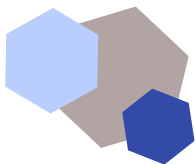
Aš visada klausiu, pavyzdžiui sako „aš jaučiuosi piktas“, „mhm, o kodėl?“ – aš vis prašau išplėsti ir kažkurį čia kartą aš kažkaip labai prastai miegojau, [sakau], „man bloga nuotaika“ ir t.t. Ir vienas iš vaikų „O kodėl?“, ir man atgal visus klausimus mėto. Ir aš sakau, „malačius, nu maladec, išmokai pamoką“ ir aš gavau I’ve taken my own medicine and it is bitter [liet: aš išgėriau savo pačios vaistų ir jie kartūs], ir toks buvo, kad jie irgi ima matyti, ką aš darau ir jie klausinėja ir jie vienas kitą klausinėja „o kodėl, ko čia dabar piktas?“ ir per šaržą, bet jie ima tuos klausimus pagaliau.

Šis bendravimo modelių perėmimas buvo pastebimas ir pamokose, kuriose dalyvavo tyrėjos. Dauguma vaikų kartas nuo karto reaguodavo į lektoriaus, vėliau ir į vieni kitų pasisakymus labai panašiu klausinėjimu, kokį pamokose naudojo lektoriai. Kartais, kaip pastebi ir esporto psichologė, susidarydavo įspūdis, kad kai kurie vaikinai klausinėja šiek tiek provokatyviai ar šaržuojant, tačiau tie klausimai visuomet buvo susiję su tema, kuria kalbamasi, reaguojantys į kitų pasakymus, mezgantys tolesnį pokalbį, kitaip tariant, prisidedantys prie konstruktyvaus bendravimo esporto pamokos metu plėtojimo. Buvo galima pastebėti ir tai, kad, kaip teigia esporto lektorius, *„atsiranda tasai ir kritiškumas, kur ir mumis pakritikuoja, pakonfrontuoja kažkiek. Tas labai taip švelniai, nedaug sakyčiau...“*

Gytis (vangogaz69) labai daug klausimų mėtė Psichologei ir kitiems suaugusiems, galimai paprovokuoti, daugiau praplėsti kalbėjimą. Klausė: o kas, jeigu neturi draugų, nes jis kaip ir turi, bet ką tada sakyti, kaip atsakyti; kai pasakiau „džiugi“, sakė „kitas jausmas“, ir psichologė sureagavo, kad jos darbas atliktas. Klausė, „kodėl“ kai pasakėme emocijas ir klausėsi.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-05

Nors vieni vaikinai klausinėjo daugiau nei kiti, svarbu pastebėti, kad tai darė visi ir bendrai užduodamų klausimų kiekvieną pamoką, kuriose dalyvavo tyrėjos K. ir R., vis daugėjo. Jei pirmiausia buvo daugiausiai klausinėjama lektorių, paskutinėse pamokose vaikinai klausimus uždavė ir vieni kitiems. Tai galima vertinti ne tik kaip saugios ir atviros atmosferos esporto pamokoje indikatorius, bet ir kaip bendravimo įgūdį, kurį vaikinai sustiprino būtent esporto pamokų metu, kuris gali būti naudingas ir pritaikomas kitose socialinėse situacijose, padedantis megzti kontaktą ir suprasti kitus.



3.3. SAVĖS IR SOCIALINIŲ SITUACIJŲ ANALIZĖS IR SAVIKONTROLĖS ĮGŪDŽIAI

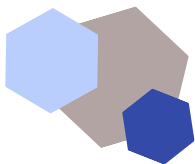
Dar viena grupė įgūdžių, kurie buvo plėtojami esporto pamokų metu, susiję su socialinės aplinkos ir savęs joje suvokimu, tam tikra savikontrolė, disciplina, asmeniniu tobulėjimu. Nors šie įgūdžiai įvairiai susipynę su prieš tai išsamiai aptartais socialiniais ir emociniais įgūdžiais, į atskirą kategoriją išskiriamas savirefleksyvumo ir savikontrolės mokymas(is) bei socialinių situacijų analizavimo įgūdžių plėtimas, nes išryškėjo kaip svarbūs elementai analizuojant stebėjimų metu surinktus duomenis.

3.3.1. SAVIREFLEKSYVUMO IR SAVIKONTROLĖS MOKYMAS(IS)

Pirmoje analizės dalyje išsamiai aptarta kaip pamokos metu, pasitelkiant klausimą „kaip aš jaučiausi?“ (pamokos pradžioje ir pabaigoje) mokiniai buvo skatinami įvardyti ir reflektuoti savo emocijas. Į pamokos diskusinę dalį lektoriai dažnai įtraukdavo klausimus, kurie vaikus skatindavo apmąstyti save socialinėse situacijose, įvardinti savo bruožus, apibendrinti patirtis ar išsakyti nuomonę (visi naudoti klausimai pateikti lentelėje nr.2). Mokiniais tokie savirefleksijos reikalaujantys klausimai dažnai tapdavo nemenku iššūkiu. Toliau pateikiama iliustratyvi situacija iš pirmosios tyrėjų stebėtos pamokos:

Esporto lektorė pasakė, kad nebereikalo klausė apie nepatogias situacijas prieš tai ir nori dabar kad prisimintume ir pabandytume pamąstyti, kokia toje situacijoje atsiskleidė mūsų stiprybė ir kokia galbūt dalis, kurią reikėtų tobulinti. Su šiais klausimais akivaizdžiai visiems buvo sunkiau, ypač su stiprybių dalimi. Justas (junglewizard889) grįžo prie savo situacijos, kalbėjo apie santykius su tėvais. Buvo labai daug klausinėjimo ir vedimo iš psichologės pusės, kai kur įsiterpdavo ir esporto lektorius. Rimvydo (45987623) situacija buvo mažiau gili ir asmeniška, todėl užtruko trumpiau ir nebuvo justi tos pačios įtampos / jaudulio. Gyčio (vangogaz69) situacijos analizė irgi truko netrumpai. Jam buvo itin sunku rasti stiprybę savo situacijoje. Tiek psichologė, tiek lektorius uždavinėjo klausimus apie jo santykį su draugais, tuomet bandė apversti situaciją, kaip jis būtų jautęsis draugo vietoje, jei būtų jis pabėgęs arba likęs. Galiausiai Gytis (vangogaz69) ir padarė išvadą, kad jis „nėra triochema“. Paskui [tyrėja K.] dar paklausiau, kaip jis mano, ką reiškia, kad jis galvoja apie draugą ir jam nepatogu buvo dėl to, kad negali draugui padėti. Pradžioje jis sureagavo tik „ką?“ į mano pastebėjimą / klausimą (tuo metu akimirka pajutau tarsi atstūmimą, „kas tu čia tokia, kad klausinėtum?“). Bet pakartojau dar kartą kitais žodžiais ir tada Gytis (vangogaz69) priėjo prie išvados, kad jis draugiškas, jam svarbu draugystė. Visi paplojo.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-04-26



Kaip matome aprašytoje situacijoje, lektoriai kaip ir kitų pamokos dalių metu taikė klausinėjimo strategiją kuri padėdavo vaikinams analizuoti ir reflektuoti situaciją, konkrečiau ir nepaviršutiniškai įvardinti patirtis, sugalvoti argumentų savo išvadoms pagrįsti. Vaikiniai ne tik sau ir kitiems įvardindavo tam tikrus dalykus apie save, bet ir mokydavosi patys analizuoti įvairias situacijas gyvenime ir tokiu būdu geriau suprasti save.

Per tokio pobūdžio klausimus ir diskusijas mokiniai būdavo netiesiogiai skatinami labiau pasitikėti savimi. Kaip galima matyti pateiktoje situacijoje, pamokoje dalyvavusiems vaikinams būdavo ypač sunku save reflektuoti iš gerosios pusės – jie daug lengviau įvardindavo tai, kas su jais nėra gerai, nei savo teigiamas savybes.

Tai, kad sunku įvardinti savo teigiamas savybes, pasirodė ir paskutinėje esporto pamokoje. Karštosios kėdės metu (jos metu visi galėjo užduoti bet kokius klausimus ant „karštosios kėdės“ sėdinčiam žmogui), Tomas (hiphopper321), paklaustas kuo savyje didžiuojasi, atsakė ne iš karto, nors į kitus klausimus atsakinėjo greitai.

[ilga pauzė, labai ilga ir tada pasakė, kad] didžiuojasi, kad po esporto pamokų atviresnis, drąsesnis su nepažįstamais.

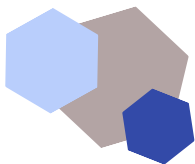
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-14

Mokiniai teigiamo savęs vertinimo mokėsi ir per kitų komplimentus. Buvo galima pastebėti, kad priimti komplimentus šios pamokos dalyviams būdavo sunku. To skatinama mokytis netgi pritaikius komplimentus kaip vieną iš pasekmių, kurios laukia pažeidus taisyklių.

Nuo žaidimo pirmi atsitraukė berods tyrėja R. ir naujai atėjęs vaikinai, paskui aš [rašo tyrėja K.]. Komanda dar žaidė. Šiek tiek stebėjom Gyčio (vangogaz69) žaidimą. Pasakiau, kad „oho, kaip gerai varai“. Jis atreagavo, kad jis „čia negerai palyginus varo“.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-04-26

Fokus grupės metu esporto pamokos lektorius teigė, jog savęs reflektavimas yra labai svarbus. Kitiškai galvoti apie save „*nereiškia, kad tu esi prastas ir negeras ir netobulas*“, tačiau, kaip priduria lektorius, savikritika „dažnai limituoja [mokinius] nuo noro bandyti dar kartą ar kažkaip kitaip“. Būtent dėl to pamokoje būdavo skatinama pozityvi refleksija. Tikėtina, kad augant pasitikėjimui ir drąsai būti savimi, mokiniai tampa atviresni ir nuoširdesni: „jie anksčiau ateitų ir tylėtų, o dabar pasako „*aš šiandien prastai miegojau, aš gal biški tik pastebėsiu*“, arba „*aš šiandien piktas*““ (esporto pamokos psichologė), „*pažeidžiamumas tas atsiranda, kad galiu būti pažeidžiamas prieš kitus, pasidalint tuo, kas man įdomu, netgi jei kitam visiškai neįdomu*“ (esporto pamokos lektorius).

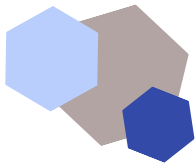


Fokus grupių metu mokytojai taip pat paminėjo paaugusių mokinių savivertę, ko anksčiau teigė nelabai pastebėję: „*tas labai jaučiasi ir per pamokas, nes aš čia dabar turiu keletą vaikų, aišku pavardžių nesakysiu, kurių elgesys ir pasitikėjimas, savivertė labai pasikeitė kaip dalyvaujančių projekte*“ (fizikos mokytoja / mokyklos pavaduotoja). Vienas iš šio pokyčio indikatorių – drąsa klysti ir mažiau emociinga reakcija nesėkmės atveju: „*jie pralaimėjimą kitaip priima, tas dalykas man labai įstrigo. Jeigu kas nepasiseka, tai jie adekviau reaguoja, be emocijų. Tas labai [jaučiasi] ypač per dailiuosius amatus, kai kas nepavyksta, nors aš sakau, kad čia pirmas blynas, čia viskas tvarkoj, tai normaliai priima. Anksčiau kažkaip tai audringiau priimdavo. Tai aš taip dabar suvedu galus, kad turbūt tai šito projekto dėka*“ (technologijų mokytoja). Jai paantrino ir muzikos mokytoja: „*nėra tokių, kai staiga užsiplieskia ir "aš čia nedarysiu, čia man neišeis", tas irgi jaučiasi truputėlį*“.

Vienas iš projekto lektorių, nors ir pritarė fokus grupės metu direktoriaus išsakytai minčiai, kad projekto užsiėmimuose darbas vyksta daugiausiai su probleminiais ir mokyklos tvarkai nepaklūstančiais mokiniais, tačiau pridūrė, jog mokiniai yra gana atviri. Tai ypač pastebima jiems įprastose ir saugiose aplinkose, pvz. klasėse ir su bendramoksliais. Saugi aplinka suteikia galimybę mokytis savirefleksijos. Būtent tokia erdvė buvo sukurta esporto pamokose. Justas (junglewizard889) reflektavo, jog „*dabar yra atviresnis su žmonėmis, kad seniau jis labai uždaras buvo, o dabar daugiau apie save žmonėms atsiveria*“ (iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-12), ir susiejo šį pasikeitimą su esporto pamokos poveikiu.

Esporto pamokų taisyklės jau buvo išsamiai aptartos kaip viena iš pagrindinių priemonių, kurių pagalba buvo formuojamas bendravimas ir bendradarbiavimas grupėje, tačiau jos taip pat funkcionavo kaip savikontrolės ir atsakomybės prisiėmimo mokymo įrankis. Pasekmės už taisyklių pažeidimą buvo neišvengiamos ir galiojo visiems vienodai, o pamoka nepasibaigdavo tol, kol pasekmės nebūdavo įvykdomos. Tai skatino vaikinų savikontrolę, laikytis taisyklėse užkoduotos disciplinos – nesikeikti, nesinaudoti telefonu, nevalgyti pamokos metu ir pan. (visas taisykles žr. lentelė nr. 5). Kalbantis apie tai, ko jie jautėsi išmokę esporto pamokų metu ir kaip pasikeitė lyginant su mokslo metų pradžia, dalis vaikinų patys reflektavo, kad pradžioje daug dažniau pažeisdavo taisykles. Taip pat buvo pastebėta, kad Gytis (vangogaz69) daug mažiau keikiasi (2024-05-17).

Žaidime taip pat buvo reikalinga savikontrolė ir atsakomybė, tuo pat metu žaidimas juos ir lavino. Pavyzdžiui, net tokią smulkmeną kaip prisiminti savo slaptažodį esporto lektoriai ir patys vaikinai prisimena buvus iššūkiu esporto pamokų pradžioje (2024-05-17). Pamiršti asmeninius prisijungimus reiškė, kad reiks susikurti naują paskyrą ir viską pradėti iš naujo:



Pradėjome žaisti. Tomas (hiphopper321) pasileido muziką per Youtube ir „League of Legends“ žaidė, kiti (psichologė, Justas (junglewizard889) ir Gytis (vangogaz69)) susijungė žaisti kaip komanda. Benas (cuthand1559) buvo pamiršęs slaptažodį, todėl teko susikurti naują paskyrą, jis žaidė „tutorial“ kaip ir tyrėjos K. su R.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-03

Norit tobulėti „LoL“ reikėjo nuolat žaisti, taip pat papildomai domėtis čempionatais ir geriausiais pirkiniais. Tuos vaikus, kurie buvo daugiau įsitraukę į žaidimą ir motyvuoti žaisti geriau, toks žaidimo pobūdis skatino laikytis tam tikros disciplinos ir savikontrolės t.y. nuolat palaikyti formą žaidžiant ir domintis.

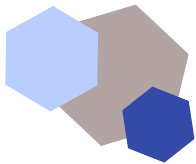
Rimvydas (45987623) kaip visuomet buvo konkretus, jo išsinešimas buvo, kad reikia nuolatos palaikyti formą ir žaisti, nes buvo pertrauka ir jis žaisdamas nebeatsiminė, ką pirkti, nors prieš tai buvo išstudijavęs, tai jo išsinešimas buvo, kad reikia įgūdžius palaikyti, nes kitaip dingsta.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-12

Esporto pamokos lektoriai fokus grupės metu teigė pastebintys, kad vaikinai dabar geriau išlaiko dėmesį ir prisiima atsakomybę be papildomų paskatinimų, taip pat pagerėję jų laiko valdymo įgūdžiai – „jie patys prisiduoda, jie patys žino kada jau pamoka <...> tada atsiranda pas juos pačius, jau ne iš mūsų, toks laiko valdymas <...> tai jie jau [patys kitiems sako:] „nu va jau pamoka baigiasi, tai va greičiau davai baik žaidimą, sėdam į ratą, davai jau turim uždaryt pamoką“ (esporto pamokos psichologė).

3.3.2. ĮGŪDŽIŲ ANALIZUOTI SOCIALINES SITUACIJAS PLĖTIMAS

Esporto pamokų metu būdavo paliekama erdvė ir visiškai nestruktūruotiems, iš konteksto, dalyvių patirčių ar nuotaikos išplaukiantiems pokalbiams įvairiomis, dažnai gyvenimiškomis ar nepatogiomis temomis. Esporto pamokos psichologė atkreipė dėmesį į tai, kad pamokoje sukūrus emociškai saugią erdvę atsiskleidžia mokinių smalsumas ir nuoširdumas, jų poreikis tiesiog „pakalbėti“: „kartais jie ir patys sako – žaist nenorim, pasiilgom pakalbėti“. Esporto pamokos psichologei antrino ir jos kolega: „jiems tiesiog įdomu pakalbėti su žmonėmis paprastai, kaip žmogus su žmogum“. Šis atvirų pokalbių poreikis, kartais užgožiantis kompiuterinių žaidimų poreikį, galimai kompensuoja nuoširdaus bendravimo stygių kasdienėje aplinkoje: „vaikams labai trūksta to šeimos ryšio. Iki dabar atsimenu, kai reflektavom ir vienas mokinyš sako, „nu čia kai ateini gali taip ramiai pasikalbėti, visai kaip šeimoj“. Tai turbūt kaip idealioj šeimoj – tai yra, ko jie negauna savo šeimose, aš taip įsivaizduoju, jie čia kitokį ryšį susikuria“ (esporto pamokos psichologė).



Lektoriai pasidalino pavyzdžiu, kaip sukurama ir kaip atrodo erdvė skirta kalbėti nepatogiomis temomis jų neapeinant, priešingai, skatinant diskusiją:

Esportas pamokos psichologė: Arba net jei ir būna kažkas, kad vat ir šiandienos pavyzdys, kad dienos tema kažkaip prasidėjo apie lytinius organus, ir kažkuriam vaikinui apie lytį, lytiškumą kalbėt...

Esportas pamokos lektorius: Ne kažkaip, ne kažkaip prasidėjo...

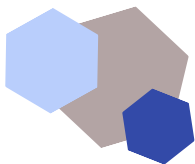
Esportas pamokos psichologė: Ai.... Direktorius... Žodžiu, kažkas ant lentos nupiešė vyro lytinį organą ir direktorius sako „nu, aš nevaliau, galvoju, gal čia taip turi būt“. Nu, mes irgi [nevalēm], ką žinau - palikom, čia vaikų meno raiška... Ir kažkas kažką pakomentavo ir mes [esporto pamokoje] tada vardinom visus žodžius. Sakau visus žodžius įvardinkit, kokius žinot, kad ir pačius baisiausius, kaip žinot, kad vadina ir mes tada kalbėjom, nu tai kodėl čia gėda, kodėl nefainai ir kad čia nieko nėra, kad čia yra toks pat organas kaip ranka, koja, kad čia sveikata, kad reikia apie tai kalbėti, nes jeigu kažkas ne taip, kaip atskirti, kaip atpažinti.

Tyrėjoms K. ir R. stebėjimo metu teko liudyti pokalbių įvairiausiomis temomis (pavyzdžiui.: apie važiavimą be bilietėlių viešuoju transportu, sveikatos pasitikrinimą mokyklai, nekilnojamą turtą, t.t.). Tarp jų ir pasitaikydavo ir pokalbių nepatogiomis temomis. Paskutinės pamokos (2024-06-14) metu Tomas (hiphopper321): sėdėjo karštojoje kėdėje, kai 10 min. sėdima rato viduryje visiems kitiems klausinėjant įvairių klausimų. Per šias 10 minučių buvo užduota daug paprastų, nepatogių, skatinančių vaizduotę klausimų. Tomo (hiphopper321) klausinėjo apie prarastą meilę, vagystes, melą tėvams, įsimylėjimą, nekaltybės praradimą, pomėgius (asmeninės savybės, maistas), baimes, ateities planus, kas būtų, jei būtų kitos lyties. Kitais atvejais buvo klausama ir apie įprastas temas, pvz. pomėgius, o vienos pamokos metu (2024-06-05) tiesiog reikėjo įvardinti savo mėgstamiausią tortą. Tačiau neretai nuo paprastų temų būdavo nukeliamas į opesnes, diskusijos ir nuomonės reikalaujančias temas. 2024-06-12 pamokos metu buvo kalbama apie šventės konceptą ir šiame kontekste kalbėta apie alkoholio vartojimą šventėse.

Paprastai provokuojančius klausimus diskusijai apie socialines situacijas ir konceptus uždavinėjo esporto lektoriai reaguodami į vieno ar kito dalyvio pasisakymus ar komentarus, tačiau šiuo pavyzdžiu sekdami atviras diskusijas stengėsi vystyti ir patys vaikinai.

Tada Justas (junglewizard889) bekalbėdamas lektoriui pasakė „jūs“, lektorius pasakė, kad pastebėjo tai. Tada visi sužiuro į lentą su taisyklėmis. Tada Gytis (vangogaz69) paklausė, „o kas, jei visas taisykles sulaužyčiau?“ (ketvirtas pasiūlytas kl. [per šią pamoką]). Tada žvilgtelėjom į visas taisykles, lyg lektorius paklausė, „ar buvo kažkokia taisyklė nesulaužyta?“, tada lyg pasakė, kad fizinis smurtas, nes kai kurias tik vieną kartą tam tikri žmonės, kuriuos jie minėjo, sulaužė taisykles [užsivedė diskusija apie taisyklių laužymą].

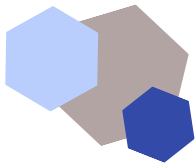
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-17



Procese svarbi ir retrospektyvi socialinių situacijų analizė. Geras pavyzdys – minėtoji diskusija apie „kurylkos“ egzistavimą mokykloje kuri tapo tarsi debatais. Kitu atveju buvo dalinamasi ir reflektuojama išmetimo iš mokyklos patirtis. Jų turėjo Tomas (hiphopper321) ir Gytis (vangogaz69), savo patirtimi pasidalino ir pamokos lektorius. Tuo atveju visi aptarė situacijų panašumus ir sunkumus, kuriuos teko patirti. Kitais atvejais buvo mokomasi reziumuoti reflektuojant pačios pamokos poveikį. Paskutinės pamokos metu (2024-06-14) vaikinai lektoriaus iniciatyva reflektavo tai, kaip pasikeitė, ką gavo iš pamokos, kaip pasikeitė jų nuomonė nuo pirmo įspūdžio apie pamoką iki paskutinės pamokos.

Kartais pirmoje pamokos dalyje apkalbėtos situacijos tam tikrais aspektais pasikartodavo žaidimo dalyje. 2024-06-05 pamokos metu pirmoje dalyje galvojant apie savo ateities planus ir kaip galėtų dabar kažką padaryti, kad ateityje tuos planus būtų lengviau pasiekti, Gytis (vangogaz69) įvardino, „*kad nori treneriu būti, bokso. Kalbėjome apie boksą, Muy Thai ir pan, ko tam reikia. Lektorius pasakojo, ką žino apie esporto trenerių mokymąsi, tada, kad svarbi emocinė būsena, buvo minima sporto psichologija*“. Šios pamokos žaidimo dalyje tyrėja R. žaidė kartu su Gyčiu (vangogaz69). Nors komandoje dalyvavo visi pamokos dalyviai, išskyrus lektorių, tyrėjos R. ir Gyčio (vangogaz69) čempionai žaidė tame pačiame lauke vienas kitą papildydami. Kadangi Gytis (vangogaz69) žaidė geriau nei tyrėja R., jis ėmėsi vadovaujančiojo rolės, sakydavo, kada palaukti („neik neik neik, lauk už bokštelio“), kada ateiti („nu kur tu esi?“), reaguodavo („mirei?!“). Reakcijas jis visuomet papildydavo emocingais šūksniais, kurie kontrastingai įsiterpdavo į palyginti ramų kitų žaidimą. Į tokį Gyčio (vangogaz69) elgesį lektorius reagavo sugretindamas šio vaikino pirmoje dalyje išsakytus ateities planus: „*tai tu nori būti treneriu?*“

Saugi erdvė pamokoje suteikia galimybę aptarti itin nepatogias asmenines situacijas, pavyzdžiui, problemiškus santykius su tėvais. Tokios situacijos dažniausiai būdavo analizuojamos lektoriams užduodant papildomus klausimus, per juos skatinant vaikus tiksliau įvardinti, paaiškinti situaciją, joje kylančius jausmus, savo ir kitų roles. Vaikinų refleksijos indikavo, kad galimybę pasikalbėti ir analizuoti gyvenimiškas situacijas ir problemas jie itin vertino:



Apibendrindamas [pamoką] atsakant į klausimą „ką iš pamokos išsineša“ Justas (junglewizard889) pasakė, kad išsineša, kad [neminėjo ką] galėjo pasikalbėti apie situaciją šeimoje.

Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-05-10

Tomas (hiphopper321) pasakė, kad šiaip norėtų psichologei padėkoti. Kai buvo vienas pamokoje, kad psichologiškai pakalbėjo, jam padėjo.

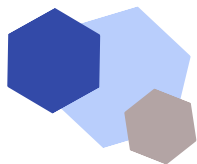
Iš pamokos stebėjimo užrašų 2024-06-14

Paskutinės pamokos metu retrospektyviai kalbant apie visų metų esporto pamokų patirtį dalis vaikų reflektavo, kad būtent galimybė pasikalbėti įvairiomis temomis buvo tai, ko nesitikėjo gauti iš pamokų, bet kas labai patiko, kai kuriems – net labiau nei žaisti.

4. MOKSLINĖS LITERATŪROS APIE ESPORTO PAMOKAS APŽVALGA

Per pastaruosius porą dešimtmečių esporto populiarumas smarkiai išaugo ir tapo neatsiejama dalies jaunimo kultūros dalimi (Intel, 2022; Richards, 2020). Ši varžymusi grįsta kompiuterinių žaidimų rūšis pradėjo skintis kelią ir į mokyklas, tiek integruojant esportą pamokose (Lee et al., 2020; Reitman et al., 2018; Rothwell & Shaffer, 2019; Steinkuehler et al., 2019; Tjønndal & Skauge, 2021), tiek ir popamokinėje veikloje (Cortés, 2023; Steinkuehler & King, 2009). Tiesa, vis dar esama nemažai skepticizmo mokytojų bei tėvų tarpe dėl tokių užsiėmimų naudos mokiniams/ėms/* (Reitman et al., 2018). Lygiagrečiai su esporto, kaip užsiėmimo mokykloje srities, augimu matomas ir multidisciplininis susidomėjimas šiuo reiškiniu akademijoje (Reitman et al., 2020; Zomer et al., 2021). Tolesniuose pastraipose plačiau apžvelgsime tarptautinėje akademinėje literatūroje randamas ir aptariamas esporto bei jo integravimo mokyklose galimai suteikiamas naudas ir žalias.

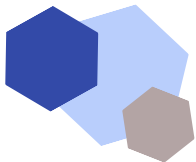
Kai kurios studijos teigia, jog ši varžymusi grįsta kompiuterinių žaidimų rūšis gali duoti naudos vystant jaunuolių socio-emocinius įgūdžius. Pavyzdžiui, tiek netnografinis tyrimas, apžvelgiantis duomenis iš įvairių Norvegijos vidurinių mokyklų (Tjønndal & Skauge, 2021), tiek tyrimai atlikti keletoje Kalifornijos valstijoje (JAV) esančių vidurinių mokyklų (Lee et al., 2020; Steinkuehler et al., 2019) suteikia pagrindo manyti, jog kolektyvinis įsitraukimas į užsiėmimą, tokį kaip esportas, padeda mokiniams/ėms/* ugdyti savo socialinius ir emocinius gebėjimus plečiant socialinį ratą bei užmezgant naujas draugystes. Taip pat pastebima, kad esport žaidimai padeda jaunuoliams/ėms/* pasijusti pritapusiais/iomis/*, „savais“ bei veikia kaip priemonė patenkinti poreikį priklausyti grupei, kurią vienija bendras interesas (Eklund & Roman, 2018). Pasak Bjørner (2014), viena pagrindinių priežasčių, kodėl jaunimas smarkiai domisi tokio tipo žaidimais yra būtent socialinis faktorius, galimybė bendrauti su kitais žaidėjais. Žaidimo metu užmegzti ryšiai turi potencialo ir toliau būti gilinami, jei draugystės iš virtualaus pasaulio yra perkeliamos ir palaikomos kasdienybėje (Trepte et al., 2012). Kita vertus, anot Yang ir Liu (2017), jei kompiuteriniai žaidimai pasirenkami tik dėl galimybės užmegzti naujas pažintis, rezultatai dažnai gali neatitikti lūkesčių, o tokiu atveju jaunuoliams/ėms/* padidėja rizika patirti vienišumą ir/ar sumažėjusį gyvenimo pasitenkinimo jausmą, labiau nei tiems/oms/*, kurie/ios/* žaidžia siekdami/os/* palaikyti draugystes.



Esporto tipo žaidimai taip pat gali prisidėti ugdant empatiją, jei žaidimo metu yra skatinamas prosocialus dalyvių elgesys (Harrington & O'Connell, 2016). Kaip rodo kitas tyrimas, tokiaame mokymosi procese nėra itin svarbi paties kompiuterinio žaidimo forma – tai gali būti net ir žaidimai su agresijos ir žiaurumo elementais – svarbiausia yra bendradarbiavimas tarp žaidėjų (Jin & Li, 2017). Populiariai nuomonei, jog šiuolaikiniais kompiuteriniais žaidimais skatinamas smurtas jaunimo tarpe, prieštarauja Nyderlanduose atlikta ilgalaikė studija, rodanti sąsają tarp varžymusi paremtų esport žaidimų ir mažėjančio problemiško bendravimo bei pagerėjusių tarpusavio santykių tarp bendraamžių (Lobel et al., 2019).

Kitas akademinėje literatūroje aptariamas su dalyvavimu esporto žaidimuose susijęs privalumas yra teigiama įtaka jaunimo psichologinei ir fizinei sveikatai, bei sveikos gyvensenos įgūdžių mokymas esporto pagalba. Anot Martončik (2015), socioemocinių gebėjimų lavinimas žaidimo metu gali daryti pozityvų poveikį žaidžiančiųjų psichinei sveikatai, kadangi jaunuoliai/ės/* virtualiame pasaulyje puoselėja draugystes, jaučiasi priklausantys didesnei grupei, o tai mažina atskirties jausmą. Esport tipo žaidimai gali turėti naudos ir fizinei jaunuolių sveikatai (Shum et. al., 2021). Nors vis dar gajus kompiuterinius žaidimus žaidžiančio jaunuolio, ypač vaikino, stereotipinis įvaizdis kaip fiziškai neaktyvus ir dažnai turinčio viršsvorio problemų, tačiau didžiojoje dalyje per pastaruosius porą dešimtmečių atliktų tyrimų nėra matoma tiesioginių sąsajų tarp tokio pobūdžio užsiėmimų bei su svoriu susijusių sveikatos iššūkių (Kracht et al., 2020). Netgi priešingai – teigiama, jog esportas kaip tik gali būti naudojamas kaip įrankis mokyklose sudominti tradiciniais sportiniais užsiėmimais tuos/as/* mokinius/es/*, kurie/ios/* įprastai vengia fizinio lavinimo pamokų (Hayes & Silberman, 2007).

Trečia pastebima su esportu galimai susijusi nauda yra mokymosi įgūdžių lavinimas. Kaip rodo Steinkuehler ir King (2009) atliktas tyrimas popamokinėje jaunuolių grupėje (Viskonsino valstija, JAV), esportas gali turėti teigiamos įtakos lavinant itin menkai raštingų jaunuolių skaitmeninio raštingumo įgūdžius. Cortés (2023) tyrimo dalyviai keliuose Arizonos valstijos (JAV) aukštųjų mokyklų esport klubuose įvardijo, kad esport žaidimai daro pozityvią įtaką jų tolesniam edukaciniam ir/ar profesiniam pasiruošimui. Tiesa, pats tyrėjas pastebėjo, jog raštingumo svarba esporte buvo labiau susijusi su socialinėmis funkcijomis, nei akademinį įgūdžių lavinimu. Esport žaidimų integravimas į tradicines pamokas gali būti naudingas tose situacijose, kai mokiniai/ės/* nesidomi įprastu mokymosi procesu, tačiau yra entuziastingai nusiteikę/usios/* kompiuterinių žaidimų atžvilgiu (Hayes & Silberman, 2007; Lee et al., 2020). Pavyzdžiui, tam tikri kompiuteriniai žaidimai gali sudominti mokinius/es/* mokytis užsienio kalbų (Chik, 2014; Ebrahimzadeh & Sepideh, 2019), istorinės tematikos virtualius pasaulius galima pritaikyti istorijos pamokose (Gilbert, 2019; McCall, 2016;).



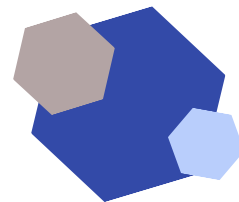
Dar viena akademinėje literatūroje minima su esporto užsiėmimais siejama nauda yra atskirties tarp jaunimo iš skirtingų etninių grupių mažinimas, bei pagalba integruojant jaunuolius/es/* su judėjimo negalia. Esporto užsiėmimai gali būti pasitelkiami įtraukti mokinius/es/* iš skirtingų aplinkų, turint omenyje, jog mokiniai/es/* priklausantys etninėms mažumoms yra linkę daugiau laiko praleisti virtualiose erdvėse (Rideout et al., 2011). Esama pavyzdžių, kaip esporto užsiėmimai sėkmingai įtraukia judėjimo negalią turinčius/ias/* jaunuolius/ias/*: virtualiame pasaulyje jie/os/* turi galimybę lygiavertiškai rungtyniauti su judėjimo iššūkių nepatiriančiais/iomis/* bendraamžiais/ėmis/* (Kartal, 2023; Tjønndal & Skauge, 2021).

Svarbu paminėti, jog greta kompiuterinių žaidimų nešamos naudos, su esportu yra siejami ir iššūkiai. Pavyzdžiui, Delyje (Indija) atliktas tyrimas rodo, jog esporto tipo žaidimams priklausomybę turintis jaunimas pasižymi aukštu agresyvumo laipsniu ir prasta psichologine gerove (Kumari et al., 2022). Šiame tyrime taip pat tyrinėta koreliacija tarp žaidėjų, kenčiančių nuo priklausomybės žaidimams, ir aukšto nerimo lygio, tačiau ji nenustatyta. Kituose tyrimuose identifikuojama, kad nesaikingai skiriant laiko kompiuteriniams žaidimams padidėja rizika išsivystyti tokiems psichinės sveikatos sutrikimams kaip priklausomybė (Paulus et al., 2018) ar depresija (Ferguson et al., 2017).

Virtualūs esporto pasauliai taip pat nebūtinai yra konstruktyvūs bei teigiamas patirtis skatinančios erdvės. Pavyzdžiui, žaidėjos moterys dažnai susiduria su diskriminacija ar seksualiniu priekabiavimu (Darvin et al., 2020; Zolides, 2015), kurių priežastimi gali būti tai, jog esporto erdvėse dominuoja baltieji heteroseksualūs vaikinai (Rusk & Ståhl, 2024), jose aukštinamas hyper-vyriškumas (Witkowski, 2013). Jei nėra dirbama su jaunuoliams/ėms/* žaidimo metu kylančiomis emocijomis (Kaluarachchi, 2023), virtualūs esporto žaidimų pasauliai gali tapti kibernetinių patyčių (cyberbullying) erdvėmis.

Apibendrinant, per pastaruosius porą dešimtmečių esporto populiarumas smarkiai išaugo ir tapo svarbia jaunimo kultūros dalimi. Ši kompiuterinių žaidimų rūšis integruojama tiek mokyklų pamokose, tiek popamokinėje veikloje, tačiau vis dar susiduria su skepticizmu iš mokytojų ir tėvų pusės. Akademiniai tyrimai rodo, kad esportas gali teigiamai prisidėti prie socio-emocinių, sveikos gyvensenos ir akademinių įgūdžių lavinimo, taip pat mažinti atskirtį tarp jaunimo iš skirtingų etninių grupių bei įtraukti jaunuolius su judėjimo negalia. Tačiau pastebimos ir neigiamos su esportu susijusios pasekmės: padidėjęs streso lygis, agresija, kibernetinės patyčios, diskriminacija, seksualinis priekabiavimas ir hiperbolizuotas vyriškumo suvokimas, kurie gali turėti neigiamos įtakos jaunuolių psichologiniam vystymuisi. Būtina toliau tyrinėti esporto teikiamas naudas ir žalas, siekiant geriau suprasti šio reiškinio poveikį jaunimo psichinei ir fizinei sveikatai bei bendram vystymuisi.

TYRIMO APIBENDRINIMAS IR IŠVADOS



Dalyvaujamojo stebėjimo ir fokus grupių metu surinktų duomenų analizė parodė, kad esporto pamokose buvo stipriai plėtojami (1) emocijų įvardijimo, reflektavimo ir valdymo, (2) bendravimo ir bendradarbiavimo, (3) savęs ir socialinių situacijų analizės bei savikontrolės įgūdžiai. Teigiamus mokinių pokyčius šiose srityse teigė pastebintys fokus grupėse kalbinti mokytojai ir esporto pamokų lektoriai, įvardino patys mokiniai. Stiprėjančius mokinių įgūdžius šiose srityse tyrėjos fiksavo dalyvaujamojo stebėjimo metu.

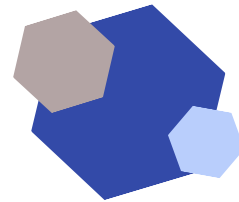
Tyrimo metu surinkti duomenys atskleidė, kad emocinių įgūdžių lavinimas buvo vienas svarbiausių esporto pamokų metu vykstančių mokymosi procesų. Emocinių įgūdžių lavinimas esporto pamokose apėmė mokymąsi atpažinti ir įvardinti savo emocijas, vartoti ir suprasti jausmažodžius, reflektuoti kilusius jausmus ir kalbėtis apie juos, valdyti emocijas.

Su emocijomis susiję įgūdžiai esporto pamokoje buvo plėtojami tiek pokalbių, tiek žaidimo metu. Tai, jog esporto pamokose dalyvaujantys mokiniai geriau nei anksčiau valdo emocijas, įvardijo daugelis fokus grupėse kalbintų mokytojų. Mokytojos teigė pastebinčios, kad vaikinai ramiau reaguoja į nesėkmes, geba suvaldyti emocijas, taigi teigti, kad tai buvo vienas iš pozityvių esporto pamokų poveikių.

Bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžiai esporto pamokose buvo lavinami mokantis reikšti savo mintis ir nuomonę, išklausti kitus, užduoti klausimus, bendradarbiauti ir komandiškai siekti tikslo, imtis iniciatyvos ir prisiimti atsakomybę. Sąlygas šiuos įgūdžius lavinti sudarė ir pats grupės interakcija paremtas pamokos modelis, ir komandinis žaidimo „League of Legends“ pobūdis. Būtent teigiamus su bendravimu ir bendradarbiavimu susijus pokyčius įvardijo mokytojai ir lektoriai fokus grupės metu. Juos reflektavo ir įvardijo ir patys mokiniai, kai esporto pamokose buvo kalbama apie tai, ko jie jaučiasi išmokę ir kaip jie pasikeitė esporto pamokų dėka. Pamokų procesas galimai turėjo teigiamos įtakos dalyvaujančių mokinių socialiniams įgūdžiams.

Esporto pamokose mokiniai mokėsi savirefleksijos ir socialinių situacijų analizės. Šie įgūdžiai daugiausiai buvo plėtojami per diskusijas ir pokalbius įvairiomis gyvenimiškomis temomis. Teigiamas savęs reflektavimas ir vertinimas buvo vienas didžiausių iššūkių mokiniams. Pamokų metu jis buvo lavinamas ir skatinamas įvairiais būdais. Mokytojai teigė pastebintys padidėjusią kai kurių esporto pamokose dalyvaujančių mokinių savivertę. Didėjančią pasitikėjimą savimi indikavo ir tai, kad kai kurie mokinių buvo atviresni ir mažiau baiminosi suklysti. Pamokos taisyklės ir žaidimas taip pat galimai darė teigiamą įtaką mokinių savikontrolės įgūdžiams.

TYRIMO APIBENDRINIMAS IR IŠVADOS (TĘSINYS)



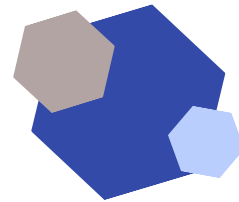
Įvardintieji įgūdžiai buvo plėtojami visose pamokos dalyse, taip pat per neformalius pamokos aspektus – lektorių bendravimą ir kuriamą santykį su mokiniais, atmosferą, grupės kultūrą. Pastebėtina, kad esporto pamokos pasižymėjo sinergija tarp skirtingų pamokos dalių: nei viena jų nefunkcionavo atskirai nuo kitų. Mokymosi procesas dažniausiai vyko per bendrą patirtį ir jos reflektavimą, o ne instrukcijų kaip veikti suteikimą. Tuo esporto pamokos skyrėsi nuo standartinio mokymosi proceso mokykloje ir potencialiai darė jas patrauklesnes jaunimo mokyklos mokiniams.

Žaidimas esporto pamokose funkcionavo ne tik kaip mokinius pamokas lankyti motyvuojanti priemonė, bet kaip ir labai svarbus išskirtų įgūdžių lavinimo įrankis. Dėl savo formato „League of Legend“ žaidimas sukurdamas kontekstą, kuriame „čia ir dabar“ išgyvenamos labai stiprios emocijos, kurios reflektuojamos iš karto po žaidimo. Dėl savo pobūdžio žaidimas esporto pamokose funkcionavo ir kaip priemonė komandinio darbo įgūdžiams lavinti. Ypač paveikia priemone jis tapo tuomet, kai pradėta žaisti susijungus į esporto grupės komandą ir atsirado galimybė reflektuoti ir analizuoti ir bendrą komandinę patirtį, ir kiekvieno nario veiksmus. Nors pamokos kontekste mokiniai nebuvo linkę prisiimti atsakomybės grupėje, žaidimas tam tikra prasme priversdavo tai padaryti ir gyvai, čia ir dabar, veikti ir siekti bendro tikslo. Mokinius, kurie norėjo tobulėti žaidime, žaidimas mokė ir didesnės savikontrolės.

Itin svarbi lektorių strategija esporto pamokoje buvo taikyti priežasties-pasėkmės principu grįstas taisyklės, kurių visi pamokos dalyviai laikėsi sistemingai ir nuosekliai. Tiek dalyvaujamojo stebėjimo, tiek fokus grupių su suaugusiaisiais metu surinkti duomenys leidžia daryti išvadą, kad grupės taisyklių įvedimas ir nuoseklus taikymas ne tik padėjo pamokos dalyviams mokytis elementarių bendravimo grupėje principų (kalbėti po vieną ir išklausti, nesinaudoti telefonais ir pan.) bei kurti bendrą kultūrą, kur visi „kalba ta pačia kalba“. Šios taisyklės taip pat padėjo formuoti lygiavertiškumu grįstą grupės dinamiką, kai grupės susitarimai yra svarbiausias interakciją apibrėžiantis faktorius. Be to, taisyklės lavino savikontrolę ir skatino prisiimti atsakomybę.

Svarbi lektorių strategija buvo papildomai klausinėti mokinius pokalbių ir pasidalijimų metu. Klausinėjami vaikinai išanalizuodavo ir reflektuodavo situaciją, konkrečiau įvardindavo patirtis ir emocijas, sugalvodavo argumentų, kuriais grįsdavo savo išvadas. Klausinėjami mokiniai į procesą įsitraukdavo nepaviršutiniškai. Atsakinėdami į klausimus vaikinai ne tik sau ir kitiems įvardindavo tam tikrus dalykus apie save, bet taip pat mokydavosi patys analizuoti įvairias situacijas gyvenime ir taip geriau suprasti save.

TYRIMO APIBENDRINIMAS IR IŠVADOS (TĘSINYS)



Saugios aplinkos ir grupės kultūros kūrimas pasitelkiant rašytas ir nerašytas taisykles, pamokos ritualus bei lygiavertiškumą, pagarba ir atvirumu grįstas bendravimas su mokiniais buvo taip pat labai svarbios lektorių taikomos priemonės. Saugi aplinka ir lygiavertiškas santykis kūrė galimybes labai atviriems pokalbiams ir pasidalinimams esporto pamokų metu, o šie skatino savirefleksiją ir įvairių socialinių situacijų analizę ir refleksiją.

Nors pamokų metu tyrėjoms ir lektoriams klausiant prisiminti ir apibendrinti visą esporto pamokų patirtį vaikinams nebuvo lengva, dalykai, kuriuos jie įvardijo, daugiausiai siejosi su socialinėmis kompetencijomis – išmoko bendrauti, pradėjo drąsiau bendrauti, tapo atviresni, išmoko dirbti komandoje, susirado draugų. Mokiniai pastebėjo, kad pagerėjo jų savikontrolė. Įvairios reakcijos ir mokinių pasisakymai stebėtų pamokų metu indikavo, kad vaikinai esporto pamokas ir lektorių pastangas labai vertina. Jie itin vertino galimybę esporto pamokų metu pasikalbėti įvairiomis, kartais net labai nepatogiomis ar skaudžiomis, temomis. Jie teigė to esporto pamokose nesitikėję, tačiau kai kuriems jų galimybė pasikalbėti buvo svarbesnė, nei žaisti kompiuterinį žaidimą.

Esporto pamokose plėtoti įgūdžiai potencialiai pasitarnauja ir kituose kontekstuose bei kitų pamokų metu. Mokytojos atkreipė dėmesį į keletas projekte dalyvaujančių mokinių pagerėjusius mokymosi rezultatus ir iš dalies juos siejo su teigiama esporto pamokų įtaka jų savivertei ir komunikaciniams gebėjimams. Vis dėlto išsamesnių duomenų apie gerėjančius mokinių akademinis rezultatus šiuo tyrimu nepavyko užfiksuoti. Šis tyrimas buvo stipriai apribotas turimo laiko – nebuvo galimybės stebėti ir palyginti mokinių elgesio ir įgūdžių mokslo metų pradžioje ir gale. Tačiau svarbu paminėti, kad net turint tokią galimybę nebūtų įmanoma izoliuoti kitų mokiniams įtaką darančių faktorių. Dėl šios priežasties ir šioje ataskaitoje teigiami mokinių pokyčiai ir esporto pamokų įtaka jiems nurodoma kaip galima, bet ne užtikrinta išvada.

Mokslinės literatūros apžvalga atskleidė, kad per pastaruosius porą dešimtmečių esporto populiarumas smarkiai išaugo ir tapo svarbia jaunimo kultūros dalimi. Ši kompiuterinių žaidimų rūšis integruojama tiek mokyklų pamokose, tiek popamokinėje veikloje įvairiose pasaulio šalyse, tačiau vis dar susiduria su skepticizmu iš mokytojų ir tėvų pusės. Akademiniai tyrimai rodo, kad esportas gali teigiamai prisidėti prie socio-emocinių, sveikos gyvensenos ir akademinio įgūdžių lavinimo, taip pat mažinti atskirtį tarp jaunimo iš skirtingų etninių grupių bei įtraukti jaunuolius su judėjimo negalia. Būtent socio-emocinių įgūdžių lavinimas kaip teigiamas esporto pamokų poveikis dalyvaujantiems mokiniams labiausiai išryškėjo ir šio tyrimo metu.

MOKSLINĖS LITERATŪROS SĄRAŠAS

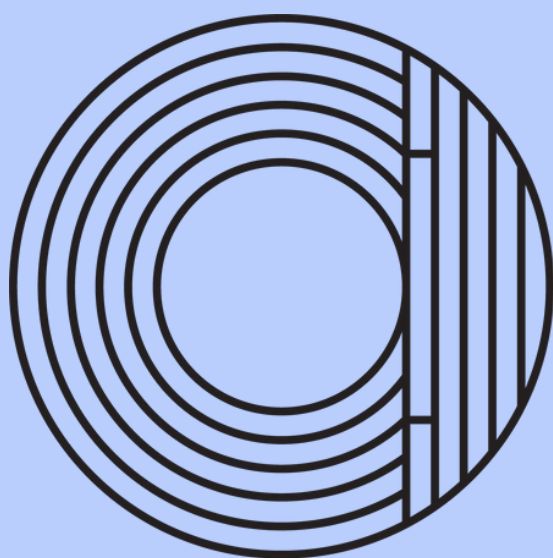
- Bjørner, T. (2014). 'You've been in the house too long, she said, and I naturally fled'. An analysis of habitus among Danish e-sport players. *Scandinavian Sports Studies Forum*, 5, 149–66.
- Chik, A. (2014). Digital Gaming And Language Learning: Autonomy And Community. *Language Learning & Technology*, 18(2), 85–100.
- Cortés, L. E. P. (2023). Literacies at Play. *Gaming Ecologies and Pedagogies Series*, 5. 11–66.
- Darvin, L., Vooris, R., & Mahoney, T. (2020). The Playing Experiences Of Esport Participants: An Analysis Of Treatment Discrimination And Hostility In Esport Environments. *Journal of Athlete Development and Experience*, 2(1), 36–50.
- Ebrahimzadeh, M., & Sepideh, A. (2017). The Effect Of Digital Video Games On Efl Students' Language Learning Motivation. *Teaching English with Technology*, 17(2), 87–112.
- Eklund, L., & Roman, S. (2018). Digital Gaming And Young People's Friendships: A Mixed Methods Study Of Time Use And Gaming In School. *Young*, 27(1), 32–47. doi:10.1177/1103308818754990.
- Ferguson, C. J., Bowman, N. D., & Kowert, R. (2017). Is The Link Between Games And Aggression More About The Player, Less About The Game?. In Sturmey, P. (Ed.), *The Wiley Handbook Of Violence And Aggression* (pp. 1–6). John Wiley & Sons.
- Gilbert, L. (2019). "Assassin's Creed Reminds Us That History Is Human Experience": Students' Senses Of Empathy While Playing A Narrative Video Game. *Theory & Research in Social Education*, 47(1), 108–137.
- Hayes, E., & Silberman, L. (2007). Incorporating Video Games Into Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 78(3), 18–24.
- Harrington, B., & O'Connell, M. (2016). Video Games As Virtual Teachers: Prosocial Video Game Use By Children And Adolescents From Different Socioeconomic Groups Is Associated With Increased Empathy And Prosocial Behaviour. *Computers in Human Behavior*, 63, 650–658.
- Yang, C. C., & Liu, D. (2017). Motives Matter: Motives For Playing Pokémon Go And Implications For Wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(1), 52–57.
- Intel (2022). *Leagues of Learning: The Rising Tide of Esports in K-12 Education* (Report Version 2.1). Clarity Innovations, Inc.
- Jin, Y., & Li, J. (2017). When Newbies And Veterans Play Together: The Effect Of Video Game Content, Context, And Experience On Cooperation. *Computers in Human Behavior*, 68, 556–563.
- Kaluarachchi, C., Wickramatunga, C., & Warren, M. (2023). The Dark Side of E-sports: The Role of Player Emotions and Cyberbullying in MOBA. *Forty-Fourth International Conference on Information Systems*. 1–9.
- Kartal, M. (2023). Accessibility Technologies in Esports and Their Impact on Quality of Life in People with Physical Disabilities. *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences*, 6(1), 464–474. doi:10.33438/ijds.1355037.

MOKSLINĖS LITERATŪROS SĄRAŠAS

- Kozinets, R. V. (2002). The Field Behind The Screen: Using Netnography For Marketing Research In Online Communities. *Journal of Marketing Research*, 39(1), 61–72. doi:10.1509/jmkr.39.1.61.18935.
- Kracht, C. L., Joseph, E. D., & Staiano, A. E. (2020). Video Games, Obesity, and Children. *Current Obesity Reports* 9(1), 1–14. doi:10.1007/s13679-020-00368-z.
- Kumari, L., Sharma, U., & Singh, S. (2022). E-Sports, Anxiety, Aggression and Psychological Well-being: A Cross-sectional Study. *Journal of Clinical & Diagnostic Research*, 16(9). 1–6.
- Lee, J. S., Wu, M., Lee, D., Fleming, L., Ruben, L., Turner, T., Brown, K. & Steinkuehler, C. (2020). Designing An Interest-Based Integrated Curriculum Around Esports. *International Journal of Designs for Learning*, 11(3), 78–95.
- Lobel, A., Engels, R. C., Stone, L. L., & Granic, I. (2019). Gaining A Competitive Edge: Longitudinal Associations Between Children's Competitive Video Game Playing, Conduct Problems, Peer Relations, And Prosocial Behavior. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(1), 76.
- Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing Just For Fun Or Playing To Satisfy Life Goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208–211. doi:10.1016/j.chb.2015.01.056.
- McCall, J. (2016). Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction To The Field And Best Practices. *Simulation & Gaming*, 47(4), 517–542.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet Gaming Disorder In Children And Adolescents: A Systematic Review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–659.
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1). 32–50. doi:10.1177/1555412019840892
- Reitman, J. G., Cho, A., & Steinkuehler, C. (2018). The Rise Of High School Esports: A Landscape Analysis Of US Programs. (White Paper). 1–22. Connected Learning Lab.
- Richards, P. W. (2020). *Esports in Education: Exploring Educational Value in Esports Clubs, Tournaments and Live Video Productions*.
- Rideout, V., Lauricella, A., & Wartella, E. (2011). *Children, Media, and Race: Media Use Among White, Black, Hispanic, and Asian American Children* (Report No. June 2011). Northwestern University.
- Rothwell, G., & Shaffer, M. (2019). eSports in K-12 and Post-Secondary schools. *Education Sciences*, 9(2), 105.

MOKSLINĖS LITERATŪROS SĄRAŠAS

- Rusk, F., & Ståhl, M. (2024). Esports: The New “White Boys” Club? Problematizing the Norms Limiting Diversity and Inclusion in an Educational Gaming Context. In V. Tavares, & T.A. Skrefsrud (Eds.), *Critical and Creative Engagements with Diversity in Nordic Education* (pp. 213–230). Lexington books.
- Shum, H.-L., Lee, C.-H., & Cheung, J. C.-S. (2021). Should Esports Be a Co-Curricular Activity in School? *Children & Schools*, 43(1), 61–63. doi:10.1093/cs/cdaa028
- Steinkuehler, C., & King, E. (2009). Digital Literacies For The Disengaged: Creating After School Contexts To Support Boys' Game-based Literacy Skills. *On the Horizon*, 17(1), 47–59.
- Steinkuehler, C., Reitman, J., Gardner, R., Campbell, K., & Cho, A. (2019). *Academic and Social-Emotional Learning in NASEF: Quantifying the Patterns in Qualitative Observations*. (White Paper No. 5013.02). Connected Learning Lab.
- Tjønndal, A. & Skauge, M. (2021). Social Innovation and Virtual Sport: A Case of Esports in Norway. In A. Tjønndal (Ed.), *Social Innovation in Sport* (pp. 135–168). Palgrave Macmillan.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The Social Side Of Gaming: How Playing Online Computer Games Creates Online And Offline Social Support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832–839. doi:10.1016/j.chb.2011.12.003.
- Witkowski, E. (2013). Eventful Masculinities: Negotiations Of Hegemonic Sporting Masculinities at LANs'. In M. Consalvo, K. Mitgutsch, & A. Stein (Eds.), *Sports Videogames* (pp. 217–235). Routledge.
- Zolides, A. (2015). Lipstick Bullets: Labour And Gender In Professional Gamer Self-Branding. *Persona Studies*, 1, 42–53. doi:10.21153/ps2015vol1no2art467
- Zomer, C., Magee, L., & Third, A. (2021). Benefits Of Recreational Gaming And E-Sports For Young People: Literature Review. *Young & Resilient Research Centre*. Western Sydney University.



anthropos

KONTAKTAI

**Taikomosios
antropologijos
organizacija
„Anthropos“**

www.anthropos.lt
taikomoji.antropologija@gmail.com