

KVIEČIAME VILNIAUS MOKYKLAS DALYVAUTI MOKYMŲ PROGRAMOJE APIE ESPORTĄ

Kodėl tai aktualu jums?

Dalis mokinių yra praradę motyvaciją mokytis, praleidžia pamokas, neįsitraukia į mokyklos gyvenimą. Mokykla gali išnaudoti esporto teikiamą potencialą pritraukiant ir motyvuojant mokinius, ugdant atsakingo žaidimo įpročius bei plėtojant kompetencijas. Esportas yra įtraukus, jame gali dalyvauti visi mokiniai, nepaisant jų fizinių galimybių sportui. Pastebėta, kad į esporto veiklas mokykloje labai įsitraukia tautinių mažumų, žemus mokymosi rezultatus turintys ar kitų mokymosi sunkumų turintys mokiniai.

Kokias ugdymo problemas padeda spręsti esportas?

- Kaip ir tradiciniame sporte, esportas prisideda prie **socialinės, emocinės ir sveikos gyvensenos kompetencijos** plėtojimo.
- Žemo SEK, mokymosi sunkumų turinčių mokinių **įtraukimo** į ugdomąsias (popamokines) veiklas ir mokyklos gyvenimą.
- Mokinių mokymosi **motyvacijos** kėlimo.
- Didina tikimybę **pabaigti mokyklą** ir siekti aukštesnio išsilavinimo.
- Pritraukia į STEM dalykų **profesijas** – programavimą, duomenų mokslą, interneto svetainių kūrimą ir pan.

Kokia yra esporto nauda / ugdomasis poveikis?

- Lavinami gebėjimai: komunikaciniai, bendradarbiavimas, komandiškumas, problemų sprendimas patiriant spaudimą.
- Lavinami įgūdžiai įveikti neigiamas emocijas: frustraciją, pyktį, nusivylimą.
- Auga popamokinėse veiklose dalyvaujančių mažiau motyvuotų mokinių skaičius (pastebėta, kad nemaža dalis jų iki tol nebuvo dalyvavę jokiame jų mokykloje vykstančioje popamokinėje veikloje).
- Vaikai vienišiai įsitraukia į veiklas ir kolektyve sulaukia pripažinimo.
- Plėtojamas technologinis raštingumas, mokomasi prižiūrėti įrangą, inventorių.

Ko galite tikėtis dalyvaudami šioje mokymų programoje?

Programą įgyvendins mūsų lektoriai, kartu dirbdami su klasių mokytojais. Visą programą paruošė lektoriai, o iš jūsų norėtume bendradarbiavimo kuriant santykį su vaikais ir patiems mokytis esporto! Taip pat tikimės, kad bendradarbiaudami su lektoriais susiderinsite užsiėmimų tvarkaraštį, dalyvausite užsiėmimuose ir jų refleksijose, teiksite pasiūlymus mokymų programos tobulinimui. Užsiėmimai vyks klasėje, kurioje yra kompiuteriai.

Daugiau apie esportą ugdyme:

1. Clarity Innovations (2019). [Leagues of Learning: The Rising Tide of Esports in Education](#). *K-12 Blueprint*. USA: Intel.
2. Gregory Rothwell, Michael Shaffer (2019). [eSports in K-12 and Post-Secondary Schools](#). *Education Sciences*, 9 (2): 105.
3. Je Seok Lee et al. (2020). [Designing an Interest Based Integrated Curriculum Around Esports](#). *International Journal of Designs for Learning*, 11(3), 78-95.
4. Meghan Laslocky (2021 01 22). [Diverse Students Find a Home in Esports](#). *Edutopia*.