

Agnė Žagrakalytė x Kohyo Ikeshita

KILNIEJI sulčiai



APIE IR ĮVADAS

Pamokos tema

Moralė. Ką ji reiškia pasauliui ir man asmeniškai?

Pamoka

etika, istorija, geografija, literatūros, užsienio kalbų

Dalyvių amžiaus grupė:

8–11 klasių moksleiviai

Pamokos tikslas

Kviesti mokinius atviram pokalbiui apie moralę ir dorovines vertybes.

Įvadas

Mokiniai susipažins su pamokos tema ir sąvokomis, interaktyvaus pasakojimo „Kilnieji sukčiai“ personažais – tikromis istorinėmis asmenybėmis. Po trumpo pristatymo, mokiniai grupėmis dalyvaus simuliaciniame žaidime. Antra pamokos dalis skiriama diskusijai apie moralę: kilnumą, gėrio ir blogio susidūrimą, gyvybės trapumą ir teisingumą. Būtent šios diskusijos metu mokiniai apibendrina savo patirtį dalyvaujant simuliaciniame žaidime.



UŽDAVINIAI IR REZULTATAI

Uždaviniai

1. Susipažinti su istorinėmis asmenybėmis (Japonijos vicekonsulu tarpukario Lietuvoje Čiune Sugihara, Olandijos verslininku, diplomatu Janu Zwartendijku) ir jų žygdarbiais tarpukariu.
2. Įsikūnyti į interaktyvaus pasakojimo „Kilnieji sukčiai“ personažus ir sudalyvauti simuliaciniame žaidime.
3. Kartu su mokiniais diskutuoti kilnumo, teisingumo, gėrio, blogio ir kitomis su morale susijusiomis temomis.
4. Apibendrinti moralės temą apjungiant diskusiją su patirtimi simuliaciniame žaidime.

Rezultatai

1. Išklause pristatymo mokiniai bus susipažinę su interaktyviu pasakojimu, istorinėmis asmenybėmis Čiune Sugihara ir Janu Zwartendijku.
2. Sudalyvavę simuliaciniame žaidime mokiniai supras apie pasirinkimus, kokią įtaką jie daro istorijai, žmonių gyvenimams ir kiekvienam asmeniškai.
3. Pamokos dalyviai gebės kelti klausimus apie moralę ir jais diskutuoti.
4. Mokiniai gebės raiškiai reikšti mintis žmonių istorijai ir gyvavimui svarbiais klausimais bei į visą tai pažvelgti per savo pačių patirtį.



PRITAIKOMUMAS IR PASIRUOŠIMAS

Tarpdalykinės sąsajos ir pritaikomumas:

istorija (aptarti svarbiausias laikotarpio datas, sąvokas bei asmenybes, prisiminti tarpukario Lietuvai būdingus įvykius), geografija (peržvelgti vizų geografiją žemėlapyje, palyginti tarpukario ir šių dienų žemėlapius), literatūros (išanalizuoti knygos skyrius, kokios temos išryškėja, susipažinti su prozos žanru, su *tanka* ir mokiniams leisti patiems ją sukurti).

Pamokai reikalingos priemonės

- kompiuteris
- ekranas bei projektorius; arba interaktyvi lenta
- prezentacija

<https://docs.google.com/presentation/d/1-1sVdG6wIA9JyLDdhs5NJzaBxn9XPx22pU-Rh7RzFM>

Pasiruošimas

klasės erdvę pritaikyti, kad būtų patogų diskutuoti.

Namų darbai iki pamokos

mokiniai turi perskaityti interaktyvų pasakojimą „Kilnieji sukčiai“, kurį galima rasti čia: <https://kilnieji.lt/>. Susipažinti su jo veikimo principu-interaktyvumu ir įsigilinti į pasakojamą istoriją.



PAMOKOS PLANAS

1, 2, 3 ŽINGSNIAI

1 žingsnis (7 min.)

Temos pristatymas

Mokytojas/-a, pasitelkdamas į pagalbą parengtą pristatymą ir pasakojimą, supažindina mokinius su „Kilnieji sukčiai“ istorija, trumpai pristato Čiunę Sugiharą, Janą Zwartendijką, primena apie tarpukarį, žydų patirtus žiaurumus. Supažindina su simuliaciniu žaidimu.

2 žingsnis (3 min.)

Grupių sudarymas ir personažų pasiskirstymas

Mokiniai pasiskirsto grupėmis po 3–4, išsirenka arba jiems priskiriama situacija, atsižvelgiant į jas suskirstomi personažai.

Simuliaciniame žaidime veikiantys personažai:

- 1) Čiunė Sugihara
- 2) Janas Zwartendijkas
- 3) Tėtis
- 4) Tarnaitė
- 5) Ūkininkas

3 žingsnis

(15 min.)

Simuliacinis žaidimas

Priemonės: situacijos (prezentacijoje)

Mokiniai pasiskirsto į grupes po 3–4, mokytojas arba patys mokiniai pasirenka, kurią situaciją – pirmą, antrą, trečią, ketvirtą ar penktą – jie nori atkurti. Skiriamos kelios minutės susipažinimui su personažais ir situacija.

Susipažinus su situacija mokiniai pradeda žaidimą – atkuria situaciją, įsikūnija į personažus, jei tam tikri istorijos veiksmi jiems pasirodo neteisingi, turi tarpusavyje tartis, derėtis bei argumentuoti savo nuomonę.

1 žaidimo būdas

Veiksmas visose grupėse vyksta vienu metu.

2 žaidimo būdas

Kiekviena grupė savo situaciją atkuria priešais bendraklasius.

Mokytojo/-os užduotis žaidimo metu stebėti, kaip mokiniai bendrauja tarpusavyje, kaip jiems sekasi priimti sprendimus. Taip pat, mokytojas/-a turėtų stebėti ir istorijos seką, kad iškilus klausimams galėtų padėti mokiniams susigaudyti, kas turi vykti toliau.

Žaidimo esmė yra procesas ir sprendimų priėmimas. Žaidimas baigiasi tada, kai visos grupės baigia atkurti bent po vieną situaciją.



PAMOKOS PLANAS

4 ŽINGSNIS

IR NAUDINGOS NUORODOS

4 žingsnis (15-20 min.)

Diskusija su mokiniais ir žaidimo refleksija

Mokiniai kartu mokytoju/-a reflektuoja į žaidimo metu patirtus išbandymus, kelia klausimus:

- kurios situacijos buvo sudėtingiausios?
- kas buvo sudėtingiausia renkantis, kurį šeimos narį palikti kelionės viduryje?
- tuo atveju, jei kažkuris šeimos narys pasiaukėjo dėl kitų, kas pastūmėjo priimti tokį sprendimą?
- konsulams – koks jausmas priimant sprendimą, kam duoti, o kam neduoti vizų?
- ir t.t.

Taip pat, keliami bendrieji moraliniai klausimai:

- ko verta žmogaus gyvybė (pasakojimo laikotarpiu, dabar)?
- kaip jie jaustųsi ir elgtųsi, jei tokius sprendimus turėtų priimti šiuo metu?
- kaip jie jaustųsi, jei reikėtų rinktis tarp savęs ir savo tėvų/brolių/sesių/geriausių draugų/kaimynų?
- kokį sprendimą laikome teisingu?
- ar visada lengva priimti teisingus sprendimus?
- kaip priimti teisingą sprendimą, jei dėl jo gali nukentėti aplinkiniai, mes patys arba, jei teisingas sprendimas nebus toks, kurio iš mūsų reikalauja?
- ir t.t.

Mokytojas/-a trumpai savo nuožiūra apibendrina visą pamoką.

Naudingos nuorodos:

- Interaktyvi knyga „Kilnieji sukčiai“:
<https://kilnieji.lt/>
- Mokslinis straipsnis apie simuliacinių žaidimų pritaikymą edukacijoje (anglų k.):
<https://www.marketplace-simulation.com/wp-content/scholarly-articles/How-to-use-simulation-games-in-the-classroom.pdf>
- Straipsnis apie tarpukarį Lietuvoje ir žydų padėtį šioje šalyje:
<https://www.migration.lt/zydai-lietuvoje-tarpukariu-ir-lietuvas-zydu-litvak-u-teise-i-lietuvas-pilietybe>
- Publicistinis straipsnis apie kilnumą:
<https://www.bernardinai.lt/2011-11-24-milda-leisyte-zmogaus-kilnumas-ka-s-tai/>
- Visuotinė lietuvių enciklopedija apie moralę:
<https://www.vle.lt/straipsnis/morale/>



PABAIGA

kilnieji.lt

