

„Rinkis sąmoningai – mokykla be žalingų įpročių“



Komanda : Elektrėnų
„Versmės „ gimnazija

- Ugnė Jankūnaitė,
- Ugnė Dediuchina,
- Smiltė Klimaitė,
- Lėja Varaniūtė,
- Vadovas: Renata Šliužaitė

PROBLEMAS AKTUALUMAS

Psichoaktyviųjų medžiagų vartojimas tarp paauglių išlieka aktuali visuomenės sveikatos problema Lietuvoje.

Tyrimai rodo, kad:

- reikšminga dalis 15–16 metų mokinių bent kartą yra vartoję alkoholį
- dalis mokinių yra bandę kanapes ar elektronines cigaretes
- sparčiai plinta skaitmeninės priklausomybės formos
- Todėl mokyklose būtinos inovatyvios, patirtimi grįstos prevencinės priemonės

Problema / Aktualumas



Daug mokinių priklausomybę suvokia kaip kažką tolimo –



bet priklausomybė gali būti ne tik nuo alkoholio ar rūkymo, bet ir nuo telefono, socialinių tinklų



Pamokos apie tai dažnai būna nuobodžios, todėl norėjosi sukurti būdą, kuris įtrauktų



Mūsų tikslas – kad mokiniai ne tik klausytų, bet ir patirtų, ką reiškia priklausomybė ir laisvė nuo jos



**PSICHOAKTYVIŲJŲ
MEDŽIAGŲ VARTOJIMAS
TARP MOKINIŲ IŠLIEKA
AKTUALI PROBLEMA
LIETUVOJE**

72,6 % mokinių bent kartą vartojo
alkoholį

24,4 % vartojo alkoholį per paskutinį
mėnesį

11,6 % bandė kanapes

Europoje net apie 1 iš 8 mokinių yra bent
kartą vartojęs nelegalius narkotikus

sparčiai plinta elektroninės cigaretės ir
socialinių tinklų priklausomybė

Tradicinės prevencijos nepakanka –
reikalingos interaktyvios metodikos

KODĖL PASIRINKTA BŪTENT ŠI TIKSLINĖ GRUPĖ?

Pasirinkta tikslinė grupė 7–10 klasių mokiniai / gimnazistai

- šiame amžiuje dažniausiai įvyksta pirmieji kontaktai su psichoaktyviosiomis medžiagomis
- stiprėja bendraamžių įtaka sprendimams
- formuojasi ilgalaikiai elgesio įpročiai
- didėja savarankiškumas ir sprendimų priėmimo poreikis interaktyvios metodikos šiame amžiuje yra ypač veiksmingos

**PROJEKTO TIKSLAS:
SUKURTI
INTERAKTYVIĄ
PREVENCINĘ PRIEMONĘ,
Virtualų pabėjimo
kambarį-educaciją „
Ištrūkti iš
priklausomybės“,
PADEDANČIA
MOKINIAMS:**

atpažinti
priklausomybių
rizikos veiksnius

stiprinti
atsparumą
socialiniam
spaudimui

ugdyti
sąmoningo
pasirinkimo
kompetencijas

formuoti
sveikatai
palankius
elgesio įpročius

KODĖL PASIRINKTAS VIRTUALUS PABĖGIMO KAMBARYS?

Artima jaunimui forma

Didesnis įsitraukimas

Sprendimų pasekmių patyrimas saugioje aplinkoje

KODĖL PASIRINKTAS VIRTUALUS PABĖGIMO KAMBARYS TINKA MOKYKLINIO AMŽIAUS JAUNIMUI?

Jauno amžiasus žmonės dažnai **nesuvokia priklausomybių pasekmių.**

Tradicinės pamokos jiems atrodo **nuobodžios ir abstrakčios.**

Interaktyvūs sprendimai skatina patirtinį mokymąsi.

Virtualios erdvės leidžia **saugiai eksperimentuoti su sprendimais.**

Žaidybiniai elementai didina motyvaciją mokytis

SPRENDIMAS - Sukurta interaktyvi virtualaus pabėgimo kambario tipo programėlė, skirta priklausomybių prevencijai mokyklose.

Programėlė leidžia mokiniams:

analizuoti rizikingas situacijas

priimti sprendimus

vertinti pasirinkimų pasekmes

reflektuoti elgesio alternatyvas

KAIP VEIKTŲ PROGRAMĖLĖ?

Programėlė paremta situacijų modeliavimu.

Mokiniai: diskutuoja apie alternatyvius sprendisusiduria su socialine situacija , pasirenka sprendimo variantą ,mato pasirinkimo pasekmes.

Taikomas patyriminio mokymosi principas.

Valdymas :

Prisijungiama prie platformos kompiuteriu ar planšete.

Galima judėti rodyklėmis į kairę/dešinę.

Spaudžiant ant objektų randamos užuominos.

Sprendžiamos užduotys trijose erdvėse.

Kiekviena užduotis – tai žingsnis į laisvę nuo priklausomybės.

Po kiekvieno lygio vyksta diskusija apie pasirinkimus.

KODĖL PASIRINKTA ŽAIDYBINĖ METODIKA?

**Šiuolaikiniai mokiniai geriausiai mokosi per patirtį ir
įsitraukimą, o virtualus pabėgimo kambarys:**

skatina aktyvų dalyvavimą

ugdo kritinį mąstymą

leidžia saugiai analizuoti rizikingas situacijas

padedą geriau įsiminti informaciją

KOKIAS PRIKLAUSOMYBES APTARIA ŽAIDIMAS?

Socialinių tinklų naudojimo rizikos

Alkoholio vartojimas

Rūkymas / elektroninės cigaretės

Psichoaktyvių medžiagų vartojimas

Azartiniai žaidimai

KOKIUS GEBĖJIMUS UGDO MOKINIAI, NAUDODAMIESI PROGRAMĖLE?

Kritinį mąstymą

Atsakomybės už savo pasirinkimus suvokimą

Emocijų atpažinimo įgūdžius

Atsparumą socialiniam/bendraamžių spaudimui

Sveikos gyvensenos supratimą

PRAKTINIS PRITAIKOMUMAS SAVIVALDYBĖMS

klasės
valandėlėse

gyvenimo
įgūdžių
pamokose

prevencinėse
savaitėse

jaunimo
centruose

visuomenės
sveikatos
biuruose

TVARUMAS

Programėlė gali būti integruojama į:

- ugdymo procesą
 - sveikatos stiprinimo programas
 - savivaldybių prevencines veiklas
-

Numatoma galimybė plėsti temų spektrą ir pritaikyti skirtingoms amžiaus grupėms.

VIRTUALAUS PABĖGIMO KAMBARIO – PROGRAMĖLĖS NAUDOJIMO PARTNERIAI

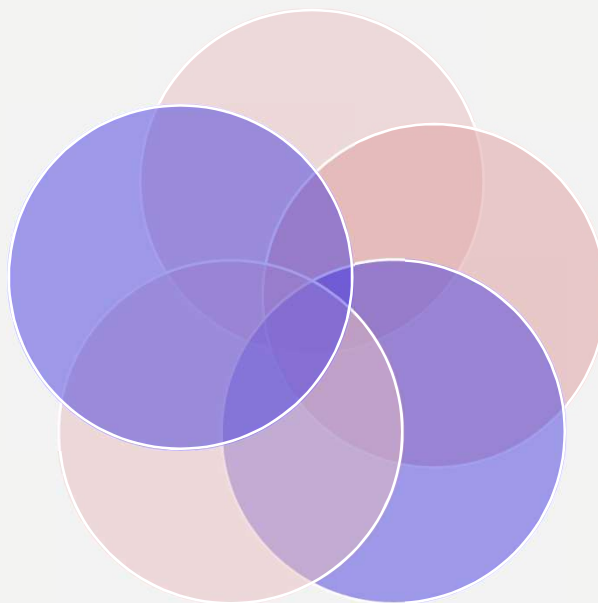
Visuomenės
sveikatos
biuras

Jaunimo
centras

Mokyklos
mokytojai

Socialinis
pedagogas

psichologas



Interaktyvus virtualus pabėgimo kambarys, skirtas padėti mokiniams suvokti priklausomybių rizikas ir ugdyti sveikus įpročius.

Žaidimo tikslas – „ištrūkti“ iš priklausomybės spąstų sprendžiant užduotis, priimant atsakingus sprendimus ir mokantis atpažinti pavojingas situacijas.



VIZUALAI / ILIUSTRACIJOS



LAUKIAMI REZULTATAI

Tikimasi, kad programėlės taikymas:

- didins mokinių informuotumą apie priklausomybių riziką
- stiprins atsparumą socialiniam spaudimui
- skatins sąmoningą sprendimų priėmimą
- prisidės prie sveikatai palankios mokyklos aplinkos kūrimo

Siekiame padėti jaunimui **„ištrūkti“ iš priklausomybių spąstų** ir suprasti, kad **laisvė prasideda nuo sąmoningo pasirinkimo.**



**Ištrūkti iš
priklausomybės**

AČIŪ UŽ DĒMESI!

