

TURINYS

| | |
|---|----|
| Įvadas | 4 |
| 1. Aktyvaus mokymo metodų taikymas universitetinėse studijose | 7 |
| 2. Dalykinio žaidimo „Bendrija“ esmė | 11 |
| 3. Instrukcijos žaidimo vadovui | 16 |
| 3.1. Žaidimo trukmė | 17 |
| 3.2. Žaidimo tikslai | 17 |
| 3.3. Pasiruošimas žaidimui | 18 |
| 3.4. Žaidimo pradžia | 19 |
| 3.5. Laimėjimų nustatymas ir taškų užrašymas | 20 |
| 3.6. Išteklių būklės imitavimo modelis | 22 |
| 3.7. Žymeklio judėjimas išteklių būklės lentelėje | 22 |
| 3.8. Žaidimo vedimo ir rezultatų fiksavimo tvarka | 24 |
| 3.9. Žaidimui reikalingos priemonės | 25 |
| 4. Žaidimo vadovo scenarijus | 26 |
| 5. Žaidimo rezultatų aptarimas | 33 |
| Literatūra | 37 |
| Priedai | 38 |
| 1 priedas. Išteklių būklės matrica | 39 |
| 2 priedas. Žaidimo vadovo žiniaraštis | 40 |
| 3 priedas. Dalyvio žiniaraštis | 43 |
| 4 priedas. Laimėjimų lentelė | 44 |
| 5 priedas. Mokėjimų tarifų lentelės | 46 |