

# TOOL KIT

---



## SMEGENŲ ŠTURMAS - BRAINSTORMING

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



## Tikslai

skatinti idėjų generavimą ir surinkti kuo daugiau idėjų.

rasti išvadą konkrečiai problemai spręsti renkant spontaniškai narių pateiktų idėjų sąrašą.

sumažinti grupės narių socialinius draudimus, padidinti bendrą grupės kūrybiškumą.

Smegenų šturmas yra puikus būdas generuoti daugybę idėjų, kurių negalėtumėte sukurti tiesiog sėdėdami su rašikliu ir popieriumi. Smegenų šturmo tikslas - panaudoti kolektyvinį grupės mąstymą, įsitraukiant vieniems į kitus, klausantis ir remiantis kitomis idėjomis.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJOS

Smegenų šturmas yra gerai žinomas bendradarbiavimo metodas, kai grupė žmonių susitinka tam, kad, pašalindami suvaržymus, generuotų naujas idėjas ir sprendimus tam tikroje dominančioje srityje. Žmonės gali laisviau mąstyti ir pasiūlo kuo daugiau spontaniškų naujų idėjų. Visos idėjos užrašomos be kritikos, o po smegenų šturmo sesijos idėjos įvertinamos.

Vykdamas smegenų šturmą taip pat sukuriama atskiras laiko segmentas, kai dalyviai sąmoningai įjungia generatyvinę smegenų dalį ir išjungia vertinamąją. Smegenų šturmas yra dažniausiai praktikuojama idėjų kūrimo forma.

Šis metodas sujungia atsipalaidavusį, neformalų požiūrį į problemų sprendimą su šoniniu mąstymu. Kad smegenų šturmo sesija būtų kuo naudingesnė, pasirinkite patogią vietą atsisėsti ir mąstyti. Sumažinkite dėmesį blaškančių veiksnių, kad galėtumėte sutelkti dėmesį į sprendžiamą problemą, ir apsvarstykite galimybę naudoti minčių žemėlapius idėjoms išdėstyti ir plėtoti.

# INSTRUKCIJOS

Ispanų kalboje smegenų šturmas vadinamas "*lluvia de ideas*", kas pažodžiui reiškia "idėjų lietus". Taigi galite įsivaizduoti, kaip smagiai tai atrodytų: spalvingas lietus, kurį sudaro į galvą ateinantys dalykai, kad ir kokie beprotiški jie būtų.

Keturios taisyklės

- ❑ *Siekite kiekio*: Ši taisyklė - tai būdas, kuriuo siekiama skatinti divergentinę gamybą ir palengvinti problemos sprendimą, taikant maksimalią kiekybės ir kokybės normą. Daroma prielaida, kad kuo daugiau idėjų, tuo didesnė tikimybė rasti radikalų ir veiksmingą sprendimą.
- ❑ *Sulaikyti kritiką*: Vykstant smegenų šturmui, reikėtų "atidėti" sukurtų idėjų kritiką. Vietoj to dalyviai turėtų sutelkti dėmesį į idėjų išplėtimą ar papildymą, o kritiką atidėti vėlesniam proceso "kritiniam etapui". Sustabdę vertinimą, dalyviai galės laisvai kurti neįprastas idėjas.
- ❑ *Palankiai vertinkite "laukines" idėjas*: Kad gautumėte gerą ilgą pasiūlymų sąrašą, skatinamos "laukinės" idėjos. Jos gali būti generuojamos žvelgiant iš naujų perspektyvų ir sustabdant prielaidas. Šie nauji mąstymo būdai gali suteikti geresnių sprendimų.
- ❑ *Derinkite ir tobulinkite idėjas*: Kaip siūloma šūkyje "1+1=3". Manoma, kad jis skatina idėjų kūrimą asociacijos procesu



# INSTRUKCIJOS

---

Smegenų šturmas yra dviejų tipų.

- **Struktūrinis smegenų šturmas:** Grupės nariai susėda ratu. Grupės lyderis sudaro palankias sąlygas smegenų šturmui. Vedantysis dalyvių idėjas rotacijos principu surašo ant lentos. Šis pratimas bus atliekamas tam tikra tvarka, kol kiekvienas asmuo pateiks po idėją. Jei narys nepasirengęs pateikti savo idėjos, eilė gali būti perduota, vėliau ji/s gali pateikti idėją arba perduoti eilę ją dar kartą.
- **Nestruktūrizuotas smegenų šturmas:** Grupės nariai gali sėdėti ratu arba klasėje bet kokia tvarka. Atsakymų eiliškumas nenustatomas. Fasilitatorius motyvuoja kiekvieną pateikti savo idėją.

Kiekvienas žingsnis yra svarbus smegenų šturmo procese, žingsnio ignoravimas lems neišsamų rezultatą arba trūkumus. Praleidus žingsnius smegenų šturmo sesijoje, gali būti brangiai kainuojanti klaida ir sugaištas laikas. Jei visi žingsniai atliekami tinkamai, tai labai padeda rasti geresnį sprendimą.

# INSTRUKCIJOS

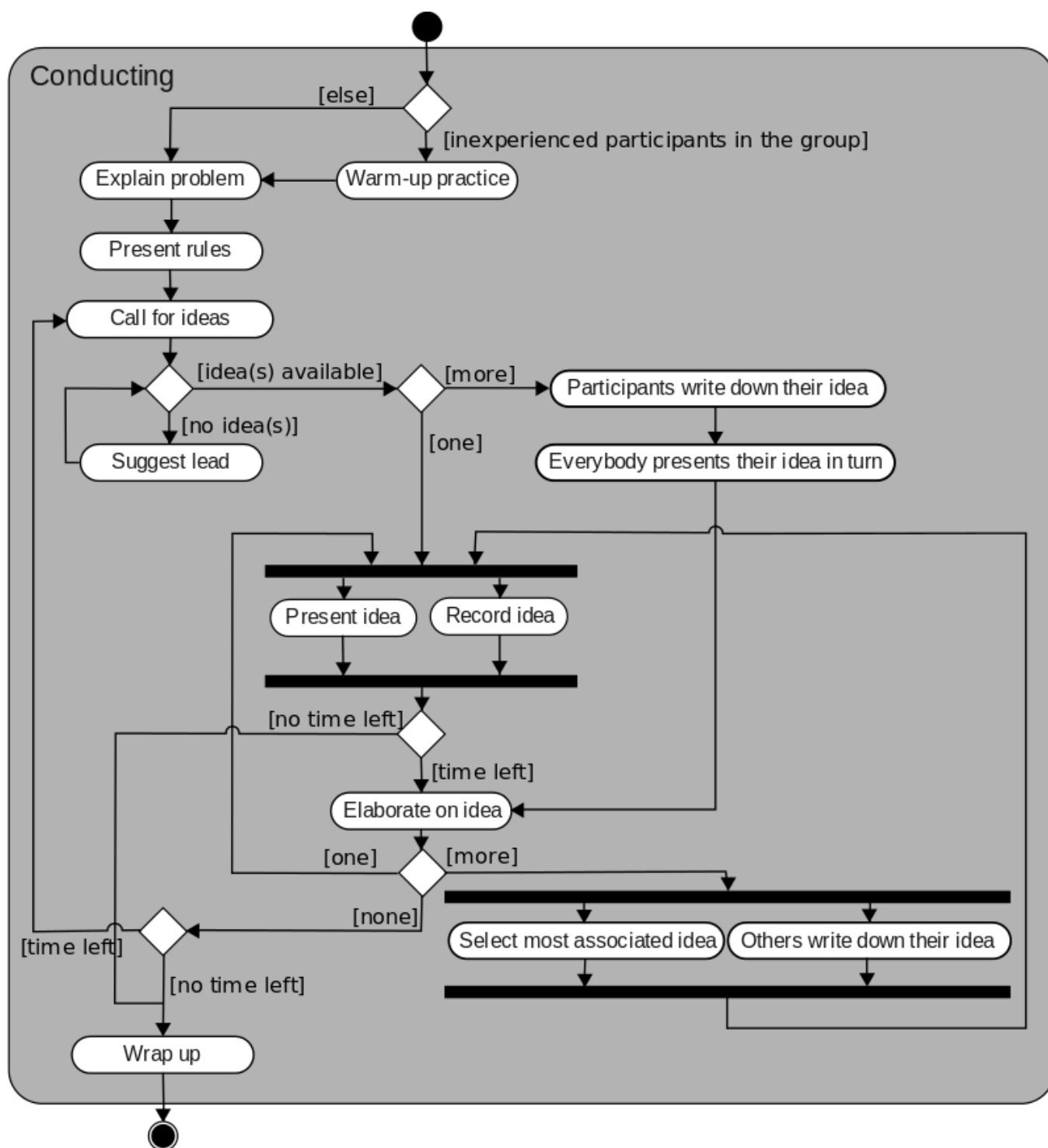
---

Smegenų šturmo etapai:

1. Atrinkite grupę: moderatorius turi atrinkti ne mažiau kaip 5 ir ne daugiau kaip 20 narių.
2. Nurodykite tikslus: Moderatorius turėtų nustatyti tikslus ir apibrėžti, kodėl jis nori surengti smegenų šturmą. Jis išsiaiškina, ar visi nariai domisi ir džiaugiasi pasirinktą pagrindiniu klausimu. Leiskite žmonėms triukšmauti, šaukti, juoktis ir džiaugtis.
3. Apibrėžkite vaidmenis: moderatorius turi nuspręsti, kas atliks Iderio, įrašinėtojo ir kt. vaidmenis.
4. Paaiškinkite taisykles: prieš pradėdant diskusiją moderatorius turi kiekvienam paaiškinti taisykles. Kiekvienam turi būti aiškus klausimas.
5. Pradėkite diskusiją: pradėkite diskusijų raundus, jie turėtų atlikti keletą raundų ir kurti idėjas.
6. Užrašykite idėjas: Idėjos turi būti užrašytos ir sutvarkytos.
7. Skatinkite idėjas: palaukite idėjų, neskubėkite, dalyviai turi gauti pakankamai laiko pagalvoti ir pateikti geresnę idėją. Moderatorius turėtų skatinti narius pristatyti idėjas ir jas visas įvertinti.
8. Pabaikite pašlusiomis idėjomis.

# INSTRUKCIJOS

## Smegenų šturmo veiklos vykdymas



# PAVYZDŽIAI



## 1. Idėjų asociacijos

Šis žaidimas yra labai paprastas. Jums tereikia nustatyti tam tikrą tvarką žmonių, kurie turės iš eilės pasakyti pirmą į galvą atėjusį dalyką. Pravartu nustatyti laikmatį, kad žmonės jaustųsi spaudžiami atsakyti greitai ir per daug neapgalvotų savo atsakymų.

Nathalie: Jei aš pasakysiu medis, apie ką tu galvoji?

Sophie: Žievė! o tu Jean!

Jean: Beržas. Darbas!

Nathalie: Pieštukų galąstuvai

Jean: Mina! Idėjų lobynas!

Gaunama informacija: Idėjos pažymimos raktiniais žodžiais, sąvokomis arba idėjų debesimis.

Patarimas: Užsiėmimo vedėjui primygtinai rekomenduojama įsidėmėti kai kuriuos žaidimo metu pasakytus dalykus.



## 2. Vaidmenų žaidimas (įsijauskite į ... vaidmenį)

Žaidžiant vaidmenimis komandos nariui suteikiamas vaidmuo užduoti klausimus.

Taigi galite paprašyti nario įsijausti į kliento, darbuotojo, tiekėjo, konkurento... ir net produkto vaidmenį. Labai naudinga, kai ieškoma reklaminės kampanijos koncepcijos arba kitokio požiūrio į pasikartojantį klausimą.

Pavyzdžiui

Jean-vaikinas: Aš esu kečiupo buteliukas

Nathalie: Apie ką tu svajoji?

Jean-vaikinas: Susituokti su dešrainiu!

Sophie: Štai, tu staiga pasidarei raudonas!

Jean-vaikinas: Aš esu aštrus kečupas, tu žinai!

Gaunama informacija: Išryškės idėjos frazių, sakinių ar idėjų pavidalu.

Patarimas: Kad pavyktų, aktorius turi įsijausti į personažo vaidmenį (balso tonas, žodynas, mąstymo būdas ir t. t.) ir kiek įmanoma apriboti klaidingą elgesį.



## 2a) Variantas: Pas psichologą

Šio žaidimo variantas - įvardyti narį kaip "psichologą"! Kiekvienas iš kitų narių turės paskirtą vaidmenį (produkto, kliento, tiekėjo ir t. t.) Nariai turi tam tikrą laiką, per kurį ant popieriaus lapo turi užrašyti savo problemą ir simptomus. Tada kiekvienas narys atvirai pristato savo problemą, o psichologas bando į ją atsakyti.

Patarimas: Psichologas gali prisiimti tam tikrą įmonės atstovo vaidmenį, tačiau jis taip pat gali sąmoningai pasirinkti kitą požiūrį (tai gali pajvairinti diskusijas ir atverti idėjas).



## 2b) Variantas: OBJEKTŲ PSICHOANALIZĖ

Smegenų šturmą atliekantis asmuo yra atsakingas už fizinių objektų pateikimą jums. Kiekvienas narys turės psichoanalizuoti objektą, bandydamas pažvelgti į jį iš kito taško, kurio dar nepaminėjo jo komandos draugai.

Pavyzdys:

Vedėjas: Čia yra pomidoras.

Jean-vaikinas: Aš turiu fobiją pomidorams. Juose pilna genetiškai modifikuotų organizmų!

Nathalie: Pomidorai. Tai Toskana. Tai Italija ir raudonasis vynas. Tai mano vaikystės prisiminimai.

Sophie: Tai obuolio alter ego!

Bastien: Aš esu pomidoras ir man patinka būti atsipalaidavusiu. Nemėgstu skubėti!

Vedėjas: O taip, o ir ką darytumėte, jei būtumėte sultys?

Patarimas: Atlikite psichoanalizę priversdami save pažvelgti kitomis akimis. Tai privers jus mąstyti už fizinio objekto ribų ir sugalvoti daug turtingesnių idėjų.



### 3. KAS BŪTŲ, JEI?

Šio žaidimo esmė - užduoti plačius, atvirus klausimus, kurie prasideda žodžiais "kas būtų, jei". Tada vedėjas leidžia kiekvienam dalyviui išsamiai atsakyti pilnai atskleidžiant savo mintis ir pasilieka teisę užduoti dar klausimų.

Pavyzdžiui:

Vedėjas: Kas būtų, jei... jūsų produktas būtų spalva? Nathalie: Mes būtume kreminės geltonos spalvos. Kaip ledai.

Vedėjas: Kas būtų, jei ... jūs būtumėte ledai?

Sophie: Mes būtume bananų skonio, su dvigubu šokoladu bei saldainiais.

Vedėjas: Kas būtų, jei ... jūsų burna būtų pilna èduonies?

Jean-vaikinas: Aš neičiau pas dantistą. Nekenčiu odontologų.

Vedėjas: Kas būtų, jei nebebūtų odontologų?

Gaunama informacija: Šis užsiėmimas skatina gilesnius apmąstymus apie esminius arba labai sudėtingus klausimus. Akivaizdu, kad tai gali suteikti ryškią kūrybinę perspektyvą, jei užduodami tokie klausimai: „Kas būtų, jei... nebebūtų mobiliųjų telefonų?“.

Patarimas: Primygtinai rekomenduojama, kad sesijos moderatorius dar kartą supažindintų skirtingus narius su atsakymų rezultatais (žinoma, papildydamas juos jų idėjomis) ir taip pagilintų komandos apmąstymus.





## 4. Interacijos sprintas (angl. Iteration sprint)

Labai veiksminga formulė - daryti Kūrybinius sprintus komandomis maždaug po 5 min. ir daryti 3 min. poilsio pertrauką. Tai leidžia komandai greitai sutelkti dėmesį į idėjas, o paskui padaryti pertrauką, kad vėl įgautų energijos. Štai keletas idėjų iteraciniam smegenų šturmo žaidimams, paremtiems šia koncepcija:

### Žingsnių kopėčios

Kiekvienas asmuo 3 min. ant popieriaus rašo savo idėjas. Tada sudaroma grupė iš 2 žmonių, kurie paeiliui perskaito, ką turi savo lape, ir į savo lapus įrašo pastabas. Tada į grupę įtraukiame dar vieną asmenį, kuris prisijungia prie grupės ir pasisako pirmas. Tada kiti nariai paeiliui pristato savo pastabas, po to vyksta trumpa diskusija, kurios metu nariai keičiasi komentarais, prideda savo pastabas ir užduoda vieni kitiems klausimus. Tuomet įtraukiame dar vieną asmenį... ir taip tęsiasi smegenų šturmas!

### Perduokite į kairę

Kiekvienas asmuo 3 minutes rašo savarankiškai ant popieriaus lapo. Sustabdžius laikmatį, perduodame lapą į kairę! Kartokite, kol išstiks mirtis!

Gaunama informacija: osdėjų raktažodžių, frazių ar žodžių debesų pavidalu.



## 5. 6 kepurės, 6 laikysenos: šio bendradarbiavimo žaidimo taisyklės.

Kepurių principas paprastas: kiekviena kepurė atitinka laikyseną, kurią vienu metu turi užimti visi komandos nariai.

Atraskite 6 egzistuojančias spalvas, su jomis susijusią reikšmę, taip pat konkrečią idėjų, kurias galima sukurti, iliustraciją. Paimkime pavyzdį komandos, kuri turi spręsti klausimą: "Kaip galėtume patobulinti savo pasiūlymą, kad geriau patenkintume klientų poreikius? "

**Balta:** faktai. Kai komanda mąsto su balta kepure, ji tik formuluoja faktus, be jokių komentarų ar interpretacijų. Pavyzdžiui, „Paskutinės pasitenkinimo apklausos rezultatai rodo, kad 68 % klientų teigia, jog yra patenkinti mūsų paslaugomis.“

**Žalia:** kūrybiškumas ir naujos idėjos. Mąstydami žalia kepure, komandos nariai turi laisvę teikti bet kokius jiems į galvą ateinančius pasiūlymus. Pavyzdžiui: „Sukurkime pokalbių dėžutę, kad galėtume atsakyti į klientų užklausas 24 valandas per parą. " Arba „Sukurkime ambasadorių klubą mūsų VIP klientams.“



**Juoda:** idėjos rizikos ir silpnosios pusės. Juodoji kepurė - tai galimybė komandos nariams mąstyti pesimistiškiausiai! Pvz.: „Mūsų nepakanka, kad galėtume dirbti su pasiūlymu. Arba: „Trūksta laiko“.

**Geltona:** viltys ir naudos. Šį kartą komanda užima neabejotinai pozityvią poziciją. Pavyzdžiui: „Su Santykių su klientais valdymu (Customer relationship management) pagaliau turėsime duomenų, kad galėtume judėti į priekį! “. „Manau, kad galime siekti +20 pasitenkinimo balų“.

**Raudona:** emocijos. Su raudona kepuraitė komanda išreiškia savo jausmus, kad ir kokie jie būtų, ir neprivalo jų pagrįsti. Pavyzdžiui: „Skeptiškai vertinu mūsų gebėjimą keisti pasiūlymus“, „Didžiuojuosi, kad priklausau komandai, atsakingai už šį svarstymą!“

**Mėlyna:** mėlyna kepurė turi ypatybę vadovauti visoms kitoms. Ji simbolizuoja žingsnį atgal, organizuojantį mąstymą. Mąstydamas su mėlyna kepure komanda siūlo sprendimus, organizuoja jų įgyvendinimą. Pavyzdžiui: „Suskirstykime idėjas į grupes po 3-4 žmones, kad galėtume judėti į priekį.“, „Dirbkime testavimo ir mokymosi režimu, atlikime pirmąjį bandymą ir pažiūrėkime!“



Atminkite: kepurė niekada neatitinka asmens, bet visada atitinka laikyseną. Todėl atliekant pratimą visi komandos nariai vienu metu turi užsidėti tą pačią kepurę (tą pačią laikyseną). Refleksijos eigoje komanda turėtų keisti kepures, kol aprėps visus aspektus, kuriuos reikia aprėpti.

Norėdama tinkamai pasirengti smegenų šturmo sesijai, pagrįstai 6 kepurų metodu, komanda turėtų turėti omenyje paprastą taisyklę: visi turi žaisti žaidimą! Atėjus laikui samprotauti, pavyzdžiui, su žalia kepure, visa komanda teikia savo pasiūlymus, stengdamasi atidėti į šalį idėjas, kurios atitinka kitą spalvą. Taigi, idėjos turi būti išsakomos laisvai, kiekvienas turi nepamiršti, kad atėjus laikui, būtent su kita kepure, kitu požiūriu, jis galės išreikšti savo nuomonę.

**<https://www.mindtools.com/downloads/lbr5283hs/BrainstormingToolkit.pdf>** :

# PRIVALUMAI



Šis metodas:

- skatina kūrybiškumą, vaizduotę ir per trumpą laiką sukuria labai daug idėjų. Jis padeda užfiksuoti kuo daugiau dalyvių idėjų ir gali pateikti daugybę variantų.
- leidžia rasti sprendimą ir idėją, kurios grupė kitu atveju tikriausiai nerastų.
- skatina draugystę ir stiprina komandos dvasią.
- skatina atsakomybės jausmą: Grupės nariai aktyviai dalyvauja smegenų šturmo procese ir jaučiasi esantys projekto dalimi.
- įtraukia visus grupės narius; Svarbu, kad kiekvienas dalyvis pateiktų savo idėją dėl tam tikros problemos, idėjos nekritikuojamos ir nevertinamos, todėl skatina grupės narius pateikti idėjas, į kurias yra atsižvelgiama.
- leidžia bendradarbiauti labai skirtingiems asmenims.
- leidžia giliau apmąstyti esminius arba labai sudėtingus klausimus.
- suteikia duomenų kitoms priemonėms: smegenų šturmo rezultatai taip pat naudojami kitose priemonėse, duomenų bazėse, standartizacijoje ir t. t. Sukurtos idėjos gali būti panaudotos kitur.
- yra nebrangi, lengvai paruošiama, įgyvendinama ir suprantama, todėl norint ja naudotis, nereikia būti aukštos kvalifikacijos ekspertu ar brangiai apmokamu konsultantu.

# TRŪKUMAI



Pagrindiniai keblumai yra šie:

- Galvosūkių šturmo procesas gali užtrukti. Gali praeiti kelios valandos ar net dienos, kol bus rastas sprendimas.
- Utopinės idėjos: kartais siūlomos idėjos yra neįgyvendinamos.
- Rizika, kad bus sukurta per daug idėjų, kurios apims įvairias sritis ir galiausiai bus sunku jas išanalizuoti ir išrinkti tinkamiausią.
- Gudročiai: Kolegos gali atsisakyti svarstyti kitų idėjas arba užgožti kitus. Tai skatina kovas ir ginčus.
- Reikalingas moderatorius: Smegenų šturmui reikalingas lyderis arba moderatorius, kuris kontroliuotų sesiją ir užtikrintų, kad ji būtų tinkamai užbaigta.

# TRŪKUMAI



Be to:

- Šis metodas nesuteikia pakankamai priemonių idėjoms analizuoti ir klasifikuoti.
- Jis ne visada veiksmingas. Smegenų šturmas priklauso nuo keleto veiksnių, ir jis tampa neveiksmingas, jei nėra vieno ar dviejų iš šių veiksnių.
  - Pavyzdžiui, jei vienas ar keli smegenų šturmo dalyviai turi prastą bendravimo įgūdžių, jiems bus sunku išreikšti savo idėjas arba išklausti, ką sako kiti žmonės. Tuomet tai gali išbalansuoti diskusijas ir apsunkinti gerų grupės idėjų kūrimą. Panašiai, jei smegenų šturmas vyksta organizacijoje, kurioje vyrauja autoritarinė struktūra, jis iš esmės bus nenaudingas, nes visi tiesiog lauks, kol viršininkas nurodys, apie ką kalbėti.
- Tai ne visada visiems tinkamas pasirinkimas. Kai kurie žmonės paniškai bijo kalbėti prieš grupę, tačiau jie gali pateikti puikių idėjų, kai dalyvauja susitikimuose vienas prieš vieną (one-on-one meetings). Šiems žmonėms smegenų šturmas nėra tinkamas pasirinkimas.

# PATARIMAI



Svarbiausia sukurti palankią ir skatinančią smegenų šturmo aplinką, nes norite, kad visi dalyviai galėtų kuo geriau išnaudoti savo kūrybiškumą.

- Smegenų šturmas turėtų būti kūrybiškumo forma, kurioje daug dėmesio skiriama laisvei, tačiau vis tiek reikia nustatyti tam tikrą pagrindinę smegenų šturmo sesijų struktūrą.
- Svarbiausia - užduoti tinkamą klausimą arba iškelti problemą taip, kad bent kai kuriuos smegenų šturmo sesijos rezultatus būtų galima panaudoti.

Be to:

- Aiškiai užrašykite, kam ketinate naudoti smegenų šturumą. Klausimas "Kaip mes galėtume" (angl. How Might We) yra puikus būdas suformuluoti smegenų šturmo užduotį.
- Būkite vaizdingi: spalvotais žymekliais rašykite ant lapelių ir kabinkite juos ant sienos - arba nupieškite savo idėją.
- Turėkite žaismingų taisyklių: Kritikuojant ar diskutuojant dėl idėjų gali greitai išsekti sesijos energija.
- Kūrybinėse erdvėse nevertinama. Jos leidžia idėjoms tekėti, kad žmonės galėtų remti vieni kitus ir puoselėti puikias idėjas.
- Investuokite energiją į trumpą laiko tarpą, pavyzdžiui, 15 ar 30 minučių didelio įsitraukimo. Susėskite prie lentos arba prie stalo, bet užimkite aktyvią laikyseną - stovėkite arba sėdėkite tiesiai.





- Siekite kuo daugiau naujų idėjų. Kuo daugiau idėjų, tuo geriau.
- Skatinkite keistas ir beprotiškas idėjas. Nėra blogų idėjų. Nekritikuokite kitų nuomonės ir nedvejodami pateikite savo idėjas, net jei jos jums neatrodo labai geros. Kas nors kitas gali atrasti tai, ko jūs nepastebėjote, ir galės pasinaudoti jūsų idėja. Jokia idėja nėra per didelė ar per beprotiška. Visada geriau sumažinti planą, kuris yra nerealus, nei bandyti ką nors padidinti.
- Šiuo metu jokia idėja nėra galutinė. Geriausios idėjos gimsta tada, kai žmonės bendradarbiauja ir prisideda prie pirmosios koncepcijos, ją tobulina ir tikslina. Kol taip nėra, reikia atsižvelgti į visas nuomones.
- Į kūrybinių idėjų kūrimą žiūrėkite atsižvelgdami į šiuos elementus ir padėsite išlaikyti tam tikrą orientaciją, neužkirsdami kelio idėjų atsiradimui.
- Išklauskite vienas kitą ir tobulinkite vienas kito idėjas. Nebūkite apsėsti savo pačių idėjų. Esate čia tam, kad kartu kurtumėte idėjas. Kai visi komandos nariai pristatys savo idėjas, galėsite atrinkti geriausias idėjas, kurias galėsite toliau plėtoti ir tobulinti kituose idėjų kūrimo seansuose. Yra įvairių metodų, kuriuos galite naudoti, pavyzdžiui, „Post-it balsavimas“, „Keturių kategorijos“, „Bingo atranka“, „Šešios mąstymo kepurės“ ir „Now Wow How Matrix“.

Norint sužinoti daugiau:

<https://public-media.interaction-design.org/pdf/Brainstorm.pdf>

# ŠALTINIAI



- <https://en.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>
- <http://www.free-management-ebooks.com/dldebk/dlth-5brainstorming.htm>
- <https://fr.semrush.com/blog/brainstorming/>
- <http://www.free-managementebooks.com/news/brainstorming/>
- <https://www.masterclass.com/articles/how-to-brainstorm-story-ideas#7-tips-for-brainstorming-book-ideas>
- <https://trainingmethodbrainstorming.weebly.com/pros-and-cons.html>
- <https://lucidspark.com/blog/benefits-of-group-brainstorming>
- <https://klaxoon.com/communaute/brainstorming-testez-la-methode-des-6-chapeaux>
- <https://www.adviz.ca/stratemark/conseils/idees-activites-et-brainstorming-en-equipe/>

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



## KŪRYBINIS RAŠYMAS

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Tikslas - išreikšti mintis, patirtį ar emocijas. Kūrybinis rašymas yra ne tik informacijos pateikimas ar skatinimas skaitytoją atlikti rašytojui naudingą veiksmą, bet jis naudojams ir:

- norint ką nors sudominti ar pamokyti,
- skleisti informaciją apie kažką ar ką nors,
- tiesiog išreikšti savo idėjas ir nuomonę.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJOS

Kūrybinis rašymas - tai bet kokia rašymo forma, kai rašoma rašoma kūrybiškai: grožinė literatūra, poezija, kūrybinis negrožinis rašymas ir kt. Tai bet koks rašymas, kuris nėra techninis, žurnalistinis ar akademinis rašymas.

Kūrybinis rašymas taip pat yra puiki mokymosi priemonė, priemonė tyrinėti mus supantį pasaulį ir kvestionuoti prielaidas. Kūrybinio rašymo pratybose ir seminaruose galima ne tik lavinti rašymo įgūdžius. Profesiniame gyvenime kūrybinis rašymas gali padėti rasti naujų būdų pristatyti žinias ir patirtį įvairioms tikslinėms grupėms, taip pat patobulinti įtikinėjimo įgūdžius. Pedagogams kūrybinis rašymas yra puikus būdas praplėsti mokymo programą ir suteikti mokiniams naujų, skirtingų iššūkių. Kūrybinis rašymas lavina mūsų vaizduotę ir gerina supratimą apie strategijas, padedančias kurti originalias idėjas ir naujus sprendimo būdus iššūkiams su kuriais susiduriame.

Galvojant apie asmeninį tobulėjimą, kūrybinis rašymas taip pat suteikia mums galimybę patogiau jaustis dalijantis savo mintimis, geriau pažinti save, tyrinėti savo stipriąsias puses (ir sritis, kurias galbūt reikia tobulinti), geriau suprasti savo jausmus, taip pat didinti pasitikėjimą savimi ir savigarbą. Rašymas gali padėti mums atleisti sau ir išgyti.

# PAVYZDŽIAI



## 1. Laisvasis rašymas

Laisvasis rašymas - tai metodas, kurio esmė - tam tikrą laiką nuolat rašyti, nekreipiant dėmesio į tokius dalykus kaip rašyba, gramatikos taisyklės ar technika.

**Tikslas:** Pagrindinis laisvojo rašymo tikslas - ne sukurti tobulą tekstą, bet „sulaužyti rašymo blokus“. Taip pat tai pratimas, padedantis ugdyti besimokančiųjų gimtosios ar užsienio kalbos gebėjimus, bei kūrybiškumą.

**Instrukcija:** Tai puikus rašymo pratimas, padedantis atskleisti naujus prisiminimus. Jis taip pat yra vienas paprasčiausių pratimų. Susiraskite sau patogią vietą. O tada pradėkite apie ką nors rašyti ir nenustokite, kol nesibaigė laikas. Reikia negalvoti rašant ir neišmesti jokių žodžių. Atvirkščiai, bandyk rašyti greičiau, nei spėji galvoti.

Jei sustoji, užsirašyk savo mintis, kurios tau tada kilo, o tada sek paskui jas ten, kur jos ir tave nuves.



## **Trukmė :** Tarp 7 ir 10 minučių

1 variantas: rašydami pridėkite keletą paveikslėlių, kad paskatintumėte pasakojimą arba pakeistumėte rašymo kryptį.

2 variantas: įjunkite muziką, užmerktomis akimis palieskite kokį nors daiktą, kad paskatintumėte pasakojimą.

3 variantas: užpildykite savo kūną žodžiais, sukurdami choreografą, o tada pradėkite rašyti.

4 variantas: pradėkite rašyti nuo frazės : Aš vaikštau savo viduje...

Spontaniško rašymo pavyzdys:

Gruodis yra nostalgiška daina,  
su senoviniais akcentais ir subtiliu monotoniškumu,  
Švytinti ir reginti pavargusias sielas su laimės ašaromis,  
Ir kiekviena nata veda į mistinių vizijų kadenciją.

Ar jaučiate, kaip spindi dangaus žvaigždžių grožis,  
su milijonais aksominių svajonių, plaukiančių tavyje?

Patarimai: Neteiskite savęs, leiskite žodžiams lietus.  
Rašykite nesijaudindami dėl to, ką gali pagalvoti kiti žmonės. Išsakykite savo tiesą popieriuje, net jei nuspręsite nesidalyti ja su kitais grupės nariais.  
Nebraukykite ir neperžiūrėkite, tiesiog rašykite toliau.



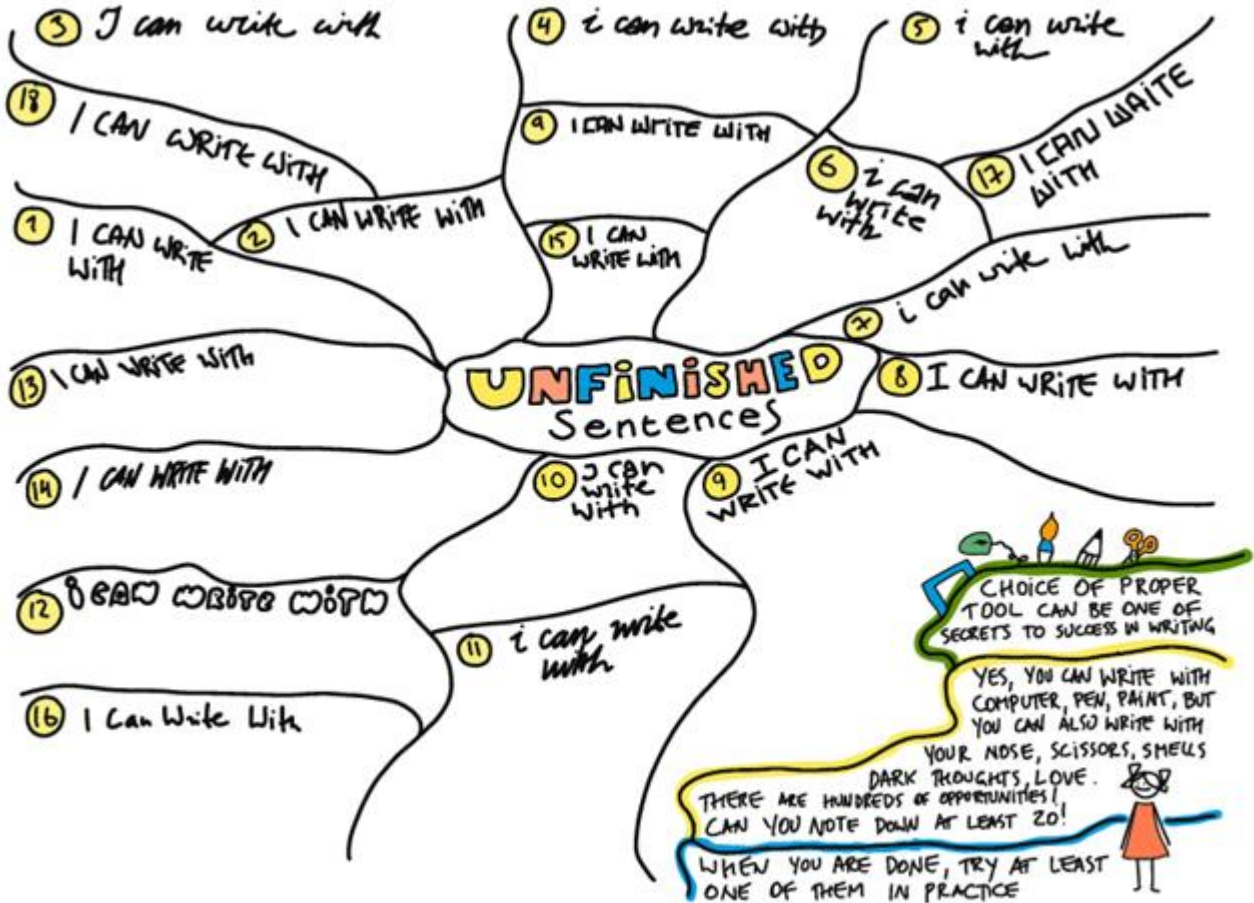


## 2. Kūrybinio rašymo užuominų naudojimas.

Sunkiausia yra pradėti rašyti, o kūrybinio rašymo užuominos tai padaro už jus. Kūrybinio rašymo užuomina - tai paprasta technika arba keli žodžiai ar frazės, kurias galite naudoti kaip kūrybinio rašymo pradžią. Pradėję rašyti ir pasinaudoję užuomina kaip įkvėpimo šaltiniu, galėsite rašyti toliau. Šios trumpų rašymo užduočių gali pakakti mokymosi veikloms, kuriomis siekiama ugdyti besimokančiųjų gimtosios ar užsienio kalbos gebėjimus ir kūrybiškumą.



**Trukmė:** Maksimali trukmė kiekvienai užuomenai yra 5 min.



IF COLORS WERE HUMANS...

IMAGINE IF ALL COLORS TURNED INTO HUMANS. WHOM WOULD THEY BECOME? CHOOSE ONE COLOR FROM THIS PALETTE AND DESCRIBE ITS PERSONALITY!

**FANTASY TRIP**

IMAGINE A TRIP THAT YOU WOULD LIKE TO MAKE, ANY KIND OF TRIP THAT NO HUMAN DID BEFORE!

NOTE DOWN 5 LANDMARKS YOU WOULD LIKE TO VISIT DURING THIS TRIP!



### 3. Metaforų ieškojimas

#### Tikslas

Ugdyti besimokančiųjų gebėjimus pastebėti sąsajas bei naudoti metaforinę išraišką. Pratimą taip pat galima naudoti pasirinktai temai tyrinėti ir įgyti naujų įžvalgų.

#### Pasirengimas ir medžiagos

Reikės dviejų skirtingų spalvų popierinių kortelių, kad būtų galima sukurti du žodžių rinkinius. Vieną žodžių rinkinį (įvairūs objektai) reikėtų užrašyti ant vienos spalvos kortelių, o kitą žodžių rinkinį (įvairios veiklos ar sąvokos) - ant kitos spalvos kortelių. Paruoškite bent po 10 kiekvienos spalvos kortelių. Galite pasirinkti atsitiktinius objektus ir veiklas arba nukreipti dalyvių dėmesį į tam tikrą temą. Tai bus žodžiai, kuriuos dalyviai derins atlikdami užduotį.

**Trukmė:** 20 minučių, įskaitant laiką, skirtą pasidalyti metaforomis.



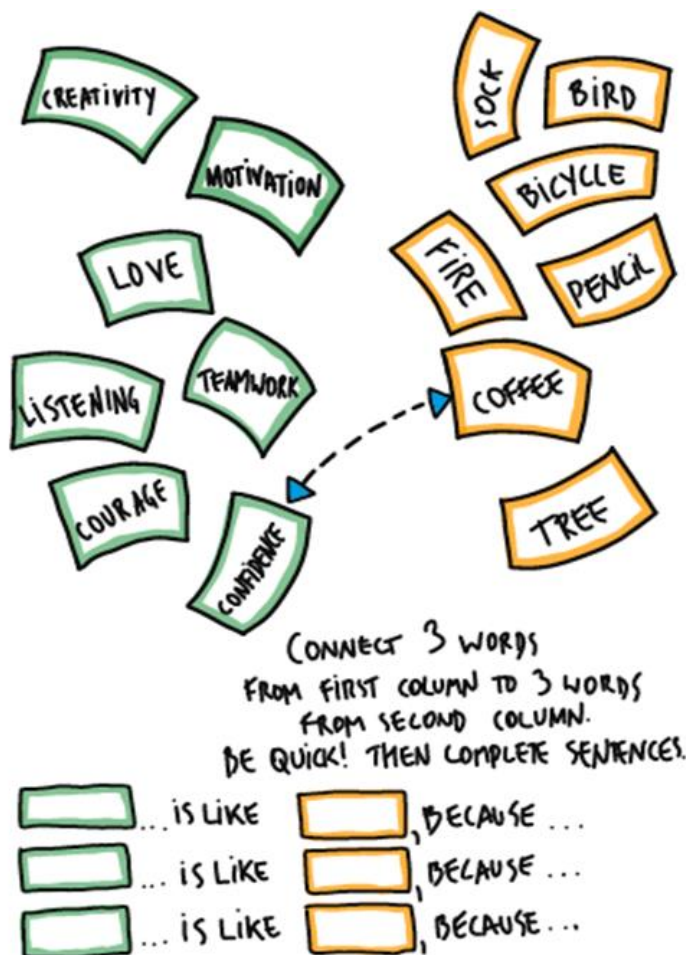
## Instrukcija

Paprašykite vieno savanorio iš grupės išsirinkti dvi korteles - po vieną iš kiekvieno rinkinio - nežiūrint į žodžius. Paprašykite visos grupės surasti ryšį tarp šių dviejų žodžių ir užrašyti naujas metaforas, naudojant šią konstrukciją:

**“[VEIKSMAS] yra kaip [DAIKTAVARDIS] nes ...”**,

pavyzdžiui: "PAVOJUS panašus į DANGŲ, nes jis slepia daug daugiau, nei mes galime įsivaizduoti".

**Patarimai:** Suteikite dalyviams laisvę keisti pasirinktas sąvokas.





## 4. Žodžių dėlionė

### Tikslas

Pagerinti dalyvių rašymo užsienio kalba įgūdžius ir praplėsti jų žodyną. Tokios užduotys taip pat padeda lavinti sąsajų kūrimą, kuris yra viena iš pagrindinių kūrybinio mąstymo strategijų.

### Pasirengimas ir medžiagos

Prieš užsiėmimą paruoškite žodžių sąrašą (šablonus), kuriuos dalyviai turės naudoti rašydami. Kiekvienas dalyvis turėtų gauti po vieną žodžių sąrašą. Žodžius parinkite pagal dalyvių žinių lygį. Jei dalyviai studijuoja kokį nors konkretų dalyką, žodžiai gali atspindėti jų studijų sritį. Be to, žodžių skaičių galima koreguoti.

### Trukmė

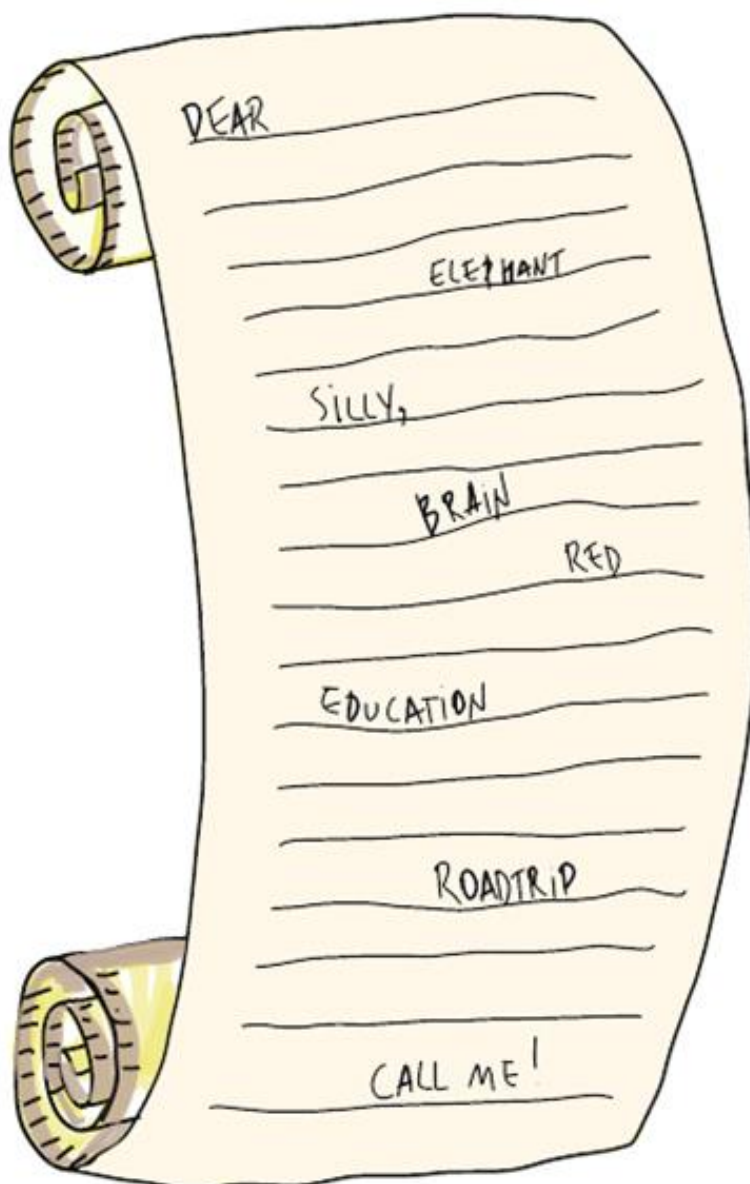
Trukmę galima koreguoti. Užsiėmimas gali būti trumpalaikis ir tarnauti kaip apšilimas prieš kitus pratimus arba dalyviai gali gauti daugiau laiko savo istorijoms parašyti.





## Instrukcija

Padalinkite šablonų kopijas. Paprašykite dalyvių parašyti tekstą ir įtraukti visus pateiktus žodžius, nekeičiant jų vietos lape. Parašę dalyviai gali pasidalyti savo istorijomis, kad apmąstyty, kaip tie patys įvesties duomenys gali lemti skirtingus rezultatus





## 5. Laiškas mano vaikui

### Tikslas

Praktikuoti refleksiją ir išmokti mokytis

### Pasirengimas ir medžiagos

Popierius laiškams rašyti, rašikliai, vokai. Priklausomai nuo grupės patirties, gali tekti paaiškinti sąvoką „refleksija“.

**Trukmė** : 30 minutės.

### Instrukcija

Be abejo, dauguma jaunuolių gauna daug pamokymų ir patarimų mokykloje, namuose ir iš žiniasklaidos. O jei mes mestume jiems iššūkį ir patiktume patarėjo vaidmenį? Šį pratimą naudokite kokios nors svarbios mokymosi patirties, pavyzdžiui, tarptautinių mainų ar mokymo kursų, pabaigoje. Paprašykite kiekvieno dalyvio parašyti laišką savo vaikui - tokiam, kokį jis galbūt turės ateityje. Paprašykite jų pagalvoti apie kelias svarbias gyvenimo pamokas, kurias jie patyrė, ir laiške paminėti tas pamokas. Laiškai gali išlikti anonimiški ir jais gali keistis grupės nariai, kad jie galėtų į juos pažvelgti, tačiau užtikrinkite, kad visi laiškai keliautų namo kartu su jų autoriais. Jei turite galimybę, galite juos surinkti ir po kelerių metų išsiųsti dalyviams.



## 6. Herojai ir Antiherojai

### Tikslas

Išmokti mokytis ir geriau pažinti save. Suteikti dalyviams kūrybišką savirefleksijos ir savo stipriųjų pusių, gebėjimų, įgūdžių ir talentų nustatymo pagrindą. Šis pratimas taip pat gali pasitarnauti kaip poreikių analizė, kuria galima remtis nustatant tolesnius mokymosi tikslus ir rengiant asmeninį mokymosi planą.

### Pasirengimas ir medžiagos

Gali būti naudinga, jei prieš šį rašymo pratimą dalyviai atliks asmeninę SSGG (stiprybių, silpnybių, grėsmių ir galimybių) analizę. Kiekvienam asmeniui reikės rašiklio ir popieriaus. Atliekant šio pratimo variantą, taip pat reikės trikojo, fotoaparato ir žmogaus, kuris padėtų dalyviams fotografuoti.

**Trukmė** : 60 minučių.





## Instrukcija

Paaiškinkite dalyviams, kad šio pratimo tikslas - padidinti jų savimoneę. Dalyviai turėtų dirbti vieni, o jų užduotis - sukurti naują superherojų, jį apibūdinti ir parašyti istoriją apie kokį nors įvykį, kuriame superherojus demonstruoja savo galias. Esminis užsiėmimo elementas yra tai, kad superherojus turėtų būti patys dalyviai, o superherojaus galios turėtų būti pagrįstos realiais dalyvių įgūdžiais ir talentais. Pakvieskite dalyvius įsivaizduoti, kad laikraštyje išspausdintas straipsnis apie minėtą įvykį. Pasiūlykite straipsnio pavadinimą, pavyzdžiui, „Pasaulis ieško paslaptingo herojaus“.

Dalyviams parašius savo superherojų istorijas, suskirstykite dalyvius į grupėles po 2-3 žmones ir paprašykite jų pasidalyti savo istorijomis šiose mažose grupelėse. Jei dalyviai gerai pažįsta vienas kitą, jie taip pat gali pateikti vienas kitam grįžtamąjį ryšį apie išvardytus įgūdžius, stipriąsias puses ir gebėjimus, kad paremtų vienas kito asmeninį tobulėjimą.

**Baigdami šią veiklą, galite paprašyti dalyvių sugalvoti idėjas ir sukurti mokymosi planą, kuriuo siekiama ugdyti jų stipriąsias puses ir pašalinti silpnąsias.**



## 7. Abecėlės poemos

### Tikslas

Užduotis skatina kūrybinį mąstymą ir gebėjimą susieti skirtingas sąvokas ir veiksmus, tačiau, jei ji būtų naudojama taip, kaip aprašyta čia, pagrindinis užduoties tikslas būtų pagerinti žmonių bendradarbiavimą grupėje ar komandoje. Priimkite tai kaip pavyzdį, kaip kūrybinio rašymo pratimai gali būti pritaikyti komandos formavimo poreikiams.

### Pasirengimas ir medžiagos

Paruoškite du lentos su nuplėšiamais popieriaus lapais (angl. flip-chart) lopus su visomis abecėlės raidėmis, surašytomis viena po kitos žemyn. Gali prireikti tik dviejų, bet gali būti, kad grupei prireiks ir daugiau. Taip pat reikės kelių žymeklių.

**Trukmė** 60 minučių.



## Instrukcija

Abecėlės poemos idėja paprasta. Grupė turi kartu parašyti eilėraštį, kurio kiekviena eilutė prasideda vis kita abecėlės raide nuo A iki Z. Nustatykite dalyviams iššūkį keliantį laiko limitą, pavyzdžiui, 20 žmonių grupė eilėraščiui sukurti gali turėti 3 minutes. Suteikite laiko iki 10 minučių, kad grupė susitartų dėl strategijos, kaip spręst šį iššūkį. Tada imkitės darbo! Jei grupei pavyks, pakvieskite juos perskaityti eilėraštį. Jei dalyviams nepavyksta, pakvieskite juos peržiūrėti savo bendradarbiavimą ir pabandyti dar kartą. Jei ir antrasis bandymas nepavyko ir jei grupė nori peržiūrėti savo požiūrį ir bendradarbiavimą, kad galėtų pabandyti dar kartą, taip ir padarykite! Nebijokite nesėkmės, jei grupė taip nusprendžia.

### ALPHA POEM

A...		N...
B...		O...
C...		P...
D...		Q...
E...		R...
F...		S...
G...		T...
H...		U...
I...		V...
J...		W...
K...		X...
L...		Y...
M...		Z...



## 8. Mes visi esame sukurti iš istorijų

### Tikslas

Ugdyti socialinę ir pilietinę kompetenciją. Pagerinti dalyvių savimoneę ir įgalinti juos rašyti istorijas apie save.

### Pasiruošimas ir medžiagos

Grupėje turi būti daug asmeninės paramos ir atvirumo, kad dalyviams būtų galima pasiūlyti šį galingą pratimą. Įsitikinkite, kad grupėje yra saugi aplinka, pakankamai paramos, taip pat tinkama nuotaika giliai savirefleksijai ir analizei. Šis pratimas taip pat yra gana sudėtingas ir reikalauja gerų savirefleksijos ir stebėjimo įgūdžių, todėl labiau tinka patyrusiems mokiniams.

**Trukmė:** 90 minučių.



## Instrukcija

Mes visi esame sukurti iš istorijų, iš kurių kai kurios pasitarnauja mūsų vystymuisi, o kitos mums trukdo. Nuo istorijų, kuriomis tikime, priklauso mūsų pasaulio likimas ir ateitis. Paprašykite dalyvių prisiminti pagrindinę istoriją, kurią jie pasakoja apie save (sau ar kitiems žmonėms), ir užrašyti ją ant popieriaus. Prieš pradėdant rašyti įspėkite dalyvius, kad jie neprivalės dalintis savo istorijomis. Savirefleksijai ir rašymui skirkite apie 30 minučių. Tada skirkite dar 30 minučių atsakymams į šiuos klausimus parašyti:

- Ar šioje istorijoje esate herojus, piktadarys ar auka?
- Aprašykite, kaip ši istorija, kurią pasakojate apie save, daro jums įtaką - ar ji jus įkvepia ir stiprina, ar varžo, verčia jaustis blogai ir prarasti tikėjimą savimi?
- Ar yra istorijų, kuriomis tikite ir kurios jus stabdo?
- Kaip galėtumėte perrašyti tas istorijas, kurios jus stabdo, į labiau padrąsinančias?

Pagalvokite. Ko išmokote iš savo nesėkmių ir klaidų? Ar kitų kritika ir neigiamas požiūris padėjo jums tobulėti? Ar blogi įvykiai jus sustiprino? Kaip jūsų skaudžios patirtys gali padėti įgalinti ir įkvėpti kitus tapti geresniais?



## 9. 100 + 1 verslininko savybės

### Tikslas

Personažų kūrimas yra svarbus kūrybinio rašymo elementas. Šiame pratime naudojami bendri charakterio kūrimo klausimai, padedantys lengviau apmąstyti, kokių savybių reikia norint tapti sėkmingu verslininku.

### Pasiruošimas ir medžiagos

Lenta su nuplėšiamais popieriaus lapais angl. (flip-chart) popieriaus ir žymeklių, popieriaus ir rašiklių. Nubraižykite ant lentos su nuplėšiamais popieriaus lapais savo personažo kūrimo šablono versiją arba pademonstruokite ją ekrane.

### Personažo kūrimas nuo nulio

Nuspręskite, ar norite, kad jūsų verslininkas būtų moteris, ar vyras, ir kiek jam metų.

**Tiesos ir melai.** Parašykite dešimt "faktinių" teiginių apie savo personažą - tai, kas pirmiausia ateina į galvą, pavyzdžiui, jie sunkiai dirba, yra malonūs ir pan. Parašykite dešimt "melo" - teiginių, kurie, jūsų manymu, negali būti teisingi, pavyzdžiui, jie nemėgsta būti su kitais žmonėmis.



## Veikėjo apibūdinimas (angl. back-story)

Vardas:

Vaikai:

Amžius:

Politinės pažiūros:

Išvaizda ir stilius:

Pomėgiai:

Sveikata:

Temperamentas:

Požiūris į religiją:  
žmonės:

Kaip jį ar ją mato kiti

Išsilavinimas:

Nuomonė apie save:

Ypatingi gebėjimai:

Svarbūs bruožai:

Šeimyninė padėtis:

## Santykiai

Kaip jūsų veikėjas kitaip elgtųsi bendraudamas su:

tėvais

priešais

vyras

mylimuoju/mylimąja

moterimis

savo komanda

draugais

varžovais



## Papildomi klausimai

- Kokie įpročiai padeda jiems būti sėkmingiems?
- Kaip jie apibrėžia sėkmę?
- Jei paklaustumėte apie jų didžiausią svajonę, ką jūsų veikėjas pasakytų?
- Apie kokią slaptą svajonę jie jums nepasakytų?
- Kaip jie tvarkosi su nesėkmėmis?
- Kas verčia žmones juos sekti ir palaikyti?
- Kaip jie elgėsi mokykloje?

**Trukmė:** 90 minučių

**Instrukcija.** Dalyviai dirba mažose grupėse. Užduoties tikslas - suprasti, kokius įpročius ir savybes turėtume stengtis ugdyti, kad taptume sėkmingais verslininkais. Paprašykite, kad naudodamiesi pateiktu šablonu jie sukurtų gero verslininko profilį. Užpildę bendrąjį profilį, pakvieskite mokinius sugalvoti įvairių citatų apie verslumą ir su juo susijusių citatų, kurias šis sėkmingas verslininkas galėjo pasakyti žiniasklaidai, savo komandai, jaunimo grupei, vaikui ir šuniui. Pakvieskite dalyvius pasidalyti citatomis, kurios jiems labiausiai patiko.

**Galimybė:** galimybė užduoti klausimus asmeniui, kuris jiems yra pavyzdys.





## 10. Kultūrinės patarlės (priežodžiai)

### Tikslas

Ugdyti kultūrinį sąmoningumą ir raišką . Apmąstyti įvairius kultūrų elementus ir geriau suprasti įvairių šalių kultūrinio paveldo skirtumus ir panašumus. Šis pratimas labiau tinka tarpkultūrinėms grupėms.

### Priemonės ir medžiagos

Paruoškite keletą kultūrinių patarlių, kaip pavyzdį, ir užrašykite jas ant lentos su nuplėšiamais popieriaus lapais (angl. flipchart). Pavyzdžiai:

*Paimk tik tai, ko tau reikia, ir palik žemę tokią, kokią radai:*

Amerikos indėnų patarlė, atspindinti žemės svarbą.

*Viltis miršta paskutinė*

*Rytas išmintingesnis už vakarą*

**Trukmė:** Mažiausiai 45 minutės.



## Instrukcija

Pratybų pradžioje pristatykite keletą kultūrinių patarlių ir paprašykite dalyvių pasidalyti pavyzdžiais iš savo šalių. Dalydamiesi dalyviai taip pat gali pasakyti, ar tokių pačių (arba lygiaverčių) patarlių pavyzdžių galima rasti ir jų kalbose.

Tada paprašykite, kad kiekvienas asmuo pasirinktų vieną iš šių patarlių, ir skirkite 20 minučių parašyti istoriją apie pasirinktą patarlę. Dalyviai gali rašyti apie situacijas, kuriose šios patarlės vartojamos, savo asmeninę patirtį, kai ši patarlė pasirodė esanti tiesa arba ne, taip pat gali parašyti istoriją, kurioje paaiškintų patarlės vaidmenį jų šalyje, arba įsivaizduoti šios patarlės kilmę.

Kai istorijos bus baigtos, pakvieskite dalyvius pasidalyti savo tekstais.

# PRIVALUMAI



Kūrybinis rašymas padeda

- tobulinti savo, kaip rašytojo, įgūdžius,
- įveikti rašytojo bloką (angl. Writer's block),
- tobulinti bendravimą gimtąja kalba,
- ugdyti užsienio kalbos gebėjimus,
- ugdyti kūrybiškumą ir spontaniškumą,
- išmokti mokytis ir ugdyti iniciatyvumą,
- ugdyti socialinę ir pilietinę kompetenciją,
- ugdyti kultūrinį sąmoningumą ir saviraišką,
- geriau pažinti save,
- rašyti apmąstymus (refleksijas) ir kūrybiškam mokymosi veiklos vertinimui.

# TRŪKUMAI



- Kūrybinis rašymas nepaverčia tavęs rašytoju.
- Gali sukelti klaidingą viltį. Kiekvienas gali galvoti, kad yra rašytojas nesusiduriantis su nesėkmėmis rašymo srityje.
- Tai nereiškia, kad būsite publikuojami.
- Neišmokssite rašyti konkrečios literatūros formos ar žurnalistinio teksto, akademinio rašymo taisyklių.
- Jei nekreipsite dėmesio į savo rašymo procesą, rizikuojate nepadaryti pažangos rašymo srityje.

# PATARIMAI



## Keletas naudingų patarimų:

- Kasdien veskite dienoraštį, kuriame fiksuokite savo idėjas ir jomis žaiskite;
- Kasdien skirkite tam tikrą laiko atkarpą (kad ir 5 minutes) tik rašymui;
- Naudokite laikmatį, kad galėtumėte laikytis kasdienio rašymo įpročio;
- Taip pat galite išsikelti žodžių skaičiaus tikslus, jei tai jus labiau motyvuoja nei laiko limitas;
- Perskaitykite kuo daugiau tokio turinio, kokį norite rašyti;
- Paskelbkite savo kūrinį (tinklaraštyje) ir sulaukite kitų atsiliepimų.

# PATARIMAI



## Keletas patarimų, kaip palengvinti kūrybinio rašymo užsiėmimus

- **Sutelkite dėmesį į saugios mokymosi aplinkos kūrimą ir nustatykite aiškias ją saugančias taisykles.** Įsitikinkite, kad atmosfera arba grupės raidos etapas yra tinkamas šiai veiklai.
- **Įsitikinkite, kad vieta, kurioje dirbate, yra patogi.** Kad joje būtų pakankamai šviesos ir dalyviai rašydami galėtų jaustis patogiai.
- **Pritaikykite metodą prie dalyvių poreikių,** atsižvelgdami į tai, kaip grupės žmonių amžiaus, patirties, gebėjimų ir kultūrinės aplinkos skirtumai veikia jų įsitraukimą į pratybas.
- **Aiškiai nurodykite užsiėmimų tikslą.** Ne visi rašymo pratimai turi svarbius tikslus. Kai kurie iš jų skirti smagumui, žaismingumui skatinti ir kūrybinio mąstymo „blokams“ nutraukti, idėjoms ar personažams tyrinėti.

# PATARIMAI



- **Išdrįskite būti autentiški ir pažeidžiami.** Dalydamiesi savo asmeninėmis istorijomis, įskaitant tas, kurias žmonės dažnai linkę pasilaikyti sau, paskatinsite aplinkinius dalytis savo emocijomis ir patirtimi.
- **Skatinkite dalytis rašytiniais tekstais.** Tai puiki galimybė mokytis iš kitų žmonių darbų.
- **Sutelkite dėmesį į procesą, o ne į rezultatą.**
- **Padarykite tai žaisminga veikla.** Vienas pagrindinių kūrybinio rašymo bruožų yra noras žaisti su kalba. Linksmumas ir žaismingumas padeda kūrybinėms idėjoms kibirkščiuoti. Įtraukite energijos suteikiančių priemonių ir žaidimų, kad sukurtumėte neformalią, atsipalaidavusią atmosferą.
- **Būkite lankstūs.** Kūrybinis rašymas turėtų būti sklandus užsiėmimas. Svarbu lanksčiai vertinti reikalavimus ir lūkesčius.

# ŠALTINIAI



- [https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-1429/CW-cookbook-web.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1429/CW-cookbook-web.pdf)
- <https://www.tckpublishing.com/what-is-creative-writing/>
- 
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Creative\\_writing](https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_writing)
- 
- <https://authority.pub/creative-writing-examples/>
- 
- <https://themodernetiquette.com/2021/12/22/december-passacaglia/>



# ŠALTINIAI



## Knygos

- Amberg, J., Larson, M. (1996), **Creative Writing Handbook**. US: Good Year Books.
- Benke, K. (2010), **Rip the Page! Adventures in Creative Writing**. Roost Books.
- Bolton, G. Field, V., Thompson, K. (2006), **Writing Works: A Resource Handbook for Therapeutic Writing Workshops and Activities**. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Deutsch, L. (2014), **Writing from the Senses: 60 Exercises to Ignite Creativity and Revitalize Your Writing**. Boston: Shambhala Publications Inc. Donovan, M. (2012), **101 Creative Writing Exercises**.
- Dowrick, S. (2009), **Creative Journal Writing: The Art and Heart of Reflection**. Los Angeles: Penguin Putnam Inc.
- Kaufman, S. B., Kaufman, J. C. (2009), **The Psychology of Creative Writing**. New York: Cambridge University Press.
- Morley, D. (2007), **The Cambridge Introduction to Creative Writing**. New York: Cambridge University Press.
- Stockton, H. (2014), **Teaching Creative Writing : Ideas, Exercises, Resources and Lesson Plans for Teachers of Creative-writing Classes**. London: Little, Brown Book Group.

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



## KRYŽIAŽODŽIŲ LABORATORIJOS (angl. CROSSWORD LABS)

---

### **Atsakomybės apribojimas:**

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Tai paprastas ir greitas įrankis kryžiažodžiams kurti, spausdinti, bendrinti ir spręsti internete. Galite sudominti savo grupę, suteikdami jiems įrankį sukurti savo kryžiažodį, arba padidinti jų žinias ir informuotumą apie tam tikrą temą.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA

Tai viena didžiausių kryžiažodžių saugyklų internete, kurioje yra daugiau nei 1 mln. galvosūkių.

"Crossword Labs" yra kryžiažodžių dėlionių kūrėja.

# PAVYZDYS



Greitas, paprastas ir nemokamas naudojimas: galite susikurti savo kryžiažodį arba rasti jau paruoštą.

Galite bendrinti savo kryžiažodžio URL ir spręsti galvosūkj internetu.

Programa veikia planšetiniuose kompiuteriuose ir telefonuose.

Kryžiažodį taip pat galite atsispausdinti ir (arba) eksportuoti į PDF arba "Microsoft Word" formatą arba atsisiųsti kryžiažodį kaip paveikslėlį.

# PRIVALUMAI



- Veikia bet kuriame įrenginyje.
- Jokių reklamų, vandens ženklų ir nereikia registruotis.
- Nemokama.

# TRŪKUMAI



Sąsaja pateikiama tik anglų kalba.  
Kryžiažodį galite kurti tik prisijungę prie interneto.

# ŠALTINIAI



- <https://www.albertopiccini.it/2019/06/05/crossword-labs-una-web-app-con-cui-costruire-parole-crociate-personalizzate/>
- [Free, Online Crossword Puzzle Maker - Crossword Labs](#)

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



## APIBENDRINIMAS (DEBRIEFING)

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.



# TIKSLAS



Apibendrinimas (debriefing) - tai patirtis, leidžianti dalyviams susieti veiklą ir pamokas, išmoktas per veiklą, patirtį ar programą, su išoriniu pasauliu.

Kada vyksta apibendrinimas?

Apibendrinimas gali būti rengiamas bet kurios veiklos ar patirties pabaigoje, įskaitant patirties segmento pabaigą ar veiklos serijos pabaigą. Nėra vieno idealaus laiko, kada reikėtų rengti apibendrinimą, ar nustatyti gairių, kiek laiko turėtų trukti kiekvienas apibendrinimas. Galima taikyti įvairias apibendrinimo strategijas, taip pat veiklą, kuri suteikia dalyviams žinių ir galių patiems vadovauti apibendrinimo procesui.

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA

---

### Apibendrinimo žingsniai

Patyriminės veiklos suteikia daugybę diskusijos taškų. Tačiau svarbu prisiminti, kad jei po veiklos vyksiančių aptarimų struktūra nėra tinkama, jie gali būti neveiksmingi, o mokymosi galimybės gali neišryškėti.

Siekiant maksimaliai padidinti patirtinės veiklos naudą ir sudaryti sąlygas dalyviams mokytis ir tobulėti proceso metu, naudinga vadovautis trijų žingsnių modeliu, kaip užduoti apibendrinamuosius klausimus: Kas? Kas iš to? Kas dabar?

### **1. Kas/ką (The What)**

Tikslas: Apžvelgti veiklą, siekiant surinkti duomenis apie tai, kas įvyko.

Paaiškinimas: Tikslas - iš grupės išgauti kuo daugiau informacijos, kad vėliau diskusijoje būtų galima į ją atsiremti. Remdamasis šia informacija apie tai, kas įvyko, moderatorius gali nukreipti diskusiją į geresnį supratimą ir padėti iš jos pasimokyti.

Pavyzdiniai klausimai: Kas nutiko? Kas vyko per tą veiklą? Ką pastebėjote?

# ISTRUKCIJA

---

## 2. Kas iš to (The So What)

Tikslas: Išnagrinėti detales ir interpretuoti duomenis, kad būtų galima išsiaiškinti veiklos reikšmę ir įgyti supratimą.

Paaškinimas: Pereinant nuo aprašomojo ir stebimojo prie aiškinamojo lygio, siekiama geriau suprasti, kas ir kaip įvyko, taip pat "atskleisti" subtilesnius įvykių lygmenis.

Pavyzdiniai klausimai: Kaip sekėsi bendrauti? Kas prisidėjo prie jūsų komandos sėkmės? Kokį vaidmenį atlikote grupėje užsiėmimo metu?

## 3. Kas dabar? (The Now What?)

Tikslas: tiltas nuo nesenos patirties prie ateities patirties.

Paaškinimas: Tam, kad tai, kas ką tik įvyko, turėtų reikšmę ar poveikį, klausimai „kas dabar“ paskatina dalyvius galvoti apie ateitį ir galbūt pritaikyti tai, ko jie išmoko. Taip pat gali būti tikslinga, kad dalyviai į ką tik įvykusį įvykį pažvelgtų metaforiniu lygmeniu ir tokiu būdu įžvelgtų prasmę ar įžvalgą.

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

# PAVYZDYS



*Papildomas pavyzdys: veiklos ir apibendrinimo klausimai "Ką matote?" (pažvelkite į kitą lapą)*

**Tipiško struktūruoto apibendrinimo planas**  
**[\(https://wattsyourpathway.co.uk/debriefing-research/\)](https://wattsyourpathway.co.uk/debriefing-research/)**

1. Prisistatymai

Kas jūs esate; kas jie yra.

Apibendrinimo tikslas – konfidencialus, trunka 2-3 val.

Bendra informacija - kur, kiek laiko, kada grįžo

Apžvalga - kaip sekėsi?

2. Nustatyti, kas kėlė didžiausią nerimą

Nurodykite 3 įvykius / problemas, kurios kėlė didžiausią stresą, nerimą ar rūpesčius - blogiausias dalis (pvz., *incidentas; trikdantis vaizdas; santykių / bendravimo sunkumai; darbo / agentūros sunkumai; pervargimas; nuobodulys; kultūra / gyvenimo sąlygos; buvimas toli nuo draugų / šeimos; sveikatos problemos*).

3. Faktai, mintys ir jausmai

Kiekvieną įvykį / problemą nagrinėkite paeiliui: klauskite apie faktus, tada apie mintis, paskui apie jausmus. NESKUBĖKITE!

4. Ar yra kitų aspektų, apie kuriuos norite pakalbėti?

5. Simptomai



Ar užsienyje patyrėte su stresu susijusių simptomų? O dabar? - Pasinaudokite jiems skirta dalomąja medžiaga, kad nurodytų tipiškus simptomus

## 6. Normalizavimas ir mokymas

- Simptomai yra normalūs tokiomis aplinkybėmis - jūs nereaguojate pernelyg jautriai

- Kokiais metodais galite sumažinti stresą?

- Kokią paramą galite gauti / su kuo galite pasikalbėti?

## 7. Kas nors, kas buvo teigiama?

Ar buvo kas nors gero / prasmingo jūsų užsienyje praleistu laiku? Kas buvo geriausia? Ko išmokote? Ar džiaugiatės, kad išvykote?

## 8. Grįžimas „namo“

Kaip sekėsi grįžti „namo“? Pasikalbėkite apie įprastą atvirkštinį kultūrinį šoką ir prisitaikymą.

## 9. Ateitis

• - Paklauskite apie ateities planus

- Pasakykite, kur jie gali gauti tolesnę pagalbą, jei jos pageidauja (jei reikia, pasiūlykite nukreipti).

- Pasiteiraukite, ar jie turi kokių nors klausimų, kitų dalykų, kuriuos norėtų pasakyti

- Jei reikia, pasiūlykite tolesnį susitikimą. Kitu atveju susitarkite dėl tolesnių pokalbių telefonu arba el. paštu (po 2-3 savaičių), kad sužinotumėte, kaip jie jaučiasi.

## 10. Uždarymas

Apibendrinkite užsiėmimą, paklauskite, kaip jie jaučiasi dabar.

# PRIVALUMAI



Kokia yra apibendrinimo teikiama nauda?

Davidas Kolbas (David Kolb), amerikiečių švietimo teoretikas ir vienas iš patirtinio ugdymo filosofijos pradininkų, manė, kad norint iš tiesų mokytis iš patirties, reikia skirti laiko apmąstymams.

Apibendrinimas yra pagrindinė Kolbo patirtinio mokymosi ciklo sudedamoji dalis. Apmąstydami ir atpažindami per patirtį panaudotas žinias, įgūdžius ir nuostatas, **dalyviai ugdo asmeninį sąmoningumą ir įžvalgumą bei suvokia vidinius išteklius, kuriais gali naudotis ateityje.**

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

# TRŪKUMAI



Apibendrinimas yra svarbi mokymosi dalis. Apibendrinimą reikėtų atlikti atsargiai ir gerai pasiruošus, nes kitaip kyla rizika, kad mokymosi ciklas nebus užbaigtas ir net gali būti padaryta žala. Pavyzdžiui, nederėtų kaltinti, nes tai nėra konstruktyvu ir gali sukelti apmaudą bei nuoskaudas. Tai taip pat apibendrinimas gali būti labai emociingas, ir jei nesate pasirengę atverti „Pandoros skrynios“, būkite atsargūs, kaip elgsitės po to.

# PATARIMAI



Paruoškite užduotį ir kelis papildomus klausimus apibendrinimo dalyje. Laikykitės laiko. Būkite pasiruošę eiti su srautu, būkite lankstūs, bet ne per daug, ir laikykitės apibendrinimo klausimų.

# ŠALTINIAI



1. “What Is Debriefing and How Is It Done?”:

<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>

2. Appendix 1: Outline of a typical structured debrief:

<https://wattsyourpathway.co.uk/debriefing-research/>



# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## SKAITMENINIS INTERAKTYVUS ĮRANKIS - KAHOOT

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Sukurti ir naudoti interaktyvią, žaidimais pagrįstą skaitmeninę priemonę švietimo tikslais.

Kahoot! Nuostabi mokymosi priemonė, kuri motyvuoja mokinius mokytis interaktyviai žaidžiant žaidimus. Ji didina mokinių įsitraukimą. Ji tarnauja kaip patogi priemonė, taip pat pritaikyta mobiliesiems įrenginiams ir planšetiniams kompiuteriams. Ji turi paprastą naudoti sąsają, kurioje mokytojai ir mokiniai gali per kelias minutes sukurti žaidimus ir viktorinas.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



„Kahoot!“ yra žaidimais pagrįsta mokymosi platforma, naudojama kaip švietimo technologija mokyklose ir kitose švietimo įstaigose. Mokymosi žaidimai - „kahoots“ - tai naudotojų sukurtos daugybinių atsakymų viktorinos, kurias galima pasiekti per interneto naršyklę (<https://kahoot.com/>) arba „Kahoot“ programėlę. „Kahoot!“ gali būti naudojamas mokinių žinioms patikrinti, formuojamajam vertinimui arba kaip pertrauka nuo tradicinės klasės veiklos. „Kahoot!“ taip pat turi ir mažųjų viktorinų (trivia quizzes).

(<https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>)

# PAVYZDYS



„Kahoot" viktorinos pavyzdys iš instruktoriaus ir mokinio požiūrio taško:

[https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&a\\_b\\_channel=DanielKopsas](https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&a_b_channel=DanielKopsas)

Kokius klausimus galite užduoti „Kahoot“?

- Viktorinos
- Tiesa ar melas
- Įrašomi atsakymai (Premium funkcija)
- Dėlionė (Premium funkcija)
- Apklausa (Premium funkcija)
- Žodžių debesis (Premium funkcija)
- Smegenų šturmas (Premium funkcija)
- Atviro tipo (Premium funkcija)

# PRIVALUMAI



- Pirmasis ir svarbiausias „Kahoot“ privalumas yra tas, kad jis labai įtraukia mokinius. Mokiniam „Kahoot“ patinka, nes tai yra vizualizuota ir unikali viktorina.
- Kadangi mokinių susidomėjimo lygis yra aukštas, mokytojai, naudodamiesi viktorinomis ir apklausomis, gali lengvai įvertinti supratimo lygį.
- „Kahoot“ labai sėkmingai mažina monotoniją ir nuobodulį.
- Tai energinga ir gyva platforma.
- Gali būti naudojama kaip vertinimo priemonė mokytojams.
- „Kahoot“ sėkmingai padeda kurti pozityvią aplinką tarp mokinių, skatindamas jų motyvaciją.
- Pagerina mokinių pasiekimus, nes padidina mokinių lankomumą.
- Veiksmingai sumažina mokinių nusivylimo lygį ir stresą dėl baimės, susijusios su formuojamojo vertinimo tradiciniu metodu.

([https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages\\_of\\_Kahoot](https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_of_Kahoot))

# TRŪKUMAI



- Vienas iš svarbių „Kahoot“ trūkumų yra tas, kad mokinio pažangos lygio stebėjimas yra sudėtingas procesas.
- Kadangi prie tos pačios platformos prisijungę keli žaidėjai, turi būti stiprus WiFi ryšys. Priešingu atveju platforma neveiks.
- Kartais foninė muzika gali blaškyti dėmesį ir kelti stresą, todėl galiausiai mokinys nukrypsta nuo savo tikslo.
- Prisijungus keliems žaidėjams, gali padidėti konkurencijos lygis, kuris lemia streso ir pykčio atsiradimą tarp vaikų.
- Kartais prietaisų prieinamumas gali kelti problemų.

([https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages\\_of\\_Kahoot](https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_of_Kahoot))

# PATARIMAI



Pagrindinė „Kahoot“ versija yra nemokama. Jei planuojate pasirinkti „Premium“ funkciją su daugiau patobulintų parinkčių, reikės mokėti tam tikrą mokestį.

# ŠALTINIAI



- 1.Kahoot! <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot>
2. Kahoot! <https://kahoot.com/>
3. “Kahoot What Is It: Features, Advantages, Disadvantages, and FAQs”:  
[https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages\\_of\\_Kahoot](https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_of_Kahoot)
- 4.”Kahoot quiz example from instructor and student point of view”:  
[https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab\\_channel=DanielKopsas](https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab_channel=DanielKopsas)

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**





# TOOL KIT



## ENERGIZUOJANČIOS VEIKLOS (ENERGIZERS)

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Energizuojanti veikla (angl. energiser) - tai veikla, kurią galima atlikti mokymų pradžioje. Šios veiklos tikslas - suteikti dalyviams energijos ir motyvuoti juos aktyviai dalyvauti likusioje užsiėmimo dalyje. Be to, energizuojanti veikla gali padėti dalyviams susipažinti vieniems su kitais, atsipalaiduoti ir padėti mokymų vadovui natūraliau pristatyti mokymų temą.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA

---

Energizuojančiomis veiklomis paprastai siekiama suaktyvinti dalyvius dviem lygmenimis: fiziškai ir psichologiškai. Todėl energizuojančios veiklos gali būti parenkamos šioms konkrečioms funkcijoms atlikti. Pavyzdžiui, mokymų pradžioje, galima pasirinkti fizinę energizuojančią veiklą, kad grupė įgautų šiek tiek energijos ir žmonės galėtų susipažinti vieni su kitais. Kad mokymo programa būtų kokybiška, visuomet būtina užmegzti dalyvių tarpusavio ryšį. Kai mokymų tema yra psichologiškai sudėtinga, mokymų vedėjas gali naudoti energizuojančias veiklas, kurios dalyvius psichologiškai stimuliuos, supažindins su tema ir motyvuos pasiūlyti savo požiūrį į temą, kad įsitraukimas padidėtų. Be to, mokymų vedėjas turi labai atidžiai apsvarstyti laiko elementą. Pavyzdžiui, jei mokymuose numatyta pietų pertrauka, būtų išmintinga vengti daug fizinių jėgų reikalaujančių energizuojančių veiklų po pietų pertraukos, o vietoj jų rinktis protines.

# PAVYZDŽIAI



Šulinys Popierius Žirklys (Rock Paper Scissors) –  
Didžiausias gerbėjas (~10 minučių):

Stipri energizuojanti veikla su žaidimo elementais, kuri visiems patinka, jos metu žmonės išmoksta vieni kitų vardus.

Instrukcijos: Dalyviai stovi kambaryje vienas priešais kitą kaip tradiciniame Šulinys-popierius-žirklys žaidime. Skirtumas tas, kad pralaimėjęsysis seka paskui laimėtoją skanduodamas jo vardą, kol galiausiai lieka tik du žmonės, stovintys vienas prieš kitą, o už kiekvieno iš jų stovi armija, skanduojanči jo vardą.

Patarimas: Smagu turėti įžnagą, kuri sužadintų dalyvių jaudulį, pvz.: „Ar jums patiktų eiti gatve, kai žmonės skanduoja jūsų vardą kaip didžiausi jūsų gerbėjai?“.



## Dramblys, kebabas, skrudintuvas, vemianti kengūra:

Stipri energizuojanti veikla su žaidimo elementais, kuri patinka visiems.

Instrukcijos: Dalyviai atsistoja ratu ir jiems parodomas 4 mini pozos, kurias jie turi atlikti su žmonėmis, sėdinčiais iš kairės ir iš dešinės. Rato viduryje esantis asmuo pasirenka žmogų ir šis, kartu su kaimynais, turi užimti pozą, kurią nurodo viduryje esantis asmuo. Asmuo, kuris lėčiausiai atlieka pozą, eina į vidurį.

Patarimas: stenkitės išlaikyti didelį tempą, kad būtų sunkiau laiku užimti teisingą pozą.

## Vaisių salotos (~10 minučių):

Stipri energizuojanti veikla su žaidimo elementais, kuri patinka visiems.



Instrukcijos: Dalyviai suskirstomi į atsitiktines grupes (grupių dydis ir skaičius neturi reikšmės) ir jiems nurodoma pasirinkti vaisių, kuris atstovauja jų grupei. Tada visi atsisėda ant ratu išdėstytų kėdžių atsitiktine tvarka. Instruktorius duoda nurodymus: Viduryje esantis asmuo paskelbia: „Aš norėčiau suvalgyti (įvardija vaisių pasirinkta kažkurios iš grupių), tada visi tos grupės nariai turi atsistoti ir susirasti kitą kėdę. Instruktorius iš karto tampa pirmosios grupės nariu. Tada likęs stovėti asmuo paskelbia, kokį vaisių norėtų valgyti, be to daugiau nei vienas vaisius gali būti pasirinktas. Vėl visi turi atsistoti ir skubėti susirasti kėdę atsisėsti. Kai viduryje esantis asmuo pasirenka vaisių salotas, visi dalyviai turi atsistoti ir susirasti kitą vietą atsisėsti.

Patarimai: Atsargiai, žmonės gali nukristi nuo kėdžių, įsitikinkite, kad yra pakankamai vietos žmonėms bėgioti ir kad viduryje nėra daiktų, dėl kurių žmonės galėtų suklypti.

Šarados (pantomima) „Ką tu ten darai?“ (~10 minučių):

Gera energizuojanti veikla, kuri stimuliuoja dalyvius psichologiškai.



Instrukcijos: Dalyviai sustoja į eilę, o instruktorius stovi priešais juos, atsisukęs veidu į juos, ir duoda nurodymus: asmuo, stovintis priešais grupę, apsimeta, kad atlieka tam tikrą veiklą (pvz., valosi dantis). Asmuo, kuris yra pirmas eilėje, klausia: „Ką tu darai, (vardas)?“, o asmuo, atliekantis šaradą, atsako ką nors kita (pvz., vairuoju savo automobilį). Tada jis arba ji eina į eilės galą, o kitas žmogus turi atlikti tai, ką prieš tai buvęs atsakė.

Patarimai: Grupė turi stengtis rasti linksmų veiklų, kitaip ši energizuojanti veikla bus šiek tiek nuobodė. Todėl kas nors iš grupės narių gali bendradarbiauti su instruktoriumi, kad sukurtų juokingą ir provokuojančią veiklą, kuri būtų įdomesnė.



## Dvi tiesos, vienas melas (~15 minučių):

Energizuojanti veikla, kuri paprastai atliekama mokymų pradžioje, siekiant pralaužti ledus tarp dalyvių, priversti juos juoktis ir susipažinti. Jis gali būti naudojamas siekiant suteikti grupei energijos ir laužyti stereotipus.

Instrukcijos: Dalyviams išdalijami po 3 lipnius lapelius, ir jų paprašoma kiekviename iš jų parašyti po du dalykus apie save, kurie yra tiesa, ir vieną, kuris yra melas. Jiems duodami nurodymai rašyti tokius dalykus, kurie atrodytų tikėtini. Dalyviams suteikiama 10-15 minučių erdvėje, kurioje vyksta mokymai, paklausinti kitų dalyvių apie jų užrašytus teigius, išgirsti pasakojimus ir atspėti, kuris iš trijų teiginių yra melagingas. Pabaigoje, jei lieka laiko, galima aptarti pratimą užduodant klausimus, pvz.,: „Kaip jautėtės per šį pratimą? Ar kas nors spėjo teiginį, kuris nuolat buvo neteisingas?“

Patarimai: Kad žmonės jaustųsi patogiau, galite užrašyti keletą juokelių į lipnius lapelius.





## Vardų žaidimas (~15 minučių):

Žmonės gali pradėti mokytis kitų dalyvių vardų ir sužinoti kažką vieni apie kitus..

Instrukcijos: Šis žaidimas rengiamas mokymų pradžioje, kai grupė nežino kitų dalyvių vardų. Žaidimas organizuojamas 4 etapais:

- a) 1-asis etapas: Moderatorius laiko kamuolį (kamuoliuką) ir paaiškina žaidimo esmę. Kiekvienas kamuoliuką gavęs asmuo turi pasakyti savo vardą ir ką nors įdomaus apie save (priklausomai nuo projekto konteksto, tai gali būti jo vardo kilmė, viena iš jo aistrų ir kt.). Kamuolys turėtų būti mestas kam nors, kas nepriklauso tai pačiai grupei.
- b) 2-asis etapas: Dabar, kai visi dalyviai pasakė savo vardus ir kažkokią informaciją apie save, vienas iš dalyvių turėtų kam nors mesti kamuolį ir pasakyti jos/jo vardą ir to asmens pasakytą informaciją.
- c) 3-asis etapas: Moderatorius nurodo asmenį, jis/ji turi atsiklausti ant kelių. Du šalia šio žmogaus sėdintys (iš kairės ir dešinės) turi kuo greičiau pasakyti vienas kito vardą. Tas, kuris pralaimi, eina į vidurį ir nurodo kitą asmenį, kuris turi atsiklausti.
- d) 4-asis etapas: Vienas drąsus asmuo pabaigoje turi pasakyti visus ratu esančių asmenų vardus.



## Vienas kito pristatymas (~20 minučių):

Susipažinti išsamiau su kitais dalyviais, ugdyti pristatymo įgūdžiais, užmegzti tarpusavio ryšį.

Aprašymas: Dalyvius sumaišykite sudarydami poras su vienas kito nepažįstančiais žmonėmis. Tada duodate jiems 5 minutes šiek tiek padiskutuoti apie save, dalykus, kurie jiems patinka, nepatinka, jų pomėgius, profesijas. Tada grįžtame į ratą ir kiekvienas dalyvis turi trumpai pristatyti NE save, o kitą asmenį, su kuriuo ką tik susipažino ir pasidalijo informacija apie save.

## Nuotraukų galia (~15 minučių):

Užuot naudoję „Power Point“ prezentaciją ir neleisdami dalyviams įsitraukti, suteikite jiems galimybę aktyviai dalyvauti ir kartu kurti žinias!



Aprašymas: Pagal mokymų temą atrenkate ir atspausdinate nuotraukas ir išdėliojate jas atsitiktine tvarka. Paprašote dalyvių išsirinkti po vieną ir pasakyti savo nuomonę, ką, jų manymu, šios nuotraukos vaizduoja. Tada galite užduoti jiems daugiau klausimų, pavyzdžiui, ar siejate šią nuotrauką su kokia nors savo patirtimi/kontekstu/interesai ir pan. Galiausiai paašškinkite jiems, ką nuotraukos simbolizuoja, ir tokiu interaktyviu būdu pradėkite pristatinėti savo temą.

### Pareiškimai (~10 minučių):

Temos pristatymas, suteikiant dalyviams energijos ir skatinant pokalbį.

Aprašymas: Moderatorius parengia keletą teiginių, susijusių su mokymų tema. Tada moderatorius prašo dalyvių, kurie yra kažkaip susiję su išsakytu teiginiu, kad žengtų vieną žingsnį į priekį. Kas nori, gali pasakyti keletą dalykų apie tai, kaip jis/ji susijęs (-usi) su teiginiu. Atlikdami šį pratimą padedame dalyviams suprasti, kiek daug dalykų juos sieja.



Pastatykite save į liniją (~15 minučių):

Įgalinti bendrauti konkrečiomis dominančiomis temomis ir padėti žmonėms aktyviai dalyvauti.

Aprašymas: Yra vienas teiginys, kuris sukelia prieštaravimus (pavyzdys): „Aš manau, kad pinigai atneša laimę“. Tada sukuriami du kraštutiniai. Aš visiškai sutinku, aš visiškai nesutinku. Tolesniuose žingsniuose paprašote dalyvių „pastatyti save į liniją“ tarp šių dviejų kraštutinių ir paaiškinti savo poziciją.

# PRIVALUMAI



- Suteikia grupei energijos
- Įtraukimas skatinant dalyvauti
- Sudominimas mokymų temomis
- Dalyviai susipažįsta vieni su kitais
- Sukuriama pasitikėjimo atmosfera
- Žaisminga sąveika skatina įsitraukti ir išsaugoti informaciją

# TRŪKUMAI



- Didesnėse grupėse moderatorius turi ganėtinai daug kontroliuoti, kad viskas neišslystų iš rankų ir pasidarytų nekontroliuojama.

# PATARIMAI



- Kai mokymų vedėjas veda energizuojančiąją veiklą, reikia išlaikyti pusiausvyrą tarp dalyvių atsipalaidavimo ir linksmybių bei temos išlaikymo.
- Nors energizuojančios veiklos yra gana paprasti pratimai ir veiklos, mokymų vedėjas turėtų skirti laiko pasiruošti ir pasipraktikuoti.
- Žinant dalyvių grupės nuotaiką (vibe), galima lengviau parinkti jiems tinkamesnes veiklas.
- Nebijokite išstumti dalyvių iš jų komforto zonos.

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## FORUMO TEATRO VAIDINIMAS KLASĖJE

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.



# TIKSLAS



Forumo teatro tikslas - padėti studentams užmegzti dialogą, skatinant kūrybiškai ir kolektyviai ieškoti sprendimų nagrinėjama tema.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA

### 1. PASIRENGIMAS (Prieš mokymų sesiją)

Atsižvelgdamas į temą, kurią ketinama aptarti su grupe, moderatorius parašo su ta tema susijusią istoriją.

# ISTRUKCIJOS

---

Privaloma, kad istorija atitiktų šias charakteristikas::

- Ji turi atspindėti situaciją, kuo panašesnę į realią grupės patirtį.
- Ji turi atspindėti aiškų konfliktą.
- Ji turi būti trumpa, ne ilgesnė nei 10 eilučių.
- Kad veikėjus galima išskirti bent į šiuos: Smurtautoją (kuris turi galią ir smurtauja), engiamąjį (kuris patiria smurtą) ir liudininką (kuris stebi, bet nesikiša).
- Kad būtų aiškūs kiekvieno veikėjo VAIDMENYS (kas jis yra?), TROŠKIMAI (ko jis nori?) ir BAIMĖS (ko jis bijo?).
- Kad engiamasis pralaimėtų konfliktą baigiamojoje scenos dalyje.

# ISTRUKCIJOS

---

## 2. VYSTYMAS (50')

- Susirinkus grupei, moderatorius paprašo savanorių suvaidinti anksčiau parašytą istoriją. Savanoriams duodama istorija ir skiriamos 5 minutės istorijai išmokti ir repetuoti (galbūt ne klasėje, o kitoje erdvėje).
- Per tą laiką moderatorius paaiškina grupei, kad jie du kartus pamatys trumpą pjesę ir kad antrą kartą turės galimybę sustabdyti veiksmą ir pakeisti vieną iš aktorių, bandydami pakeisti istorijos pabaigą. Norėdami sustabdyti spektaklį, jie turės pliaukštelėti rankomis ir sušukti STOP! kaskart, kai pagalvos, kad kažką galima pasakyti ar padaryti kitaip.
- Moderatorius kartu su žiūrovais repetuoja STOP! taisyklės naudojimą, išbandydami ją kartu.
- Savanorių grupė pakviečiama pirmą kartą suvaidinti sceną prieš klasės auditoriją.

# ISTRUKCIJOS

---

- Scenos pabaigoje žiūrovų klausama apie pjesės temą, siekiant įsitikinti, kad visiems yra aiškūs matomi faktai.
- Vėl primenama apie STOP vartojimą.
- Scena kartojama antrą kartą, šį kartą kviečiant žiūrovus sustabdyti veiksmą, įeiti į sceną ir ieškoti alternatyvių sprendimų, pakeičiant aktorių ar aktorę.
- Kiekvieną kartą, kai žiūrovai atlieka intervenciją, pabaigoje moderatorius klausia žiūrovų apie intervenciją, siekdamas užmegzti dialogą, orientuotą į temos pagilinimą. Galimi klausimai galėtų būti tokie:
  - Ką matėme?
  - Kaip tai susiję su jūsų gyvenimu?
  - Kaip, jūsų nuomone, tai galima pritaikyti realiaame gyvenime?
  - Ar tai būtų lengva / sunku? Kodėl?

# ISTRUKCIJOS

---

## 3. UŽDARYMAS (10')

- Pasibaigus visoms pasiūlytomis intervencijoms, kai dialogas jau yra pakankamai pažengęs į priekį, moderatorius pakviečia auditoriją bendrai apibendrinti viską, kas buvo patirta, peržvelgdamas tuos dialogo momentus, kurie grupei suteikė įžvalgų.

# PRIVALUMAI



- Ši priemonė palengvina mokinių dalyvavimą naudojant kūną ir improvizaciją, todėl veikla tampa dinamiškesnė.
- Inscenizuojant skirtingas dalyvių mintis galima išsiaiškinti skirtingus požiūrius į situaciją.

# TRŪKUMAI



Siekiant sukurti veiksmingą dialogo erdvę, rekomenduojama, kad grupę sudarytų ne mažiau kaip 10 mokinių.

# PATARIMAI



- Kai žiūrovas pakeičią kažkurį iš aktorių, likę žiūrovai turi palaukti intervencijos pabaigos, kad galėtų jeiti ir pakeisti kažkurį veikėją.
- Tuo atveju, jei kas nors iš žiūrovų pakeis engiamą personažą ir stebuklingai pakeis jo požiūrį, moderatorius gali naudoti šiuos orientacinius klausimus su žiūrovais: Kas turėtų nutikti realiame gyvenime, kad šis asmuo taip elgtųsi? Kaip jis apskritai susikūrė tokį elgesį?
- Jei niekas nenori išeiti ir pakeisti aktorių, moderatorius gali kartu su žiūrovais išsiaiškinti, kokie, jų manymu, yra sunkumai realiame gyvenime keičiant tokius įvykius, kokie vaizduojami scenoje.

# ŠALTINIAI



- <https://teachersactup.com/theatre-games/forumrainbow-of-desire/>
- <https://theactivistclassroom.wordpress.com/ag/forum-theatre/>
- <https://organizingforpower.files.wordpress.com/2009/03/games-theater-of-oppressed.pdf>

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**





# TOOL KIT



## LEDŲ PRALAUŽĖJAI (ICEBREAKERS)

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Ledų pralaužėjas - tai veikla, pratimas ar patirtis, skirta pralaužti "ledus", kurie paprastai riboja ar stabdo grupės žmonių, kurie gali būti pažįstami arba nepažįstami, bendravimą.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



Grupei reikia „ledų pralaužėjo“, jei mažai kalbama arba visai nekalbama, nenorima užmegzti fizinio kontakto ir yra prastas akių kontaktas. Be to, grupės nariai stovi vieni ir rodo, kad jiems trūksta iniciatyvos ir pasitikėjimo.

Kad veikla, pratimas ar patirtis būtų laikomi „ledų pralaužėjais“, jie turėtų atitikti daugumą toliau išvardytų kriterijų; „Ledų pralaužėjas“ turėtų būti:

- linksmas,
- nekeliantis grėsmės,
- labai interaktyvus,
- paprastas ir lengvai suprantamas,
- orientuotas į sėkmę.

# ISTRUKCIJA

---

Veiksmingas „ledų pralaužėjas“ - tai veikla, pratimas ar patirtis, kuri sėkmingai paruošia grupę tam, kas jos laukia, ypač jei ketinate kalbėti jautria tema. Kad „ledų pralaužėjas“ būtų veiksmingas, reikia:

- patogios vietos ir atpalaiduojančios atmosferos;
- jei įmanoma, patogios dalyvių patogios aprangos;
- puikiai „ledų pralaužėją“ išmanančio vadovo arba moderatoriaus;
- aiškių, glaustų, palyginti lengvai įvykdomų nurodymų.

Moderatorius arba vadovas vaidina svarbų vaidmenį „ledų pralaužėjo“ žaidimo ar veiklos sėkmei.

Paiškinimai turi būti pateikti aiškiai ir nukreipti į grupės progresą. Tapatį „ledų pralaužėjo“ veikla, atliekama skirtingais būdais su skirtingomis grupėmis, gali lemti (ir lemia) labai skirtingą patirtį ir rezultatus.

Kai kuriems „ledų pralaužėjams“ reikia didelių ar specialių erdvių, specialių medžiagų ir priemonių arba tylos.

# PAVYZDŽIAI



## 2 tiesos ir melas

Paprašykite jaunuolių ant popieriaus lapo parašyti tris teiginius apie save, iš kurių vienas būtų klaidingas. Tada paprašykite grupės vaikstant po mokymų erdvę susirasti sau porą, ir pradėti bendrauti poromis, bandant atspėti, kuris iš 3 teiginių yra melagingas. Kai pora baigia bendrauti, dalyviai išsiskiria ir vėl pradeda vaikščioti ieškodami naujo „partnerio (-ės)“. Duokite dalyviams pakankamai laiko pabendrauti su skirtingais asmenimis.

Šis pratimas ne tik padeda pažinti vienas kitą kaip asmenis, bet ir pradėti bendrauti grupėje.

## Bendras pagrindas

Mažose grupelėse paprašykite dalyvių sugalvoti šešis dalykus, kurie yra bendri visiems šios grupės nariams, ir paprašykite jais pasidalyti su didele grupe.



## **Apskritimo iššūkis**

Suskirstykite grupę į dvi komandas ir liepkite joms pakaitomis stovėti dideliame rate.

Kiekvienai komandai duokite po skirtingos spalvos vienodo dydžio kamuolį arba ant kamuolio užklijuokite lengvai pastebimas žymes, kad žaidėjai galėtų juos atskirti.

Tada vedėjas sako: "Pirmyn!" Kamuoliai perduodami ta pačia kryptimi nuo vieno komandos nario kitam.

Tikslas - perduoti kamuolį pakankamai greitai, kad jis aplenktų priešininkų komandos kamuolį.

Kiekvieną kartą, kai tai įvyksta, tai padariusiai komandai skiriamas taškas ir žaidimas pradedamas iš naujo.

Laimi komanda, pirmoji surinkusi tris taškus.

Įsitikinkite, kad žaidėjai žino, jog negali liesti priešininkų komandos kamuolio.

## **Gimimo žemėlapis**

Ant sienos pakabinkite didelį pasaulio žemėlapij. Kiekvienam duokite po smeigtuką. Tegul žemėlapyje prisega savo gimimo vietą.



## **Kūrybiškos vardo etiketės**

Suteikite kiekvienam dalyviui 10 minučių, kad pasigamintų savo vardo kortelę (angl. nametag). Joje galima išvardyti pomėgius, nupiešti paveikslėlį arba parašyti asmeninį profilį.

## **Popierinis lėktuvėlis**

Kiekvienas pasigamina popierinį lėktuvėlį ir užrašo savo vardą ir du klausimus, kuriuos galėtų užduoti kitam žmogui.

Davus ženklą, kiekvienas sviedžia savo lėktuvėlį kambaryje, pakelia kitų lėktuvėlius ir toliau juos svaido.

Moderatorius po minutės sako sustoti.

Kiekvienas turi pasiimti po vieną popierinį lėktuvėlį.

Jie turi priėti prie artimiausio žmogaus ir užduoti ant lėktuvėlio esančius klausimus.

Duokite jaunuoliams akimirką atsakyti į klausimus poromis ir pradėkite iš naujo.



## Tylusis identifikavimas

Kiekvienam asmeniui duokite po popieriaus lapą su nurodymu nekalbant apibūdinti save parašant žodžius arba nupiešiant paveikslėlį. Tada dalyviai prisiseiga popierius prie krūtinės, vaikščioja aplink kambarį ir žiūri vienas į kitą. Paveikslėliai surenkami ir sumaišomi, o jaunuoliai bando atpažinti, kam priklauso kiekvienas paveikslėlis.

## Interviu

Paprašykite jaunuolių sudaryti poras. Tada kiekvienas asmuo, būdamas poroje, nustatytą laiką (10 min.) apklausia savo partnerį. Kai grupė vėl susirenka, kiekvienas asmuo pristato savo pašnekovą likusiems grupės nariams. Galite pateikti keletą klausimų arba leisti jiems laisvai tyrinėti kitą asmenį.

## Karšta ir šalta

Išrenkami du grupės nariai, kurie bus „tai“, ir išsiunčiami iš kambario. Likę žmonės sugalvoja užduotį, kurią išsiųsti asmenys turės atlikti (atsistoti ant stalo, padaryti salto ir pan.). Kai du išrinktieji sugrįžta, grupės užduotis - paskatinti juos atlikti užduotį. Tačiau vienintelis leistinas paskatinimas yra plojimai, kai jie yra „karšti“ (arti sprendimo), ir šypsenos, kai jie yra „šalti“. Tai galite kartoti tiek kartų, kiek norite.

# PRIVALUMAI



„Ledų pralaužėjai“ atlieka svarbų vaidmenį bet kokiame renginyje ar veikloje, kurioje svarbus bendravimas ir dalyvių komforto lygis. „Ledų pralaužėjai“ padeda užtikrinti, kad visi dalyviai būtų lygiaverčiai, nes padeda panaikinti barjerus. Kelios priežastys panaudoti „ledų pralaužėjus“:

- „Ledų pralaužėjai“ padeda dalyviams geriau pažinti vieniems kitus.
- „Ledų pralaužėjai“ „sušildo“ dalyvius ir leidžia diskusijoms įsibėgėti.
- „Ledų pralaužėjai“ padeda vienas kitą pažįstantiems dalyviams pralaužti ledus, kurie gali atsirasti, kai asmenys nenori dalytis asmenine informacija arba jaunuoliai yra drovūs ar jaučiasi atstumti.
- „Ledų pralaužėjai“ padeda dalyviams, kurie yra nepažįstami, pradėti bendrauti ir dalytis mintimis patogiu, paprastu būdu.
- „Ledų pralaužėjai“ padeda dalyviams „apšilti“ prieš rimtesnę diskusiją konkrečiomis temomis..
- „Ledų pralaužėjai“ padeda dalyviams, kurie yra skirtingi - įvairių šeiminių aplinkų ir etninių grupių - pradėti kalbėtis ir juoktis, taip padidinant „šilumo lygį“ patalpoje..
- „Ledų pralaužėjai“ išveda jaunuolius iš jų komforto zonos ir priverčia juos kalbėtis, bendrauti ir dirbti su kitais..
- „Ledų pralaužėjus“ galima naudoti įvairiose amžiaus grupėse, situacijose ir socialinėje aplinkoje.



# TRŪKUMAI



Puikus užsiėmimas gali tapti puikios veiklos pagrindu, o prastas užsiėmimas gali tapti nelaimės priežastimi. Blogas užsiėmimas geriausiu atveju yra tiesiog laiko švaistymas, o dar blogiau - gėda visiems dalyviams.

Sėkmingo „ledų pralaužėjo“ seanso paslaptis yra paprasta: suplanuokite seansą turėdami omenyje konkrečius tikslus ir įsitikinkite, kad seansas yra tinkamas ir patogus visiems dalyviams.

- Kai kurie žmonės nekenčia „ledų pralaužėjų“: kaip moderatorius turite nuspręsti, ar norite, kad jaunuoliai dalyvautų ir bendrautų natūraliai nenustatytu laiku, ar norite priversti juos bendrauti nuo pat pradžių.
- „Ledų pralaužėjams“ reikia laiko: geriausi „ledų pralaužėjai“ yra greiti (mažiau nei penkios minutės), be to, jie turėtų būti susiję su veiklos tikslu. Daugelis moderatorių naudoja bet kokį seną „ledų pralaužėją“, neatsižvelgdami į turinį - tai yra klaida. „Ledų pralaužėjęs“ turėtų būti ne tik linksma, bet ir mokomoji patirtis, kuri būtų aktuali jaunimui.



- Pasirūpinkite, kad „ledų pralaužėjai“ būtų įtraukūs: nepamirškite, kad kai kuriems žmonėms tam tikros veiklos rūšys yra sunkiai įveikiamos. Pavyzdžiui, kai kuriems žmonėms su fizine negalia gali būti sunku ar net neįmanoma atlikti judėjimo reikalaujančių „ledų pralaužėjų“ arba veikla gali paliesti jautrias vietas. Jei paprašysite žmonių padaryti tai, ko jie negali, jie gali nusiminti ir jaustis nepatogiai.

## PATARIMAI



Kurdami „ledų pralaužėją“, pagalvokite, kokius „ledus“ reikia pralaužti.

Jeigu susirenka jaunuoliai iš skirtingų grupių, "ledai" (kuriuos reikia pralaužti) gali paprasčiausiai būti tai, kad jie dar nebuvo susitikę arba nėra įpratę dirbti kartu.

Jeigu susirenka jaunuoliai iš skirtingų šalių ar kultūrų, "ledai" gali atsirasti dėl to, kaip žmonės suvokia vieni kitus.

Turėsite jautriai elgtis su šiais skirtumais. Sutelkite dėmesį tik į tai, kas svarbu jūsų tikslui pasiekti.



Kai pradėdate kurti ir palengvinti veiklą, visada geriausia sutelkti dėmesį į panašumus (o ne skirtumus), pavyzdžiui, bendrą susidomėjimą nagrinėjama tema.

Sėkmės raktas - įsitikinti, kad veikla yra konkrečiai orientuota į jūsų tikslų įgyvendinimą ir tinkama dalyvaujančių jaunuolių grupei.

## ŠALTINIAI



- <https://icebreakerideas.com/what-is-icebreaker/>
- <https://icebreakerideas.com/quick-icebreakers/>
- <http://thetrainingworld.com/faq/starticebreakers.htm>
- [https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR\\_76.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm)

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



## JAMBOARD (skaitmeninė interaktyvi lenta)

---

### **Atsakomybės apribojimas:**

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą

# TIKSLAS



Turėti interaktyviąją lentą, pasiekiamą iš įvairių įrenginių, leidžiančią dirbti grupėje vienu metu. Tai skatina jaunų žmonių kūrybiškumą.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



„Jamboard“ išlaisvina jūsų komandos kūrybinį potencialą ir leidžia realiuoju laiku kurti kartu su kitais autoriais. Patirkite nevaržomą produktyvumą, nesvarbu, ar jūsų komanda yra tame pačiame kambaryje, naudojant kelias „Jamboard“, skaitmenines interaktyviasias lentas, ar visame pasaulyje, naudojant „Jamboard“ programėlę mobiliajame telefone. Tai pirmasis „Google“ sukurtas ir pagamintas aparatinės įrangos gaminys, skirtas papildyti debesų įrankių tipus, tarp kurių yra „Gmail“, „Drive“, „Docs“ ir kt. Tai 55 colių skaitmeninė bendradarbiavimo lenta, turinti priedus, pavyzdžiui, du optinius pieštukus, trintuką ir atramą, t. y. elementus, leidžiančius gerai ir produktyviai atlikti darbo grupės darbą.

# PAVYZDYS



- Dalijimasis idėjomis
- Naudokite paveikslėlius, nuotraukas
- Bendradarbiaukite vieni su kitais realiuoju laiku
- Organizuotas grupinis darbas

# PRIVALUMAI



„Jamboard“ galima naudoti nemokamai.

„Jamboard“ leidžia naudotojams dalytis idėjomis, vaizdais ir bendradarbiauti tarpusavyje realiuoju laiku.

„Jamboard“ turi rašysenos ir formų atpažinimo funkciją, todėl ją lengva naudoti ir intuityvu.

Galite piešti rašikliu pritaikytu ekranams (angl. a stylus), o trinti pirštu - visai kaip baltojoje lentoje.

Lengva pristatyti savo kūrinis realiuoju laiku per „Meet“.

Baigę kurti, bendrinkite savo darbą su kitais.

# TRŪKUMAI



Jeį neturite stipraus „Wi-Fi“, galite susidurti su tam tikromis problemomis.

# PATARIMAI



Naudokitės ja taip, kaip naudotumėte tikrą lentą, be jokių apribojimų: tai labai paprastas ir universalus skaitmeninis įrankis.

Būkite kūrybingi ir tyrinėkite jos naudojimo būdus.

# ŠALTINIAI



- <https://support.google.com/jamboard/answer/7424836?hl=en>
- <https://workspace.google.com/products/jamboard/>



# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## MENTIMETER (programėlė)

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą

# TIKSLAS



Kurkite gražias interaktyvias prezentacijas naudodami prezentacijų kūrimo įrankį.

Rinkite dalyvių apklausas, duomenis ir nuomones naudodami išmaniuosius įrenginius.

Gaukite įžvalgų apie dalyvius naudodami tendencijas ir duomenų eksportą.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJOS



Mentimeter - tai skaitmeninė priemonė, naudinga interaktyviai veiklai su jaunimu vykdyti.

Auditorija anonimiškai bendrauja su išmaniuoju įrenginiu (kompiuteriu, išmaniuoju telefonu, planšetiniu kompiuteriu ir pan.), kuriame gali atsakyti į klausimus.

Jie gali vizualizuoti savo atsakymus realiuoju laiku ir taip sukurti smagią ir interaktyvią patirtį.

Įrankis siūlo 13 interaktyvių klausimų tipų, įskaitant žodžių debesis ir viktorinas.

Galite naudoti „Mentimote“ (per išmanųjį telefoną), kad moderuotumėte ir kontroliuotumėte pristatymus.

# PAVYZDŽIAI



Kurkite interaktyvias prezentacijas naudodami lengvai naudojamą internetinį redaktorių.

- Klausimai
- Apklausos
- Viktorinos
- Skaidrės
- Vaizdai

Į pristatymą galite įtraukti Gif'ų ir kt., kad sukurtumėte įdomias ir įtraukiančias prezentacijas.

# PRIVALUMAI



Greitai ir lengvai kurkite ištisias prezentacijas naudodami „Content Slides“.

Lengvai naudojamas pranešėjo režimas.

Auditorija anonimiškai bendrauja naudodama išmanųjį įrenginį.

Naudokite „Mentimote“ prezentacijoms moderuoti ir valdyti.

Įjunkite keiksmožodžių filtrus keliomis kalbomis.

Rinkite atsiliepimus naudodami apklausas.

# TRŪKUMAI



Kadangi prie tos pačios platformos prisijungę keli žaidėjai, turi būti stiprus „Wi-Fi“ ryšys. Kitaip jis neveiks.

Programėlė nėra labai veiksminga, jei norite rašyti ilgus sakinius.

# PATARIMAI



Pagrindinė „Mentimeter“ versija yra nemokama. Jei planuojate pasirinkti „Premium“ funkciją su daugiau patobulintų parinkčių, reikės mokėti mokesčius.

# ŠALTINIAI



- <https://www.lamiascuoladifferente.it/mentimeter/>
- <https://www.mentimeter.com/>
- <https://help.mentimeter.com/en/articles/2233579-mentimote-our-presentation-remote>

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



## MURAL (skaitmeninė darbo erdvė)

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Tai tiesioginio pristatymo įrankis turintis interaktyvius ir bendradarbiavimo elementus. Naudodamiesi „Mural“ galite vizualizuoti darbą ar idėjas linksmu ir skatinančiu būdu.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



„Mural“ yra skaitmeninė darbo erdvė, skirta vizualiam bendradarbiavimui. Tai erdvė, kurioje grupės gali vizualiai bendradarbiauti ir greičiau spręsti problemas naudodamos lengvai naudojamą skaitmeninę drobę. Tai nėra įprasta internetinė lenta (angl. whiteboard) - „MURAL“ turi galingas palengvinimo funkcijas ir metodus, kuriais galima vadovautis.



# PAVYZDŽIAI



Galite naudoti lipnius lapelius ir tekstą, figūras ir jungtis, kad sudarytumėte diagramas ir suplanuotumėte darbo eigą, programos duomenų bazėje yra piktogramų, paveikslėlių ir GIF failų, taip pat galite naudoti rėmus turiniui tvarkyti bei galite piešti ranka.

Yra įdomių funkcijų, pavyzdžiui, laikmatis (the Timer)- padedantis laikytis tvarkaraščio, iškvietimo funkcija (the Summon) – užtikrinanti, kad visi kad visi žiūri tą patį turinį, kontūras (Outline) – skirtas vadovauti dalyviams instrukcijomis ir paslėpti/atskleisti naujus žingsnius, superužraktas (super lock) – užtikrinantis, kad objektai liktų vienoje vietoje, funkcija švęsti (celebrate) – skirta pabrėžti pozityvioms akimirkoms, ir privataus režimo funkcija (private mode) – skirta paslėpti atskirų bendradarbių indėlių.

# PRIVALUMAI



„Mural“ galima naudoti susitikimams, kaip interaktyviąją lentą;

Su šia programa lengva rengti produktyvesnius ir labiau įtraukiančius smegenų šturmus (angl. brainstorm) naudojant dešimtis paruoštų šablonų ir pagrindines funkcijas, tokias kaip privatus režimas, laikmatis ir žemėlapių sudarymas.

Palengvinkite komandinį darbą, kad kitame susirinkime sustiprintumėte pasitikėjimą, paskatintumėte dalyvavimą ir padidintumėte bendradarbiavimo lygį. Sujunkite su „MURAL“ Zoom, Webex, and Microsoft Teams integracijomis, kad gautumėte naują vaizdo skambučių dimensiją.

Bendradarbiaukite su kitais, kad atrastumėte naujų įžvalgų, vizualizuotumėte ir gautumėte grįžtamąjį ryšį.

Pagerinkite savo grupės bendradarbiavimą, palengvindami interaktyvesnį dalyvavimą, produktyvesnius atradimų seansus ir geresnius rezultatus - nesvarbu, ar esate vietoje, ar ne.

# TRŪKUMAI



Pagrindinė versija yra nemokama, už atnaujinimus reikia mokėti.

Reikia gero "Wi-Fi" ryšio, kad kiekvienas galėtų naudotis internetine priemone.

# PATARIMAI



Prieš pristatydami jį savo grupei, susipažinkite su „Mural“ naudojimu ir įgaukite pasitikėjimo „Mural“ kaip programa.

# ŠALTINIAI



- <https://www.mural.co/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Z6hpMxyhoHA&t=27s>

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



POWTOON (programa  
vaizdo įrašams kurti)

---

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Komunikuokite vizualiai naudodami trumpus vaizdo įrašus ir animaciją.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



„Powtoon“ - tai vizuali komunikacijos platforma, suteikianti laisvę kurti profesionalius ir visiškai pritaikytus vaizdo įrašus, kad sudomintumėte savo auditoriją.

„Powtoon“ - tai vaizdo įrašų redagavimo programa, kurią galima naudoti tiek asmeniniais, tiek profesiniais tikslais.

Multimedijos žiniatinklio programa leidžia greitai kurti vaizdo pristatymus, nuvelkant elementus į tikslinį failą.

# PAVYZDŽIAI



Galite kurti:

- Vaizdo įrašus
- Piešinius lentoje (angl. whiteboard Doodling)
- Animacijas
- Ekranų įrašus
- Pristatymus
- Individualius simbolius

# PRIVALUMAI



Naudodami „Powtoon“ galite kurti savo vaizdo įrašus, kuriems nereikia jokių dizaino ar techninių įgūdžių, kad pradėtumėte daryti didesnę įtaką darbe.

Galite pradėti nuo paruoštų šablonų.

Tai yra įtraukiant priemonė.

# TRŪKUMAI



Nemokama versija leidžia:

- Eksportuojama tik su „Powtoon“ prekės ženklų
- Maksimali trukmė iki 3 min (HD)
- 100 MB saugykla
- Tik nemokami garso takeliai
- Tik nemokami objektai

# PATARIMAI



„PowToon“ turi nemokamą planą ir siūlo nemokamą bandomąją versiją. Rekomenduojame pradėti nuo jos ir įvertinti, ar reikia mokamo plano.



# ŠALTINIAI



- <https://www.powtoon.com/>
- <https://powtoon.it.softonic.com/applicazioni-web>
- <https://it.followband.com/item/660/>

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



## VAIDMENŲ ŽAIDIMAI (ROLE PLAYING)

---

### **Atsakomybės apribojimas:**

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Vaidmenų žaidimas - tai veikla, kurią galima naudoti įvairiems tikslams, kai kurie iš jų yra šie: suteikti energijos, supažindinti su temomis, kurias sunku aptarti (jei prie jų dalyviai prieina asmeniškai), skatinti įsitraukti į žaidimų elementus.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



Dalyviai, dalyvaujantys vaidmenų žaidime, neapsiriboja savo asmenine patirtimi, bet yra skatinami įsijausti į kito žmogaus vaidmenį. Tai suteikia daug privalumų, pavyzdžiui, išraiškos laisvę, galimybę į sudėtingas situacijas pažvelgti iš psichologinio atstumo ir, žinoma, didina empatiją ar bent jau elgesį, kuris skatina empatiją žmonėms, kurie galbūt nepriklauso tai pačiai grupei. Vaidmenų žaidimai yra populiarius būdas labiau įtraukti dalyvius ir supažindinti juos su temomis ir situacijomis, kurios jiems gali būti neįmanomos realiame gyvenime. Po tokio išėjimo iš komforto zonos labai dažnai žmonės patiria atsivėrimų, kurie padeda jiems pamatyti pasaulį platesniu žvilgsniu.

# PAVYZDŽIAI



## Džiunglių karalius (~15 minučių):

Stipri energizuojanti veikla su vaidmenų žaidimo elementais, kuri patinka daugeliui asmenų. Žmonės bendradarbiauja, stiprina komandinį darbą ir neverbalinį bendravimą.

Instrukcijos: Dalyviai susėda ratu ant kėdžių, taip pat į ratą pastatomos dvi papildomos tuščios kėdės. Instruktorius atsistoja poza vaizduojančia liūtą ir duoda tokius nurodymus: "Aš išeinu iš kambario, o jūs turite per 5 minutes sugalvoti strategiją, kad man grįžus į kambarį negalėčiau atsisėsti nė ant vienos kėdės. Jūs negalite užtvirti man kelio ir negalite judinti kėdžių. Kai aš grįšiu į kambarį, jums daugiau kalbėti neleidžiama".

Patarimas: Smagu turėti įžangą, kuri sužadina dalyvių jaudulį, pavyzdžiui, "Persikelkime į kitą vietą, į džiungles, kur nėra jokių taisyklių".

Galite per garsiakalbį paleisti dainą „The lion sleeps tonight“, kol bandysite rasti tuščią kėdę.



## Pilys ir princesės (15 minučių):

Vaidmenų žaidimas suteikiantis energijos prieš ilgą pristatymą, skirtas dalyviams pažadinti. Nereikia įrangos - Geras vaidmenų žaidimas - Daug energijos

Aprašymas: Žmonės suskirstote į grupes po tris.

a) Pilys: Du žmonės, stovėdami ir susikibę rankomis, turi sudaryti "pilį".

b) Princesės: Vienas žmogus, stovėdamas ant kelių, įkalinamas pilyje.

Moderatorius neturi jokio vaidmens. Kai moderatorius pasako žodį "Pilis", visi asmenys, turintys pilies vaidmenį, turėtų pasikeisti tarpusavyje (t.y., nueiti ir užimti kitos „pilies vietą“). Moderatorius užima vieno asmens vietą (kuris buvo „pilies“ vaidmenyje), ir šis asmuo eina į vidurį. Kitas pasirinkimas - pasakyti žodį "Princesės" visi dalyviai, kurie turi princesės vaidmenį, turėtų pasikeisti vietomis (t.y., užimti kitos „princesės“ vietą).

Galiausiai, kai kas nors pasako žodį "žemės drebėjimas", tada visi turėtų pasikeisti vaidmenimis ir surasti naujas 3 poras.



## Troliai/Milžinai/Raganos (15 minučių):

Lengvai organizuojamas vaidmenų žaidimas, komandos nariai įgauna daug energijos ir užmezgą ryšį.

Aprašymas: Šiame žaidime yra trys kategorijos: Troliai, milžinai ir raganos.

Milžinai bijo trolių (nes jie juos puola).

Troliai bijo raganų (nes jos juos kepa).

Raganos bijo milžinų (nes jie jas valgo).

Žaidimą organizuojame taip:

a) Suskirstome savo grupę į du pogrupius.

b) Erdvės (kurioje vyksta užsiėmimas) viduryje sukuriame liniją, kuri skiria šias dvi grupes.

c) Kiekvienai grupei sukuriame saugią erdvę.

Paprašome abiejų grupių atsistoti viena priešais kitą, pasirinkti grupę (troliai/milžinai/raganos) ir elgtis (bet nekalbėti) kaip ta grupė, kurią jie pasirinko. Priklausomai nuo to, ką jie pasirinks, jie supras, ar jie turėtų persekioti kitą komandą, ar bus persekiojami. Žaidimo tikslas - gaudyti priešingos komandos narius, kol nė vieno neliks.



## Branduolinė slėptuvė (20 minučių):

Vaidmenų žaidimas, skatinantis diskutuoti apie vertybes ir sprendimų priėmimą esant spaudimui.

Aprašymas: Dalyviai suskirstomi į grupes po 5-6 žmones. Tada kiekvienam jų duodamas popieriaus lapas su vaidmeniu, kurį kiekvienas turi atlikti. Jiems duodate 5 minutes perskaityti savo vaidmenį ir prisistatyti kitiems grupės nariams.

Siūlomi šie vaidmenys, iš kurių galima rinktis (juos galite pakeisti):

1. Fortis (Forty), 38 m. išlikimo šou žvaigždė, jis yra atsiskyrėlis ir buvo įtariamas, dėl žmogžudystės, bet pripažintas nekaltu;
2. Rita, 19 m. motina su kūdikiu (jos užima vieną vietą), meno studentė;
3. Bob, 20 m. motinos vyras, bedarbis;
4. Agata (Agatha), 59 m. buvusi astronautė ir mokslinikė;
5. Kornelijus (Cornelius), 48 m. istorikas, istorijos ir kalbų žinovas;
6. Joana (Joan), 68 m. slaugytoja, pensininkė, mėgsta žaisti su savo šuniu;
7. Marija (Mary), 25 m. ką tik išėjo iš kalėjimo už prekybą marihuana.





Kai jie tai padarys, papasakokite jiems istoriją apie branduolines bombas, kurios netrukus nukris ant žemės, ir kad priešais juos yra branduolinė slėptuvė, kurioje telpa visi grupės nariai, išskyrus vieną asmenį. Duodate jiems 10 minučių aptarti, kuris iš jų neišgyvens.

Tada surengsite diskusiją: kas išgyveno? Kodėl? Ar buvo lengva priimti sprendimą? Kokios moralinės pasekmės?

# PRIVALUMAI



- Energijos suteikimas grupei
- Įtraukiantis, skatinantis išeiti iš komforto zonos
- Padeda emociškai atsiriboti nuo sudėtingų situacijų
- Saviraiškos laisvė
- Žaisminga sąveika skatina įsitraukimą ir informacijos išsaugojimą

# TRŪKUMAI



- Moderatorius turi būti atsargus, kad nesukeltų žmonėms neigiamų emocijų, pavyzdžiui, nebūtų protinga sukurti karo situaciją pabėgėlių kilmės dalyvių grupėje arba seksualinio priekabiavimo situacijas asmenims, išgyvenusiems prekybą žmonėmis. Prieš kuriant vaidmenų žaidimą reikia atidžiai įvertinti grupės sintezę.

# PATARIMAI



- Tokiai veiklai reikia kruopštaus laiko ir turinio planavimo.
- Žinodami dalyvių grupės nusiteikimą (angl. vibe), galite pasirinkti jiems tinkamesnę veiklą.
- Nebijokite išstumti dalyvių iš jų komforto zonos.

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



**STORYBIRD** (Kūrybiška skaitmeninė istorijų  
kūrimo priemonė skaitytojams, rašytojams ir  
pedagogams)

---

## Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Skaitmenine priemone sustiprinkite savo kūrybiškumą ir istorijų pasakojimo (angl. storytelling) įgūdžius. Ją galite naudoti norėdami sudominti grupę paprastai perteikiant žinutes.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



„Storybird“ - tai meninio pasakojimo priemonė, kurią galima naudoti paveikslėlių knygoms, komiksams, poezijai ir kt. kurti. Pirmiausia reikia pasirinkti vaizdus, sudėlioti juos į seką ir papasakoti istoriją.

# PAVYZDŽIAI



Naudodami „Storybird“ galite:

- Pasirinkti savo vaizdus
- Kurti paveikslėlių knygas
- Kurti komiksus
- Kurti poeziją
- Naudoti personažus ir scenas nuo senovės iki kosmoso amžiaus
- Naudoti pritaikomas išmaniąsias scenas
- Naudoti milijonus „Creative Commons“ nuotraukų arba įkelti savo

# PRIVALUMAI



Galite naudoti vaizdus iš duomenų bazės, naudoti jas paskatinti jaunimą pasakoti istorijas ir rašyti bei gilintis į konkrečias temas.

Programa palaiko „Google clasromms“.

Programą galima naudoti įvairiems projektams.

Greitai paverskite bet kokią istorijų planą pristatymu ir iš karto gaukite grįžtamąjį ryšį!

- Vieno paspaudimo tiesioginis skaidrių demonstravimas
- Galima eksportuoti į „PowerPoint“ (suderinama su „Keynote“ ir „Google Slides“)
- Po redagavimo lygiai taip pat lengvai sukurkite naują prezentaciją

# TRŪKUMAI



Užima laiko

Jei norite jį naudoti dažnai, turėtumėte apsvarstyti  
galimybę įsigyti mokamą planą

# PATARIMAI



Galite pradėti nuo NEMOKAMOS versijos, kuri yra  
geriausias pasirinkimas nedideliam naudojimui (2  
istorijų planai per savaitę / klasikinis istorijos planų  
išdėstymas), jei planuojate naudoti dažnai, galite  
pereiti prie mokamo plano.

Kiekviena istorija yra unikali, todėl tinkamo maketo  
pasirinkimas gali turėti lemiamos reikšmės.

# ŠALTINIAI



- <https://www.storyboardthat.com/>

# PARTNERIAI



Faculty of  
Mathematics  
and Informatics





# TOOL KIT



## KOMANDOS FORMAVIMO VEIKLOS

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Komandos formavimo veikla sutvirtina grupę, padeda valdyti grupės dinamiką ir priverčia jaunuolius veikti kaip komandą.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJOS



Komandos formavimo užsiėmimai padeda grupės dinamikai, nes stiprina pasitikėjimą, bendravimą ir gebėjimą dirbti kartu. Atrodo, kad tai yra svarbiausios priežastys, dėl kurių su jaunimu dirbantys asmenys, mokytojai, dėstytojai ar instruktoriai nusprendžia suburti komandą per savo veiklą, užsiėmimus ar kursus. Gerai bendradarbiaujanti grupė yra puiki erdvė kūrybinėms idėjoms generuoti. Atlikę komandos formavimo veiklą jaunuoliai geriau supranta savo motyvaciją būti grupės dalimi ir geriau supranta vienas kito stipriąsias ir silpnąsias puses. Komandos formavimo veikla taip pat padeda ugdyti problemų sprendimo įgūdžius, komandos nariai gali nustatyti, kada jie susiduria su problema ir ką gali su ja padaryti dirbdami komandoje.

# ISTRUKCIJOS

---

Komandos formavimo veikla pagerina grupės dinamiką, nes padidina dalyvių entuziazmą ir energiją. Komandos formavimo veiklos dažnai yra užduotys skatinančios problemų sprendimo įgūdžius, jos yra skirtos padėti grupės nariams ugdyti gebėjimą veiksmingai dirbti kartu. Kai kurie komandos formavimo užsiėmimai yra paprasčiausi ir smagūs žaidimai, o kiti - sudėtingos užduotys, sukurtos dėl konkrečių priežasčių.

Jos dar vadinamos grupės dinamikos veiklomis ir veikia tarpasmeninių santykių dinamiką:

- Dviejų žmonių santykius
- Santykius tarp asmens ir grupės
- Santykius tarp grupių

# PAVYZDŽIAI



## Žmonių mazgas

### Tikslai:

Šio užsiėmimo tikslas - išmokti dirbti kartu, pagerinti bendravimą grupėje ir pakelti komandinę dvasią. Taip pat galima sutelkti dėmesį į grupės supratimą apie bendravimą, vadovavimą, problemų sprendimą, pasitikėjimą ir atkaklumą. Veikla taip pat padeda suprasti žmonių vaidmenis grupėje.

**Trukmė:** 20 minučių

**Grupės dydis:** 7-30 žmonių

### Instrukcijos:

Jaunuoliai paprašomi sustoti ratu petys į petį. Moderatorius turėtų paprašyti jų atsistoti arčiau, kad pasiroštų tam, kas netrukus įvyks. (Jei yra dvi ar daugiau grupių, joms turėtų užtekti vietos, kadviena grupė neblaškytų kitos grupės ar tai nesukeltų konkurencijos jausmo).

Jaunuoliai turėtų užmerkti akis ir kiekvienas ištiesti ranką į rato vidurį, tada paprašyti, kad kiekvienas susikibtų rankomis su bet kuria pačiupta ranka iš kitos rato pusės (kiekvieną jungtį turėtų sudaryti tik 2 žmonės); tą patį padaryti su kita ranka. Dabar dalyviai gali atsimerkti.

Moderatorius turėtų paaiškinti dalyviams užsiėmimo tikslą: jų prašoma vėl sudaryti ratą, nepaleidžiant nė vienos rankos.



Dabar moderatorius gali atsitraukti ir stebėti grupę ar asmenis bei jų dinamiką.

Pirmosiomis minutėmis (iki 10 min.) pažanga gali būti nedidelė, tačiau kai tik įvyks pradinis išsiskleidimas, tempas turėtų paspartėti. Jei po pirmųjų 10 minučių pažangos nėra, vedėjas gali pasiūlyti grupei atkabinti vieną iš susikibusių rankų jungčių ir vėl susikabinti, kad palengvintų užduotį. Tada komanda turi aptarti ir kartu nuspręsti, kurioms rankoms reikia atsikabinti ir susikabinti iš naujo. Jei bandant grįšti prie vieno bendro rato susidaro 2 ar daugiau mažesnių ratų, moderatorius turėtų paprašyti grupės išskleisti juos, kad būtų gauta paprastesnė užduoties struktūra.

### **Apibendrinimas (Debriefing):**

#### **Pritaikykite klausimą pagal grupės amžių.**

Kaip jums patiko ši veikla?

Kaip manote, ar gerai grupė dirbo kartu?

Kokie vaidmenys buvo grupėje? Kas ėmėsi lyderio vaidmens?

Ką buvo galima padaryti kitaip?

Kaip manote, ko išmokote iš šios veiklos, ką galėtumėte pritaikyti būsimoje veikloje?

#### **Svarbios pastabos moderatoriams:**

Atkreipkite dėmesį, kad veikla susijusi su fiziniu artumu ir prisilietimais, kurie gali būti susiję su jautriomis vietomis! Grupės nariai potencialiai turės didelių problemų dėl tokio artumo, pavyzdžiui, dėl kultūros, socialinių ar psichologinių barjerų.

Rezultatas nėra svarbiausias dalykas, kartais tai galima išspręsti; naudokite tai per apibendrinimą, kad supažindintumėte su tuo, jog nesėkmės yra gerai, svarbu, kiek buvo įdėta pastangų.



## Balionų vežimėlis

Jaunuoliai gauna užduotį dirbti komandoje, kuri skatins aktyviai dalyvauti, dirbti kartu, spręsti problemas, nepaliekant nieko nuošalyje. Nors galutinis tikslas - grupės sėkmė, individualūs veiksmai ir judesiai daro didelę įtaką. Iš pradžių gali atrodyti paprasta, tačiau ši veikla yra tikras iššūkis!

**Trukmė:** 15 minučių

**Grupės dydis:** 5-25 žmonės

**Medžiagos:** kiekvienam asmeniui (išskyrus vieną) tenka po vieną pripūstą balioną ir lipni juosta.

**Instrukcijos:** Prieš pradėdami, ant žemės pritvirtinkite dvi maskuojamosios juostos juosteles, kad pažymėtumėte starto ir finišo linijas.

Paprašykite jaunuolių išsirikiuoti petys į petį už starto linijos. Kiekvienam iš jų, išskyrus paskutinį eilėje esantį asmenį, įteikite po balioną. Nurodykite jiems, kad po akimirkos kiekvienas iš jų balioną laikys tarp pečių (t. y. du vienas šalia kito stovintys žmonės laikys balioną iš abiejų pusių pečiais). Jie turi laikyti balioną ten, neliesdami jo rankomis. Iki finišo linijos jie turės nueiti kaip grupė. Jei kuris nors balionas paliečia žemę, visa komanda turi pradėti iš naujo.



**Naudingas patarimas:** Jei šią veiklą atliekate lauke, turėkite omenyje, kad į žolę nukritę balionai sprogs daug dažniau nei nukritę ant kitų paviršių. Pasiimkite keletą papildomų su savimi.

### **Apibendrinimo klausimai:**

#### **Pritaikykite klausimus pagal grupės amžių.**

Kas nutiko per šią veiklą?

Ar kuris nors asmuo tapo lyderiu? Jei taip, kas tai buvo ir ką jis (ji) padarė?

Kaip dirbote kartu, kad pasiektumėte savo tikslą?

Kokią įtaką individualūs veiksmai turėjo komandos sėkmei?

Kaip ši veikla siejasi su komandiniu darbu, kuris vyksta, kai tenka dirbti prie projekto grupėje?

# PRIVALUMAI



Kai turite grupę žmonių, kuriems reikia veiksmingai dirbti kartu, komandos formavimo veikla yra puiki priemonė. Keletas priežasčių, kodėl verta naudoti komandos formavimo veiklą, yra šios:

- Komandos formavimo veikla padeda jaunuoliams geriau pažinti vieniems kitus ir suprasti kiekvieno dalyvio vaidmenį bei svarbą.
- Komandos formavimo veikla „apšildo“ jaunuolius ir pakelia energiją bei entuziazmą.
- Komandos formavimo veikla motyvuoja jaunuolius veiksmingai dirbti kartu.
- Kompetentingai vykdoma komandos formavimo veikla gali suvienyti žmones, sustiprinti jų stipriąsias puses ir pašalinti silpnąsias.
- Komandos formavimo veikla sukuria draugišką aplinką, kurioje jaunuoliai jaučiasi patogiai ir mielai bendrauja bei dirba su bet kuo.
- Komandos formavimo veikla iš tikrųjų padeda gerinti bendravimą.
- Komandos formavimo veikla skatina problemų sprendimo įgūdžius.
- Komandos formavimo veikla gali būti naudojama įvairiose amžiaus grupėse, situacijose ir socialinėje aplinkoje.



# TRŪKUMAI



- Komandos formavimo veikla gali sukelti konkurencijos mechanizmą; pabandykite šią konkurenciją paversti dalyvių bendradarbiavimu.
- Mokymasis gerai dirbti kartu gali užtrukti: geriausia veikla yra lengvai suprantama ir turinti aiškia užduotį, kurią reikia atlikti, tačiau, kadangi ji susijusi su grupės dinamika, jai reikia laiko.
- Pasirūpinkite, kad komandos formavimo veikla būtų įtraukianti: nepamirškite, kad kai kuriems žmonėms tam tikros veiklos rūšys yra sunkiai įveikiamos. Pavyzdžiui, veikla, kurioje reikia judėti, kai kuriems žmonėms su fizine negalia gali būti sudėtinga ar net neįmanoma, arba veikla gali išskirti žmogų, o tai iš tikrųjų yra visiškai priešingas rezultatas, nei norima pasiekti. Įsitikinkite, kad visi aktyviai dalyvauja atliekant užduotis, kad jie jaustųsi svarbia grupės dalimi.

# PATARIMAI



Planuodami komandos formavimo veiklą nekomplikuokite dalykų. Geriau mažiau ir aiškių taisyklių, kurios leidžia grupei smagiai praleisti laiką ir susitelkti į rezultatą.

Bet koks komandos formavimo pratimas turėtų skatinti bendradarbiavimą, o ne konkurenciją.

Svarbu nustatyti laiko ribas; tai padeda motyvuoti ir suaktyvinti visus grupės narius, tik atkreipkite dėmesį, kad nesukeltumėte jiems nusivylimo.

Kiekviena komanda yra skirtinga ir kiekvienas žmogus gali įnešti kažką unikalaus. Kai sugebėsite nustatyti ir paskatinti kiekvieną išnaudoti savo individualų potencialą, jūsų komanda galės išnaudoti ir kolektyvinį potencialą.

# ŠALTINIAI



- [https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-1129/Outdoor%20education\\_activities%20handbook\\_2014.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1129/Outdoor%20education_activities%20handbook_2014.pdf)
- <http://www.nonformalacademy.eu/67-tool-cards/148-team-building>
- [https://icebreakerideas.com/what-is-icebreaker/#Team\\_Building\\_Icebreakers](https://icebreakerideas.com/what-is-icebreaker/#Team_Building_Icebreakers)
- <https://www.teambonding.com/6-reasons-for-team-building/>
- <https://guideinc.org/2017/08/09/team-building-activity-balloon-trolley/>

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## ŽUVŲ AKVARIUMO DIALOGAS (THE FISH BOWL DIALOGUE)

### Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Žuvų akvariumas - tai dialogo metodas, naudojamas dinamiškam dalyvavimui grupėje skatinti. Kaip naudinga alternatyva tradiciniams debatams, ji padeda gilintis į prieštaringas temas, išvengti bendros nuomonių poliarizacijos, palengvina dalyvių asmeninės patirties ir emocinių poreikių atsiradimą.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



### 1. PASIRUOŠIMAS (5')

Norint pasiruošti žuvų akvariumo užsiėmimui, reikės:

- Keletas kėdžių vidiniame rate, apsuptų kėdžių pastatytu didesniu (-iais) ratu (-ais). Pasistenkite, kad vidinis ir išorinis ratas būtų lengvai pasiekiamas
- Gali būti naudinga naudoti lentą su nuplėšiamais popieriaus lapais (angl. flip-chart) pagrindiniams klausimams užrašyti
- Įdomaus klausimo susijusio su tema

# ISTRUKCIJA

---

- 2. DIALOGO MODERAVIMAS-PALENGVINIMAS (40')
- Vidiniame rate, arba akvariume, dalyviai diskutuoja; išoriniame rate esantys dalyviai klausosi diskusijos.
- Pratimas pradedamas moderatoriaus parodoma tema ir išsakytu pirmuoju pagrindiniu klausimu susijusiu su tema (pvz., kaip mes esame susiję su patyčiomis?), tada gali paprašyti savanorių, kurie norėtų atsisėsti ant kėdžių vidiniame rate ir kalbėtis. Svarbu pabrėžti, kad tik šie dalyviai turi teisę aptarti situaciją. Jei kas nors kitas norėtų išreikšti nuomonę, jis turi pakeisti viduryje sėdintį asmenį, paliesdamas jo/jos pečius.

Dalyviai gali pradėti diskusiją, siekdami pasidalyti savo požiūriu, patirtimi ir galimais sprendimais. Kiti dalyviai skatinami dalyvauti diskusijoje, pakeičiant juos, kad būtų galima sužinoti ir kitų požiūrį. pasibaigus diskusijai vyksta apibendrinimas, po kurio galima aptarti kitas situacijas.

# ISTRUKCIJA

---

## 3. APIBENDRINIMAS (15')

- Apibendrinimo metu apžvelkite pagrindinius dalykus, įdomias pastabas ir grupės jausmus, susijusius su tam tikrais klausimais. Dalyviams turi būti leista parengti savo išvadas ir laisvai reikšti savo nuomonę.
- Pasibaigus pratimui gali būti naudinga pateikti dalyviams išmokytojų pamokų apžvalgos dokumentą ir pagrindinių šaltinių sąrašą.

Štai keletas įdomių klausimų, kuriuos galite naudoti kaip atspirties tašką:

### **Stebėtojams (jei tokių yra):**

Ar buvo sunku nereaguoti į „žuvų akvariumo“ kalbėtojų komentarus? Kodėl? Jei taip, į kokius komentarus norėjote atsakyti?

Ar „žuvų akvariume“ išgirdote ką nors, kas jus nustebino?

Kas jums padėjo suprasti informaciją, kuria buvo dalijamasi (neverbaliniai indikatoriai, konteksto užuominos ir t. t.)?



# ISTRUKCIJA

---

## **Kalbėjusiems:**

Kaip jautėtės dalydamiesi savo jausmais, žinodami, kad jūsų bendraamžiai atidžiai klausosi?

Ar paprastai turite galimybę pasidalyti savo požiūriu šia tema?

Ką norėjote pasakyti aiškiau / kokią mintį norėtumėte išsakyti?

# PAVYZDŽIAI



## **Klasikinis žuvų akvariumas**

Nustatykite temą ir pakvieskite vidinio rato kalbėtojus pradėti dialogą.

Stebėtojai gali įeiti į ratą sėdėdami ant laisvų kėdžių arba paliesdami vidiniame rate sėdinčių dalyvių pečius, kad juos pakeistų.

## **Į procesą orientuotas žuvų akvariumas**

Šią versiją galite naudoti, kai norite padėti grupei pagilinti jų asmeninę patirtį nagrinėjama tema.

Pasiruošimo etape vidiniam ratui sudaryti naudosite tik 4 kėdes:

2 kėdės išreikš du pagrindinius poliarizuotus požiūrius į temą (pvz., pozicijas „Už“ ir „Prieš“) (1 ir 3 kėdės).

2 kėdės išreikš teigiamą ir neigiamą asmeninę patirtį, susijusią su tema (2 ir 4 kėdės).



## Teatralizuotas žuvies akvariumas

Priklausomai nuo temos, galite išryškinti pagrindinius vaidmenis / personažus, kurie konfigūruoja temoje. Pavyzdžiui, dirbdami patyčių tema su klase galite iškelti besityčiojančio, aukos ir pašalinio stebėtojo personažus. Apibrėžę vaidmenis / personažus, vidiniame rate sustatysite tiek kėdžių, kiek personažų išryškinta. Kiekvieną kėdę pažymėkite popieriumi (užrašykite ant popieriaus personažą/vaidmenį), kad kiekvienoje kėdėje būtų po personažą.

# PRIVALUMAI



„Žuvų akvariumas“ labai padeda nagrinėti narystės, tapatybės, priklausymo ir bendros patirties idėjas. Ši struktūra puikiai tinka sudėtingoms temoms aptarti ir sudėtingoms tarpkultūrinės reikšmės temoms. Suteikus visiems mokiniams tiek kalbančiojo, tiek klausančiojo vaidmenį ir galimybę dalyvauti diskusijoje, „Žuvų akvariumas“ gali padėti sukurti įtraukią ir palankią mokymosi aplinką. Veiklos stebėjimo aspektas leidžia mokiniams nustatyti tinkamus dalyvavimo diskusijose būdus. Nuosekliai naudojamos „žuvų akvariumo“ diskusijos gali nustatyti ribas ir normas, kurios yra labai svarbios nešališkam bendravimui.

# TRŪKUMAI



Siekiant tinkamo dialogo, šis metodas mažiau naudingas, kai grupės yra mažesnės nei 12 dalyvių.

# PATARIMAI



Būdami moderatoriumi, galite naudoti dvi svarbias priemones, kad pagerintumėte grupės patirtį:

- Metakomunikacija

Siekiant, kad grupė būtų sąmoningesnė, svarbu perteikti kiekvieną dialogo metu vykstantį patyrimą, ne tik turinį, nes tai yra grupės proceso dalis. Atkreipkite dėmesį į neverbalinį bendravimą vidiniame ir išoriniame rate, klasės atmosferos pokyčius ir įtraukite dalyvius į dialogą kaip paprastą stebėjimą.



- Vidinė patirtis  
Būdamas veiklos dalimi, moderatorius yra susijęs su grupės patirtimi. Kiekvienas jai/jam kilęs jausmas ir pojūtis iš dalies vyksta grupėje. Tokios informacijos perdavimas grupei, vykstant dialogui, padės kitiems dalyviams įsisąmoninti savo suvokimus ir, pasinaudojus šia informacija, peržengti ribą, kad galėtų kalbėti apie savo patirtį.

## ŠALTINIAI



- <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/fish-bowl-of-conflict.1362/>
- <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/learning/fishbowls.html>
- <https://www.learningforjustice.org/classroom-resources/teaching-strategies/community-inquiry/fishbowl>

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



TYPEFORM (programinė  
įranga apklausų kūrimui)

---

## Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Rinktis ir dalintis informacija bei duomenimis naudodami patrauklias skaitmenines apklausas.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



„Typeform“ yra internetinė platforma, leidžianti kurti asmenines, dinamiškas ir patrauklias apklausas, pritaikytas bet kuriam mobiliajam įrenginiui.

„Typeform“ leidžia patogiai rinkti informaciją ir ją dalytis. Tai žiniatinklio platforma, kurią galite naudoti kurdami bet ką - nuo apklausų iki programėlių, neparašydami nė vienos kodo eilutės.

Gražiai suprojektuotos, užduodančios po vieną klausimą (kaip tikrame pokalbyje), „Typeform“ formos yra patrauklios ir jas smagu pildyti. Dėl šio derinio „Typeforms“ pasižymi puikiais užpildymo rodikliais, o tai reiškia, kad galite gauti daugiau ir geresnių rezultatų.

Skirtingai nuo tradicinių formų, „Typeform“ formos yra judresnės ir vaizdingesnės, o jų tikslas - kad respondentui būtų smagu ir todėl jis pateiktų geresnius atsakymus. .



# PAVYZDŽIAI



Galite rinktis iš skirtingų formatų:

- Viktorinos kūrėjas
- Apklausų/tyrimų (angl. survey) kūrėjas
- Formų kūrėjas
- Apklausų (angl. poll) kūrėjas
- Testų kūrėjas

# PRIVALUMAI



Visos „Typeform“ funkcijos yra randamos „Workspace“ - tai vieta, kurioje galite pradėti kurti pirmąją formą nuo nulio arba pasirinkti vieną iš numatytųjų šablonų. „Šablonų galerijoje“ galite rinktis iš keleto kategorijų ir filtruoti rezultatus pagal jus labiausiai dominantį formatą. Galite jį peržiūrėti ir, jei įsitikinote, spustelėkite „Use this template“ (naudoti šį šabloną). Rašant klausimą platforma suteikia galimybę rinktis iš kelių klausimo variantų (pateikia pasiūlymus), tačiau galite klausimą parašyti ir patys.

# TRŪKUMAI



Nemokamame plane gaunate kai kurias funkcijas (pvz., 10 klausimų vienoje formoje, 10 atsakymų per mėnesį). Jei norite pagerinti naudojimąsi, t.y., atlikti daugiau funkcijų, turite įsigyti mokamą planą.

Programa gana brangus, jei jums nereikia atlikti tyrimų kiekvieną mėnesį.

„Typeform“ šiuo metu nesiūlo būdo, kaip automatiškai užkirsti kelią daugkartiniam pateikimui.

# PATARIMAI



Rekomenduojame nustatyti savarankiškus pranešimus (angl. self-notifications), kad kiekvieną kartą, kai kas nors pateikia jūsų „typeform“ą, gautumėte pranešimą el. paštu.

Programa sukurta taip, kad veiktų tik su interneto ryšiu.

# ŠALTINIAI

RESOURCE 

---

- <https://www.typeform.com/>

# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



VIDEOSCRIBE (animacinių  
vaizdo įrašų kūrimo programa)

---

## Atsakomybės apribojimas:

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji patvirtina jo turinį, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

# TIKSLAS



Sudominkite savo grupę kūrybiškais vaizdo įrašais.

# APRAŠYMAS

## INSTRUKCIJA



Lengva animacijos programinė įranga, skirta lengvai kurti vaizdo įrašus. „VideoScribe“ yra atsisiunčiama vaizdo įrašų animacijos programinė įranga, kuri leidžia per kelias minutes sukurti patrauklų vaizdo įrašą.

Nuo idėjos iki pilnos siužetinės lentos - naudokite „VideoScribe“, kad sukurtumėte įspūdingą 2D animaciją, vaizdo įrašų pristatymus ir dar daugiau... Galimybės neribotos!

Su „VideoScribe“ galite kurti bet ką, įskaitant animuotus aiškinamuosius vaizdo įrašus, rinkodaros vaizdo įrašus, animacinius vaizdo įrašus, „Doodle“ vaizdo įrašus ir kt.

# PAVYZDŽIAI



Galite kurti:

- Baltos lentos (angl. whiteboard) animacijas
- Aiškinamuosius vaizdo įrašus
- Reklamines animacijas
- Rinkodaros vaizdo įrašus
- Internetinius seminarus
- Tinklaraištes
- Šablonų biblioteką

# PRIVALUMAI



Keliais spustelėjimais galite greitai pridėti animuotus vaizdus, tekstą, muziką ir įgarsinimą. Naudodamiesi šiuo įrankiu galėsite sukurti nuostabų animuotą vaizdo įrašą.

Naudodami vilkimo ir paleidimo funkcijas kurkite nuostabius aiškinamuosius vaizdo įrašus, baltos lentos animacijas, reklaminius vaizdo įrašus, mokomuosius vaizdo įrašus ir kt.

Kurkite neribotą vaizdo įrašų skaičių naudodami ekonomiškus planus. Galite naudotis redaguojamais šablonais.

# TRŪKUMAI



Galite:

- Dirbti neprisijungę prie interneto
- Pašalinti „Video Scribe“ vandens ženklą
- Atsisiųsti vaizdo įrašus į neribotą kiekį įrenginių
- Gauti neribotą internetinę paramą (angl. online support)

Bet tik su mokamu planu.

# PATARIMAI



Būkite kūrybingi ir skirkite šiek tiek laiko vaizdo įrašams kurti.

Pagrindinė (basic) versija yra nemokama, už kitas reikia mokėti.

# ŠALTINIAI



- <https://www.videoscribe.co/en/>
- <https://www.videoscribe.co/en/using-videoscribe/>



# PARTNERIAI



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**

