Co-funded by
the European Union

DEMOCRACTICS

DEMOCRACTICS TOOLKIT

Demokratija, dalyvavimas ir aktyvus pilietiškumas per žaidimą „Member States“.

Metodinis leidinys jaunimo darbuotojams, pedagogams ir užsiėmimų vedėjams.

Democractics: Echo your voice with every choice

TURINYS

01 | APIE PROJEKTĄ „DEMOCRACTICS“ **p. 04**

02 | ŽAIDIMO „MEMBER STATES“ EDUKACINIS POTENCIALAS **p. 07**

03 | NUO ŽAIDIMO IKI DIRBTUVIŲ **p. 16**

04 | REFLEKSIJA, VERTINIMAS IR PRITAIKYMAS **p. 32**

05 | PAPILDOMI IŠTEKLIAI IR LITERATŪROS SĄRAŠAS **p. 38**

Co-funded by the European Union

ABSENTIA EXPLORING THE ABSENCE

PEDRA

YSPDB

EKC ELEKTRĖNŲ KULTŪROS CENTRAS

DEMOCRACTICS

TRUMPAI APIE PROJEKTĄ

Visas projekto pavadinimas:
Democractics: Echo your voice with every choice

Projekto numeris:
2024-3-PL01-KA210-YOU-000277865

Įgyvendinimo laikotarpis:
01/03/2025 - 31/08/2026

Programa:
Erasmus+

Koordinatorius:
Fundacja Pedra, Lenkija

Projekto partneriai:
- **Fundacja Pedra, Lenkija**
- **Youth Society for Peace and Development of the Balkans (YSPDB), Bulgarija**
- **Elektrenu kulturos centras, Lietuva**
- **Absentia APS, Italija**

Projektą „Democractics: Echo your voice with every choice“ bendrai finansavo Europos Sąjunga. Išreikštos nuomonės ir požiūriai yra tik autorių ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar finansavimą skyrusios institucijos poziciją. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skyrusi institucija negali būti laikomos už juos atsakingomis.

SKYRIUS

01.

APIE PROJEKTĄ „DEMOCRACTICS“

Projektas, kurio metu sukurtas žaidimas „Member States“, žaidimo taisyklės ir kaip naudotis šia metodine medžiaga.

APIE PROJEKTĄ

Demokratija yra mūsų kasdienio gyvenimo dalis. Ji daro įtaką tam, kaip priimami sprendimai, kaip veikia bendruomenės ir kiek galime prisidėti sprendžiant mums svarbius klausimus. Tačiau suprasti demokratiją ir žinoti, kaip joje dalyvauti, nėra tas pats.

Daugelis jaunų žmonių domisi tuo, kas vyksta aplink juos, tačiau ne visada žino, kaip įsitraukti, arba tiki, kad jų nuomonė gali ką nors pakeisti. Pažinti demokratines vertybes svarbu, bet ne mažiau svarbu turėti galimybių diskutuoti, priimti sprendimus, bendradarbiauti ir matyti savo veiksmų rezultatus. Būtent tam ir buvo sukurtas projektas „Democractics: Echo your voice with every choice“.

„Democractics“ – tai „Erasmus+“ projektas, subūręs keturias organizacijas iš Lenkijos, Italijos, Bulgarijos ir Lietuvos. Pagrindinis jo tikslas buvo padaryti demokratijos mokymąsi įdomesnį ir prieinamesnį jaunimui, kartu suteikiant jaunimo darbuotojams ir pedagogams naujų būdų šioms temoms nagrinėti su savo grupėmis.

Projekte daugiausia dėmesio skyrėme kelioms sritims:

- Padėti jaunimui geriau suprasti demokratiją, pilietines teises ir sprendimų priėmimo procesus, ypač Europos Sąjungoje.
- Skatinti jaunus žmones aktyviau dalyvauti savo bendruomenių gyvenime.
- Ugdyti kritinio mąstymo, bendravimo, bendradarbiavimo ir derybų įgūdžius.
- Padėti jaunimo darbuotojams ir pedagogams taikyti interaktyvius neformaliojo ugdymo metodus.
- Sukurti edukacinį stalo žaidimą, tinkamą naudoti įvairiose šalyse ir mokymosi aplinkose.

Ką veikėme projekto metu?

Pirmiausia siekėme išsiaiškinti, kaip jauni žmonės supranta demokratiją ir kas juos skatina arba trukdo jiems dalyvauti pilietiniame gyvenime. Atlikę tyrimus ir surengę fokus grupių diskusijas keturiose partnerių šalyse, surinkome jaunimo patirtis, nuomones ir idėjas apie mokymąsi žaidžiant.

Šios įžvalgos padėjo sukurti „Member States“ – edukacinį stalo žaidimą, kuriame žaidėjai susiduria su demokratiniam sprendimų priėmimui būdingais iššūkiais.

Projekto metu taip pat vyko tarptautiniai mokymo kursai jaunimo darbuotojams. Dalyviai gilinosi į demokratijos ir aktyvaus pilietiškumo temas per neformaliojo ugdymo veiklas, įskaitant užduotis, skirtas demokratinių visuomenių kūrimui ir nevienodų galimybių dalyvauti aptarimui.

Vėliau organizavome vietines veiklas, kurių metu su žaidimu susipažino jauni žmonės, pedagogai ir jaunimo organizacijos partnerių šalyse.

Šių veiklų rezultatas – dvi pagrindinės projekto edukacinės priemonės: stalo žaidimas „Member States“ ir ši metodinė medžiaga, padedanti pedagogams pasitelkti žaidimą nagrinėjant demokratijos temas su jaunimu.

Apie ką iš tiesų yra „Member States“?

Šiame stalo žaidime dalyviai įsijaučia į Europos Sąjungos valstybių narių vaidmenis. Kiekviena šalis turi savų interesų ir tikslų, tačiau visoms tenka spręsti ir bendrus, visai Sąjungai svarbius iššūkius.

Žaidimo metu dalyviai priima sprendimus, susijusius su ekonomika, visuomene, aplinka ir tarptautiniu saugumu. Jie aptaria galimus sprendimus, derasi su kitomis valstybėmis, kuria sąjungas ir balsuoja dėl tolesnių veiksmų. Žinoma, ne visi siekia to paties. Vienai šaliai naudingas sprendimas kitai gali sukelti problemų. Kartais tenka ieškoti kompromiso, o kartais – rinktis tarp savo interesų ir visos Sąjungos gerovės.

Tačiau yra viena sąlyga: jei Sąjunga žlunga,

pralaimi visi. Būtent pusiausvyra tarp individualių tikslų ir bendros atsakomybės sudaro žaidimo esmę.
„Member States“ nesiekia tiksliai atkartoti ES institucijų veikimo. Tai supaprastinta aplinka, kurioje jauni žmonės gali patirti, kaip vyksta derybos, bendradarbiavimas, balsavimas ir kokias pasekmes turi bendri sprendimai. Žaidimą galima naudoti kaip atskirą edukacinę veiklą arba įtraukti į ilgesnes dirbtuves apie demokratiją, Europos vertybes ar aktyvų pilietiškumą.

Kaip naudotis šia metodine medžiaga?

Neformaliajame ugdyme pats žaidimas yra tik viena veiklos dalis. Po jo vykstantys aptarimai ir refleksija yra ne mažiau svarbūs, nes padeda dalyviams įvertinti priimtus sprendimus, suprasti, kodėl įvykiai klostėsi vienaip ar kitaip, ir susieti žaidimo patirtį su realiomis situacijomis.

- Kodėl kažkas atsisakė bendradarbiauti?
- Kas turėjo didžiausią įtaką priimant sprendimą?
- Ar visi turėjo galimybę išsakyti savo nuomonę?
- Ar realiame gyvenime ta pati situacija susiklostytų kitaip?

Tokių klausimų aptarimas padeda dalyviams apmąstyti savo pasirinkimus, suprasti skirtingus požiūrius ir susieti žaidimo įvykius su tikrais demokratiniais procesais.
Ši metodinė medžiaga skirta jaunimo darbuotojams, pedagogams, fasilitatoriams ir organizacijoms, norinčioms naudoti „Member States“ savo edukacinėse veiklose. Ji parengta remiantis projekto „Democractics“ metu atliktais tyrimais ir pateikia praktinių patarimų, kaip pasitelkti žaidimą demokratijai ir pilietiniam dalyvavimui nagrinėti.
Čia rasite:

- Žaidimo edukacinio potencialo apžvalgą, įskaitant dalyvių ugdomus įgūdžius ir žaidimo mechanikos sąsajas su demokratiniais procesais.
- Įvairias temas, kurias galima nagrinėti žaidžiant, pavyzdžiui, derybas, bendradarbiavimą, galią, solidarumą ir bendrą atsakomybę.
- Keturis dirbtuvių scenarijus, skirtus naudoti „Member States“ siekiant skirtingų mokymosi tikslų.
- Keturias pritaikomas neformaliojo ugdymo veiklas, kurias galima vykdyti kartu su žaidimu arba atskirai.
- Refleksijos klausimus, paprastus vertinimo metodus ir patarimus, kaip pritaikyti veiklas skirtingoms grupėms bei užtikrinti didesnį įtraukumą.

Pritaikykite medžiagą savo poreikiams

Nebūtina naudoti visos čia pateiktos medžiagos. Galite pasirinkti vieną iš dirbtuvių scenarijų, atsirinkti savo grupei tinkamas veiklas arba po žaidimo pasinaudoti refleksijos klausimais.
Medžiaga yra lanksti, todėl ją galite pasirinkti ir pritaikyti pagal mokymosi tikslus, dalyvių poreikius ir turimą laiką.
Oficialiose „Member States“ taisyklėse paaiškinama, kaip žaisti. Šioje metodinėje medžiagoje daugiausia dėmesio skiriama tam, kaip naudoti žaidimą ugdymo veiklose, vesti diskusijas ir padėti dalyviams susieti žaidimo patirtį su demokratija bei pilietiniu dalyvavimu kasdieniame gyvenime.

SKYRIUS

02.

ŽAIDIMO „MEMBER STATES“ EDUKACINIS POTENCIALAS

Kaip žaidimas „Member States“ padeda geriau suprasti demokratiją, sprendimų priėmimą ir pilietinį dalyvavimą.

KODĖL VERTA NAUDOTI STALO ŽAIDIMUS NEFORMALIAJAME UGDYME?

Stalo žaidimai gali būti naudingi neformaliajame ugdyme, nes suteikia dalyviams galimybę patiems patirti įvairias situacijas, o ne tik apie jas kalbėti. Kai užsiėmimas skirtas bendradarbiavimui, deryboms ar sprendimų priėmimui, šias temas svarbu aptarti, tačiau praktinė patirtis padeda geriau suprasti, kaip visa tai vyksta.
Žaidimai suteikia būtent tokią galimybę. Žaidėjai turi priimti sprendimus, reaguoti į kitų veiksmus ir susidurti su savo pasirinkimų pasekmėmis. Jie patys tampa nagrinėjamos situacijos dalimi, o bendra patirtis vėliau tampa pagrindu diskusijoms ir refleksijai.

Mokymasis per patirtį

Vienas pagrindinių stalo žaidimų privalumų ugdyme yra galimybė lavinti įvairius įgūdžius siekiant bendro ar individualaus tikslo. Dalyviams gali tekti paaiškinti savo poziciją, išklausyti kitus, palyginti galimus sprendimus ar įtikinti ką nors palaikyti jų idėją. Kartais tenka ir pakeisti strategiją, kai viskas klostosi ne pagal planą.
Tokiose situacijose vienu metu lavinami įvairūs gebėjimai, įskaitant bendravimą, bendradarbiavimą, kritinį mąstymą ir problemų sprendimą. Užuot mokęsi kiekvieno įgūdžio atskirai, dalyviai juos taiko kartu žaidimo metu.
Žaidimai taip pat padeda suprasti, kaip sprendimai veikia kitus žmones. Pavyzdžiui, žaidėjas gali pasirinkti sau naudingą variantą, kuris kartu sukelia sunkumų likusiai grupei. Kitoje situacijoje bendram tikslui pasiekti gali prireikti bendradarbiauti, net jei dalyvių prioritetai skiriasi. Žaidimo taisyklės ir mechanika padeda lengviau pastebėti šiuos ryšius. Dalyviai mato, kaip jų pasirinkimai lemia tolesnius įvykius ir kaip individualūs sprendimai prisideda prie galutinio rezultato.

Eksperimentavimas ir mokymasis kartu

Kitas stalo žaidimų privalumas – galimybė išbandyti skirtingus veikimo būdus nepatiriant tokių pasekmių, kokios galėtų kilti realiame gyvenime.
Žaidėjai gali rizikuoti, išbandyti strategijas, nesutikti su kitais ar priimti sprendimus, kurie vėliau pasirodo nesėkmingi. Kai kas nors nepavyksta, jie gali apsvarstyti, kodėl taip nutiko ir ką kitą kartą darytų kitaip.
Tai ypač naudinga nagrinėjant temas, susijusias su prieštaraujančiais interesais ar sudėtingais pasirinkimais. Pavyzdžiui, nepavykęs susitarimas nebūtinai reiškia, kad veikla buvo nesėkminga. Tai gali tapti proga aptarti, kas trukdė bendradarbiauti, ar visi galėjo išsakyti savo nuomonę ir kas būtų padėję grupei priimti bendrą sprendimą.
Dalyvių tarpusavio sąveika taip pat yra svarbi mokymosi dalis. Žaidimo metu tenka susidurti su skirtingais charakteriais, nuomonėmis ir problemų sprendimo būdais. Vieni imasi iniciatyvos, o kiti prieš įsitraukdami mieliau stebi. Tokios situacijos padeda grupei suprasti, kaip praktiškai veikia bendravimas, įtaka ir bendradarbiavimas. Stalo žaidimais grįsto mokymosi tyrimai atskleidžia jų potencialą skatinti bendravimą, bendradarbiavimą, įsitraukimą ir eksperimentavimą (Sousa et al., 2023). Kiti tyrimai nagrinėja, kaip stalo žaidimai gali prisidėti prie problemų sprendimo bei socialinių ir pažintinių gebėjimų ugdymo, nors rezultatai priklauso nuo žaidimo, dalyvių ir ugdymo aplinkos (Assapun and Thummaphan, 2023; Hofmann, 2025).

Užsiėmimo vedėjo vaidmuo

Nors stalo žaidimai suteikia daug mokymosi galimybių, vien žaidimas savaime negarantuoja, kad dalyviai supras viską, ko juo siekiama išmokyti.
Čia svarbus vaidmuo tenka užsiėmimo vedėjui. Prieš pradedant verta pagalvoti, ką dalyviai turėtų išmokti ar išsiaiškinti veiklos metu. Ar daugiausia dėmesio bus skiriama bendravimui, bendradarbiavimui, sprendimų priėmimui, o gal kitai temai? Aiškus tikslas padeda vedėjui pasirinkti tinkamą veiklą ir nuspręsti, į kuriuos patirties aspektus verta atkreipti dėmesį.
Žaidimo metu vedėjas gali stebėti, kaip dalyviai bendrauja, priima sprendimus ir reaguoja į iššūkius. Įsikišti reikia ne visada. Kartais galimybė patiems išspręsti nesutarimą ar susitvarkyti su netikėta situacija yra svarbi mokymosi dalis, jei tik išlaikoma pagarbi ir įtrauki aplinka.
Po žaidimo refleksija suteikia dalyviams laiko aptarti, kas įvyko. Jie gali pasikalbėti apie savo pasirinkimus, taikytas strategijas, patirtus sunkumus ir tai, kaip kiti išgyveno tas pačias situacijas. Tuomet vedėjas gali padėti susieti šiuos pastebėjimus su užsiėmimo tema ir situacijomis už žaidimo ribų.
Todėl stalo žaidimai ypač naudingi kaip platesnio ugdymo proceso dalis, apimanti pasiruošimą, žaidimą ir refleksiją. Kiekvienas etapas turi savo paskirtį: pasiruošimas supažindina su veikla, žaidimas suteikia galimybę įgyti patirties, o refleksija padeda ją išanalizuoti ir iš jos pasimokyti.

KAIP „MEMBER STATES“ PADEDA MOKYTIS?

„Member States“ žaidimas paremtas iššūkiais, kylančiais priimant sprendimus Europos lygmeniu. Žaidėjai atstovauja skirtingoms ES valstybėms narėms, sprendžia bendras problemas ir siekia savo tikslų, kartu stengdamiesi išlaikyti Sąjungos stabilumą.

Žaidimo edukacinė vertė slypi jo taisyklių ir žaidėjų priimamų sprendimų sąsajose. Derybos, balsavimas, bendradarbiavimas ir prieštaraujantys interesai nėra vien diskusijų temos. Jie yra neatsiejama žaidimo dalis.

Pažvelkime, kaip skirtingi „Member States“ elementai gali prisidėti prie mokymosi.

Sprendimų priėmimas ir jų pasekmės

Kiekvienas raundas prasideda Darbotvarkės kortele, kurioje pristatomas Europos Sąjungai aktualus iššūkis. Jis gali būti susijęs su ekonomika, visuomene, aplinka ar tarptautiniu saugumu. Žaidėjai turi apsvarstyti tris galimus sprendimus ir pasirinkti, kurį palaikyti. Kiekvienas variantas turi skirtingas pasekmes, o visus tenkinantis sprendimas ne visada įmanomas. Todėl dalyviams tenka lyginti prioritetus, numatyti galimus rezultatus ir priimti sprendimus net tada, kai nėra idealaus pasirinkimo.

Šių sprendimų pasekmės veikia keturis bendrus rodiklius: ekonomiką, visuomenę, aplinką ir tarptautinį saugumą. Taip žaidėjai gali pamatyti, kaip vienos srities sprendimai veikia visą Sąjungą.

Pedagogams ši žaidimo mechanika suteikia pagrindą nagrinėti, kaip priimami kolektyviniai sprendimai, kodėl skirtingi prioritetai sukelia nesutarimų ir kodėl politiniai pasirinkimai dažnai reikalauja kompromisų.

Skirtingi vaidmenys ir prieštaraujantys interesai

„Member States“ dalyviai žaidžia ne kaip jie patys. Kiekvienas atstovauja ES valstybei narei ir gauna Slaptą tikslą, kuris lemia jo strategiją.

Nors visi priklauso tai pačiai Sąjungai, jų prioritetai gali gerokai skirtis. Vieni sprendimai gali padėti vienai šaliai siekti savo tikslų, tačiau sukelti sunkumų kitoms.

Tai suteikia galimybę pažvelgti į situaciją iš skirtingų perspektyvų ir nagrinėti įtampą tarp individualių interesų ir bendros atsakomybės. Dalyviams gali tekti ginti poziciją, kuriai įprastai nepritartų, arba bandyti suprasti, kodėl kitas žaidėjas nenori nusileisti.

Slapti tikslai taip pat sukuria neapibrėžtumo. Žaidėjai ne visada žino, ko siekia kiti, todėl turi interpretuoti jų veiksmus, kurti pasitikėjimą ir spręsti, kiek informacijos atskleisti.

Tokios situacijos padeda apmąstyti, kaip skirtingi interesai veikia diskusijas ir kodėl susitarti ne visada paprasta.

Derybos, balsavimas ir įtaka

Prieš balsavimą žaidėjai gali aptarti Darbotvarkę, derėtis dėl susitarimų ir kurti sąjungas. Jie gali

paaiškinti savo poziciją, siūlyti paramą ir bandyti įtikinti kitus balsuoti vienaip ar kitaip.

Taip dalyviai lavina bendravimo, argumentavimo, klausymosi ir derybų įgūdžius. Kartais jiems tenka keisti požiūrį, daryti nuolaidas ar ieškoti bendro sprendimo su tais, kurių prioritetai skiriasi.

Įtakos taškai ir skirtingi išteklių panaudojimo būdai suteikia šioms sąveikoms papildomą aspektą. Žaidėjai svarsto ne tik tai, kurį sprendimą palaikyti, bet ir kaip sustiprinti savo poziciją žaidime.

Pirmininkaujančios valstybės vaidmenį atliekantis žaidėjas turi papildomų pareigų organizuojant raundą ir balsavimą. Tai leidžia stebėti, kaip skirtingos atsakomybės veikia grupės sprendimų priėmimą.

Pasibaigus deryboms, žaidėjai balsuoja dėl pateiktų variantų. Balsavimo rezultatas lemia, kuris sprendimas priimamas, o pakartotinai pasiskirsčius balsams po lygiai, balsavimas gali baigtis nesėkmingai ir turėti pasekmių Sąjungai.

Pedagogams tokios situacijos suteikia progą aptarti skirtumą tarp teisės balsuoti ir realios įtakos. Kam pavyko įtikinti kitus? Ar visi dalyvavo vienodai aktyviai? Ar sprendimus lėmė argumentai, sąjungos, ar individualūs interesai?

Individuali sėkmė ir bendra atsakomybė

Viena svarbiausių „Member States“ ypatybių yra tai, kad žaidėjai vienu metu konkuruoja ir bendradarbiauja.

Kiekvienas dalyvis siekia įgyvendinti savo Slaptą tikslą ir rinkti Įtakos taškus. Tačiau visi taip pat priklauso nuo Europos Sąjungos išlikimo. Jei kuris nors bendras rodiklis pasiekia žlugimo ribą ir pagal žaidimo taisykles Sąjungos išgelbėti nebeįmanoma, pralaimi visi.

Tai reiškia, kad susitelkimas vien į asmeninę sėkmę gali kelti pavojų visai grupei. Žaidėjams gali tekti palaikyti jiems tiesioginės naudos neteikiantį sprendimą, padėti kitai valstybei ar pakeisti strategiją, kad apsaugotų Sąjungą. Kitais atvejais jie gali nuspręsti, kad dėl savo interesų verta rizikuoti.

Ši įtampa suteikia galimybę diskutuoti apie solidarumą, tarpusavio priklausomybę ir bendrą atsakomybę. Ji taip pat padeda suprasti, kaip individualūs sprendimai prisideda prie bendrų rezultatų.

Žaidimo sąsajos su tikrove

„Member States“ įkvėptas Europoje vykstančių sprendimų priėmimo procesų, tačiau tai nėra tiksli ES institucijų veiklos ar teisėkūros procedūrų simuliacija. Žaidime politiniai procesai supaprastinti, kad dalyviai per vieną veiklą galėtų išbandyti derybas, balsavimą ir skirtingų interesų derinimą.

Naudojant žaidimą ugdymo veiklose, svarbu nepamiršti šio skirtumo.

Užsiėmimo vedėjas gali remtis žaidimo įvykiais pradėdamas platesnes diskusijas apie demokratiją ir dalyvavimą, kartu padėdamas dalyviams suprasti, kuo žaidimas skiriasi nuo tikrovės.

Tikslas nėra mokyti, kad Europos institucijos veikia lygiai taip pat kaip „Member States“ žaidime. Svarbiausia pasitelkti žaidimo situacijas siekiant suprasti, kas daro įtaką sprendimams, kodėl bendradarbiauti kartais sunku ir kas nutinka, kai individualūs ir bendri interesai nesutampa.

KO GALI IŠMOKTI DALYVIAI?

„Member States“ padeda nagrinėti įvairius demokratijos ir pilietinio dalyvavimo aspektus. Tai, ko išmoks dalyviai, priklauso nuo užsiėmimo temos, jų ankstesnės patirties ir to, kaip vedėjas nukreips po žaidimo vyksiančią diskusiją.

Žaidimas suteikia galimybę įgyti žinių, lavinti įgūdžius ir apmąstyti nuostatas, susijusias su demokratiniu dalyvavimu. Žaidimo metu šios sritys dažnai persipina.

DEMOKRATINIŲ PROCESŲ SUPRATIMAS	PRAKTINIŲ ĮGŪDŽIŲ UGDYMAS	NUOSTATŲ IR VERTYBIŲ APMĄSTYMAS
Žaisdami dalyviai gali tyrinėti, kaip priimami bendri sprendimai, kai skirtingų veikėjų prioritetai nesutampa. Jie gali stebėti, kodėl ne visada lengva susitarti, kaip asmeniniai interesai veikia sprendimus ir kas nutinka, kai bendradarbiauti nepavyksta. Žaidimas taip pat supažindina su tarpusavio priklausomybe. Žaidėjai gali siekti savo tikslų, tačiau jų sprendimai veikia visą grupę. Tai padeda geriau suprasti ryšį tarp individualių interesų, bendros atsakomybės ir kolektyvinių rezultatų..	Žaisdami „Member States“ dalyviai gali lavinti įgūdžius, naudingus tiek demokratiniam dalyvavimui, tiek kasdieniam darbui grupėje. Jiems gali tekti išsakyti savo nuomonę, pagrįsti sprendimus, išklausyti skirtingus požiūrius ir derėtis su kitais. Taip pat reikia palyginti galimus variantus, įvertinti jų pasekmes ir pritaikyti strategijas keičiantis situacijai. Šie įgūdžiai tarpusavyje susiję. Pavyzdžiui, norint susitarti gali prireikti suprasti kito žaidėjo prioritetus, pateikti argumentus ir nuspręsti, kuriais klausimais galima nusileisti.	Žaidimas ne tik padeda įgyti žinių ir įgūdžių, bet ir skatina dalyvius apmąstyti savo požiūrį į bendradarbiavimą, nesutarimus ir bendrą atsakomybę. Jie gali pagalvoti, kiek yra pasirengę išklausyti kitus, priimti skirtingus požiūrius ar ieškoti kompromisų. Prieštaraujantys interesai taip pat kelia klausimų apie teisingumą, solidarumą ir tai, kokią įtaką atskiri žaidėjai turi bendriems sprendimams. Tikslas nėra nurodyti dalyviams, kokių nuostatų jie turėtų laikytis. Užsiėmimo vedėjas gali padėti jiems įvertinti savo pasirinkimus, suprasti, kaip žaidimą patyrė kiti, ir apsvarstyti, kaip šios situacijos siejasi su demokratiniu dalyvavimu už žaidimo ribų.

AŠTUONIOS TEMOS, KURIAS VERTA PANAGRINĖTI

„Member States“ leidžia nagrinėti įvairias temas, susijusias su demokratija, Europos Sąjunga ir aktyviu pilietiškumu. Toliau pateiktos temos nėra atskiri žaidimo režimai. Užsiėmimų vedėjai gali pasirinkti vieną ar dvi pagal grupės interesus ir mokymosi tikslus.

01.
ES ir sprendimų priėmimas

Kaip skirtingi prioritetai veikia bendrų sprendimų priėmimą Europos lygmeniu.

02.
Demokratija ir dalyvavimas

Kas dalyvauja, kieno nuomonė išgirstama ir kas turi įtakos.

03.
Aktyvus pilietiškumas

Atsakomybės už bendruomenei svarbius sprendimus prisiėmimas.

04.
Bendradarbiavimas

Bendradarbiavimas nepaisant skirtingų interesų.

05.
Derybos ir kompromisai

Susitarimų paieška ir nesutarimų sprendimas.

06.
Prieštaraujantys interesai

Sudėtingi sprendimai, kai nėra idealaus pasirinkimo.

07.
Galia ir atstovavimas

Supratimas, kaip veikia įtaka grupėje.

08.
Bbendra atsakomybė

Individualios sėkmės ir bendrų poreikių derinimas.

NUO TYRIMŲ IKI ŽAIDIMO

Prieš kurdami „Member States“, projekto „Democractics“ partneriai tyrė, kaip jaunimas supranta demokratiją, kas trukdo dalyvauti pilietiniame gyvenime ir ko tikisi iš edukacinių žaidimų. Tyrimas apėmė apklausas, fokus grupių diskusijas ir ankstesnių tyrimų analizę Lenkijoje, Italijoje, Bulgarijoje ir Lietuvoje. Nors tyrimo metodai skirtingose šalyse skyrėsi, išryškėjo kelios bendros tendencijos: jauni žmonės nori išsakyti savo nuomonę, dalyvauti priimant sprendimus ir jausti, kad jų įsitraukimas yra svarbus. Jie taip pat vertina interaktyvias, prieinamas ir su realiu gyvenimu susijusias veiklas.

Dalyvavimas ir reali įtaka

Vienas svarbiausių tyrimo rezultatų buvo prasmingo dalyvavimo svarba. Italijoje 75 % respondentų manė, kad jaunimui trūksta galimybių, erdvių ar paramos dalyvauti demokratiniame gyvenime. Tuo tarpu 62,5 % nurodė, kad pagrindinė jų motyvacija įsitraukti yra galimybė nuveikti ką nors naudingo, kas turėtų realų poveikį. Panašios problemos išryškėjo ir Lenkijoje, kur 63,2 % respondentų įvardijo jausmą, kad jų dalyvavimas nieko nekeičia, kaip kliūtį pilietiniam aktyvumui.

Mokymasis veikiant

Lenkijoje atliktas tyrimas atskleidė skirtumą tarp bendro demokratijos supratimo ir žinių apie tai, kaip sprendimai priimami praktiškai. Respondentai savo demokratijos supratimą įvertino vidutiniškai 3,53 balo iš 5, o sprendimų priėmimo procesų išmanymą – 3,11 balo iš 5. Šie rezultatai pabrėžia veiklų, kuriose jaunimas gali praktiškai mokytis diskutuoti, derėtis ir priimti sprendimus, svarbą.

Dalyvavimas turi turėti realų poveikį.



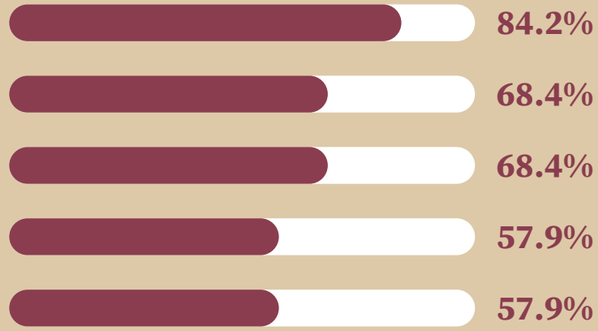
Šaltinis: „Democractics“ apklausa Italijoje, 9 ir 10 klausimai. Du atskiri klausimai su vienu pasirenkamu atsakymu.

Suprasti demokratiją nereiškia žinoti, kaip priimami sprendimai..



Šaltinis: „Democractics“ tyrimas Lenkijoje, 4.1 skyrius. Savęs vertinimo vidurkis penkiabalėje skalėje.

Ką žaidėjai norėtų veikti?



Šaltinis: „Democractics“ tyrimas Lenkijoje, 4.6 skyrius. Buvo galima pasirinkti kelis atsakymus, todėl procentinės dalys skaičiuojamos atskirai.ne.

SKIRTINGI POREIKIAI, SKIRTINGI METODAI

Tyrimas taip pat parodė, kad skirtingų šalių jaunimo patirtys, susijusios su demokratija, nevienodos.

BULGARIJA

Išryškėjo nepasitikėjimas institucijomis ir abejonės, ar jaunimo nuomonė turi įtakos priimamiems sprendimams.

LIETUVA

Dvi fokus grupės atskleidė skirtingus poreikius: jaunesniems dalyviams reikia lengvai suprantamo įvado, o vyresniems – sudėtingesnių dilemų.

LENKIJA

Pabrėžta diskusijų, aiškių taisyklių ir galimybės ginti savo idėjas svarba.

ITALIJA

Pirmenybė teikta praktinėms veikloms, suprantamai kalbai ir neformaliai aplinkai.

KĄ TAI REIŠKIA UŽSIĖMIMŲ VEDĖJAMS?

- Suteikti dalyviams realią galimybę daryti įtaką sprendimams ir matyti jų pasekmes.
- Užtikrinti, kad veikla būtų prieinama, o instrukcijos aiškios ir paprastos.
- Pritaikyti užsiėmimą ir patį žaidimą prie grupės poreikių, patirties ir interesų.

SKYRIUS

03.

NUO ŽAIDIMO IKI DIRBTUVIŲ

Praktiniai patarimai, dirbtuvių scenarijai ir veiklos, padedančios pedagogams naudoti „Member States“ dirbant su jaunimu.

PASIRUOŠIMAS UŽSIĖMIMUI IR JO VEDIMAS

Toliau pateiktos rekomendacijos paremtos mūsų patirtimi kuriant ir išbandant „Member States“, 2026 m. balandį Plovdive, Bulgarijoje, vykusiais tarptautiniais mokymo kursais ir vietinėmis projekto edukacinėmis veiklomis. Jų metu pristatėme žaidimą, stebėjome, kaip dalyviai supranta taisykles ir įveikia iššūkius, išbandėme įvairius užsiėmimų vedimo metodus ir rinkome atsiliepimus. Ši patirtis padėjo suprasti, į ką pedagogams verta atkreipti ypatingą dėmesį ruošiantis užsiėmimui ir jį vedant.

Toliau pateikti patarimai nėra griežtos instrukcijos. Tai praktinės rekomendacijos, kurias galite (ir vertėtų!) pritaikyti pagal savo grupės poreikius, patirtį, mokymosi tikslus ir ugdymo aplinką. Taip pat parengėme užsiėmimų scenarijų ir veiklų pavyzdžių, kad jums būtų lengviau.

ĮPRASTAS ŽAIDIMAS	3-6 žaidėjai*	6 raundai	~60 minučių žaidimo

PRIEŠ UŽSIĖMIMĄ

Pasirinkite mokymosi tikslą	Nuspręskite, kokias temas norite nagrinėti su dalyviais, pavyzdžiui, derybas, balsavimą ir atstovavimą ar solidarumą. Nebūtina visko aptarti per vieną užsiėmimą.
Susipažinkite su žaidimu	Atidžiai perskaitykite taisykles ir, jei įmanoma, patys sužaiskite bent vieną raundą. Plovdive dalyviai iš pradžių sužaidė įvadinį raundą padedami mokymų vadovų, o vėliau žaidė savarankiškai.
Paruoškite erdvę ir grupę	Paruoškite erdvę taip, kad visi matytų žaidimo priemones ir galėtų dalyvauti diskusijose. Atsižvelkite į dalyvių amžių, patirtį ir žinias apie ES. Susitarkite dėl kelių pagrindinių bendravimo taisyklių.

* Žaidimas taip pat turi variantus dviem žaidėjams ir didesnėms grupėms, todėl jį galima pritaikyti 2–18 dalyvių. Daugiau informacijos rasite taisyklėse ir papildomame faile „Google“ diske.

ŽAIDIMO METU

Aiškiai paaiškinkite taisykles	Pristatykite žaidimo tikslą, rodiklius, vaidmenis ir balsavimo tvarką. Nepateikite per daug informacijos vienu metu ir įsitikinkite, kad visi suprato taisykles. Iš pradžių jos visada atrodo kiek sudėtingos, nors stengėmės jas supaprastinti.
Stebėkite ir padėkite	Atkreipkite dėmesį, kaip dalyviai bendrauja, derasi ir priima sprendimus. Didesnėse grupėse naudinga pasidalyti užduotimis, kaip tai darėme Plovdive: vienas žmogus aiškina taisykles, kitas stebi laiką, o trečias – dalyvius.
Laikykitės užsiėmimo plano	Visą žaidimą sudaro šeši raundai. Skirkite pakankamai laiko diskusijoms ir sprendimams priimti. Taip pat nepamirškite numatyti laiko žaidimui pristatyti ir refleksijai po jo.

PO ŽAIDIMO

Skirkite laiko refleksijai	Suteikite dalyviams galimybę pasidalyti savo patirtimi ir priimtais sprendimais. Tuomet aptarkite, kaip jie vedė derybas, reagavo į nesutarimus ir derino individualius bei bendrus tikslus.
Susiekite patirtį su tikrove	Aptarkite, ar panašių situacijų pasitaiko ir už žaidimo ribų, pavyzdžiui, kai susiduria skirtingi prioritetai, reikia ieškoti kompromiso ar kyla atstovavimo klausimų. Nepamirškite, kad „Member States“ yra supaprastintas edukacinis žaidimas, o ne tiksli ES institucijų veiklos simuliacija.
Surinkite dalyvių atsiliepimus	Paklauskite, kas dalyviams patiko, kas buvo sunku ir ką jie norėtų pakeisti. Galite surengti trumpą diskusiją arba naudoti paprastą vertinimo anketą. Jų atsiliepimai padės tobulinti būsimus užsiėmimus.

Vedant užsiėmimus su „Member States“, svarbu rasti pusiausvyrą tarp pagalbos dalyviams ir laisvės patiems priimti sprendimus. Žaidimo metu gali kilti nesutarimų, formuotis sąjungos, išryškėti individualūs interesai ar būti priimti Sąjungai žalingi sprendimai. Tokios situacijos yra dalis žaidimo edukacinės vertės. Užsiėmimo vedėjui nebūtina spręsti kiekvieno nesutarimo ar kreipti žaidėjų link konkretaus rezultato. Jo užduotis – palaikyti pagarbią aplinką, kurioje visi galėtų laisvai reikšti nuomonę ir jaustųsi drąsiai įsitraukdami į veiklą.
Taip pat svarbu atskirti žaidimo metu atliekamus vaidmenis nuo asmeninių dalyvių įsitikinimų. Žaidėjas gali ginti tam tikrą poziciją, nes tai padeda siekti jo Slapto tikslo, nors realiame gyvenime jai nepritartų. Todėl nereikėtų spręsti apie dalyvių pažiūras vien iš jų veiksmų žaidime.
Nepamirškite, kad užsiėmimo sėkmė nepriklauso nuo to, ar Sąjunga išliks, ar kuris žaidėjas laimės. Svarbiausia, kaip dalyviai įsitraukia, nagrinėja skirtingus požiūrius ir apmąsto priimtus sprendimus.

Tolesniuose puslapiuose rasite keturis dirbtuvių su „Member States“ scenarijus. Galite juos naudoti tokius, kokie yra, arba pritaikyti savo grupės poreikiams.

DIRBTUVIŲ SCENARIJUS 01

AR KIEKVIENAS BALSAS SVARBUS?

Balsavimo, atstovavimo ir įtakos demokratiniams sprendimams nagrinėjimas.

Teisė balsuoti nebūtinai reiškia vienodą įtaką priimamiems sprendimams. Vieni žmonės geba geriau įtikinti kitus, turi daugiau informacijos ar lengviau kuria sąjungas. Šiose dirbtuvėse „Member States“ padeda nagrinėti ryšį tarp balsavimo ir realios įtakos. Dalyviai patiria, kaip derybos, prieštaraujantys interesai ir strateginiai pasirinkimai formuoja sprendimus, o vėliau aptaria, kaip šios situacijos siejasi su demokratiniu dalyvavimu už žaidimo ribų.

Mokymosi tikslas:	• Nagrinėti balsavimo, atstovavimo ir įtakos ryšį. • Suprasti, kaip argumentai, sąjungos ir prieštaraujantys interesai veikia bendrus sprendimus. • Apmąstyti teisingumo ir skaidrumo svarbą demokratiniuose procesuose.
Tikslinė grupė:	Jaunimas nuo 15 metų.
Dalyvių skaičius:	6-18 dalyvių, suskirstytų į grupes po 3-6 žaidėjus.
Trukmė:	Apie 120 minučių.
Priemonės:	„Member States“ žaidimo rinkiniai ir taisyklės, popierius, rašikliai, konferencinis bloknotas arba lenta.

DIRBTUVIŲ EIGA

01 — Kas daro įtaką sprendimams? (15 min.)

Paprašykite dalyvių įvardyti sprendimą, kuris turi įtakos jaunimui. Aptarkite, kas jį priima ir kas gali jam daryti įtaką. Užduokite klausimą: Ar teisė balsuoti reiškia vienodą įtaką sprendimui?

02 — Susipažinimas su „Member States“ (15 min.)

Suskirstykite dalyvius į grupes po 3–6 žmones ir pristatykite žaidimo tikslus, balsavimo tvarką, pirmininkaujančios valstybės vaidmenį ir Įtakos taškus. Jei reikia, parodykite įvadinį raundą.

03 — Žaidimas (60 min.)

Žaiskite pagal oficialias taisykles. Paprašykite dalyvių atkreipti dėmesį, kaip pasiekiami susitarimai, kaip žaidėjai veikia vieni kitus ir ar formuojasi sąjungos.

04 — Sprendimų aptarimas (10 min.)

Paprašykite dalyvių prisiminti vieną svarbų balsavimą. Aptarkite, kas lėmė jo rezultatą ir ar kas nors pakeitė savo poziciją derybų metu.

05 — Baigiamoji refleksija (20 min.)

Pakvieskite dalyvius kartu aptarti savo patirtį, remdamiesi šiais klausimais.

1. Kaip nusprendėte, už kurį variantą balsuoti?
2. Kas turėjo įtakos jūsų sprendimams derybų metu?
3. Ar visi turėjo vienodas galimybes paveikti rezultatą?
4. Ar pastebėjote skirtumą tarp teisės balsuoti ir realios įtakos?
5. Kur panašių situacijų pastebite tikruose demokratiniuose procesuose?

ŽAIDIMO SĄSAJOS SU TIKROVE

Paaiškinkite, kad balsavimas yra svarbi demokratijos dalis, bet ne vienintelis būdas daryti įtaką sprendimams. Viešos diskusijos, interesų atstovavimas, dalyvavimas organizacijų veikloje ir bendravimas su sprendimų priėmėjais taip pat gali būti svarbūs. Tačiau ne visi turi vienodas galimybes jais pasinaudoti. Pakvieskite dalyvius apsvarstyti, kaip jaunimas gali daryti įtaką sprendimams mokyklose, bendruomenėse ar vietos institucijose, net ir neturėdamas formalios balsavimo teisės.

SCENARIJAUS PRITAIKYMAS

Mažiau patyrusioms grupėms: naudokite pažįstamus pavyzdžius, pavyzdžiui, mokinių tarybas ar jaunimo centrų sprendimus, ir skirkite daugiau laiko balsavimo taisyklėms paaiškinti.

Labiau patyrusioms grupėms: nagrinėkite skirtumą tarp teisėto interesų atstovavimo ir nesąžiningos įtakos. Aptarkite, kaip skaidrumas, atstovavimas ir galimybė gauti informaciją veikia demokratinius sprendimus.

Didesnėms grupėms: naudokite kelis žaidimo rinkinius ir palyginkite, kaip vyko derybos bei balsavimas prie skirtingų stalų.

Į KĄ ATKREIPTI DĖMESĮ

Stebėkite, ar dalyviai geba įvardyti įvairius būdus daryti įtaką bendriems sprendimams ir atskirti formalią balsavimo teisę nuo neformalios įtakos.

Refleksijos metu atkreipkite dėmesį, ar jie gali pagrįsti savo pastebėjimus žaidimo pavyzdžiais ir susieti juos su situacijomis už žaidimo ribų..

DIRBTUVIŲ SCENARIJUS 02

KOMPROMISO MENAS

Derybos dėl skirtingų prioritetų ir bendro sutarimo paieška.

Priimant demokratinius sprendimus skirtingų grupių prioritetai dažnai nesutampa, todėl susitarti ne visada lengva. Derybose reikia ginti savo interesus, išklausyti kitus požiūrius ir apsvarstyti, kur galima nusileisti. Šiose dirbtuvėse „Member States“ padeda dalyviams patirti, kaip vyksta derybos, kai jų asmeniniai tikslai prieštarauja kitų interesams, ir kaip noras ar atsisakymas ieškoti kompromiso gali paveikti visą Sąjungą.

Mokymosi tikslas:	• Lavinti derybų, aktyvaus klausymosi ir kompromisų paieškos įgūdžius. • Nagrinėti, kaip prieštaraujantys interesai veikia bendrus sprendimus. • Apmąstyti skirtumą tarp bendradarbiavimo ir savo prioritetų atsisakymo.
Tikslinė grupė:	Jaunimas nuo 15 metų.
Dalyvių skaičius:	6-18 dalyvių, suskirstytų į grupes po 3-6 žaidėjus.
Trukmė:	Apie 120 minučių.
Priemonės:	„Member States“ žaidimo rinkiniai ir taisyklės, popierius, rašikliai, konferencinis bloknotas arba lenta.

DIRBTUVIŲ EIGA

01 — Bendro sprendimo paieška (15 min.)

Pristatykite paprastą dilemą, pavyzdžiui, kaip paskirstyti ribotą bendruomenės biudžetą. Paprašykite dalyvių įvardyti skirtingus prioritetus ir pasiūlyti, kaip prieštaraujančių interesų turintys žmonės galėtų susitarti.

02 — Susipažinimas su „Member States“ (15 min.)

Suskirstykite dalyvius į grupes po 3-6 žmones. Pristatykite žaidimo tikslus, Slaptus tikslus, derybų eigą ir bendrus rodiklius. Paaiškinkite, kad žaidėjai turės atsižvelgti tiek į savo prioritetus, tiek į Sąjungos stabilumą.

03 — Žaidimas (60 min.)

Žaiskite pagal oficialias taisykles. Paraginkite dalyvius stebėti, kada jie derasi, daro nuolaidas, kuria sąjungas ar atsisako kompromisų.

04 — Derybų aptarimas (10 min.)

Paprašykite kiekvienos grupės prisiminti vienas ypač sėkmingas ar sudėtingas derybas. Aptarkite, ko siekė kiekvienas žaidėjas ir kaip situacija buvo išspręsta.

05 — Baigiamoji refleksija (20 min.)

Pakvieskite dalyvius kartu aptarti savo patirtį, remdamiesi šiais klausimais.

1. Dėl kurių sprendimų buvo sunkiausia susitarti ir kodėl?
2. Kas padėjo įtikinti kitus ar suprasti jų prioritetus?
3. Ar teko ieškoti kompromiso dėl savo Slapto tikslo ar norimo rezultato? Kodėl?
4. Ar buvo situacijų, kai atsisakymas ieškoti kompromiso paveikė visą Sąjungą?
5. Kaip panašios derybos vyksta tikrose bendruomenėse ar demokratinėse institucijose?

ŽAIDIMO SĄSAJOS SU TIKROVE

Priimant demokratinius sprendimus dažnai reikia susitarti žmonėms ar grupėms, turinčioms skirtingus prioritetus. Kompromisas padeda rasti bendrą sprendimą, tačiau ne visada įmanoma patenkinti visų interesus. Paraginkite dalyvius apsvarstyti, kada verta ieškoti kompromiso, o dėl kokių svarbių principų derėtis nederėtų.

SCENARIJAUS PRITAIKYMAS

Mažiau patyrusioms grupėms: pradėkite nuo pažįstamos dilemos ir paaiškinkite skirtumą tarp kompromiso ir paprasto sutikimo su kito žmogaus sprendimu.

Labiau patyrusioms grupėms: nagrinėkite situacijas, kai šalių derybinės galios skiriasi arba kompromisas gali prieštarauti pagrindinėms teisėms.

Didesnėms grupėms: palyginkite derybas prie skirtingų stalų ir aptarkite, kodėl vienoms grupėms susitarti buvo lengviau nei kitoms.

Į KĄ ATKREIPTI DĖMESĮ

Stebėkite, kaip žaidėjai derasi, kokie argumentai padeda jiems susitarti ir kuriais klausimais jie pasirengę nusileisti. Atkreipkite dėmesį, ar jie atsižvelgia į kitų prioritetus, ar daugiausia dėmesio skiria savo Slaptiems tikslams.

Stebėkite, kas nutinka nepavykus susitarti ir ar žaidėjai keičia savo požiūrį, kai kyla grėsmė Sąjungos stabilumui.

DIRBTUVIŲ SCENARIJUS 03

MANO ŠALIS, MŪSŲ SĄJUNGA

Bendra atsakomybė, skirtingi prioritetai ir bendrasis gėris.

Priimdamos demokratinius sprendimus, valstybės ir bendruomenės dažnai turi derinti savo prioritetus su atsakomybe kitiems. Vienai grupei naudingas sprendimas gali sukelti sunkumų kitai, o susitelkimas vien į savo interesus gali kelti grėsmę bendriems tikslams. Šiose dirbtuvėse „Member States“ padeda nagrinėti šiuos prieštaravimus. Dalyviai dirba nedidelėse delegacijose, aptaria savo šalies prioritetus ir priima sprendimus, turinčius įtakos visai Sąjungai.

Mokymosi tikslas:	• Nagrinėti ryšį tarp individualių interesų ir bendros atsakomybės. • Mokytis kartu priimti sprendimus mažose komandose. • Apmąstyti, kaip bendri ištekliai ir prioritetai veikia visą bendruomenę.
Tikslinė grupė:	Jaunimas nuo 16 metų.
Dalyvių skaičius:	12-24 dalyviai, suskirstyti į 4-6 šalių delegacijas.
Trukmė:	Apie 110 minučių.
Priemonės:	„Member States“ žaidimo rinkiniai ir taisyklės, popierius, rašikliai, konferencinis bloknotas arba lenta.

DIRBTUVIŲ EIGA

01 — Kieno prioritetai svarbūs? (10 min.)

Pristatykite situaciją, kai kelios bendruomenės turi susitarti dėl bendrų prioritetų, pavyzdžiui, viešojo transporto, aplinkos apsaugos ar saugumo. Aptarkite, kodėl skirtingos grupės gali rinktis skirtingus sprendimus.

02 — Šalių delegacijų sudarymas (10 min.)

Suskirstykite dalyvius į 4-6 komandas, kurių kiekviena atstovauja vienai valstybei narei. Išdalykite žaidimo priemones ir leiskite komandoms atskirai aptarti savo šalies poziciją bei Slaptą tikslą. Kiekviena delegacija sprendimus priima kartu ir žaidime veikia kaip vienas žaidėjas..

03 — Žaidimas (60 min.)

Žaiskite pagal oficialias taisykles, kiekvienai delegacijai valdant vieną šalį. Paprašykite komandų apsvarstyti, kaip jų sprendimai veikia tiek jų pačių padėtį, tiek keturis bendrus rodiklius.

04 — Prioritetų palyginimas (10 min.)

Po žaidimo paprašykite kiekvienos delegacijos įvardyti vieną savo šaliai naudingą spren-

dimą ir vieną, kuris paveikė visą Sąjungą. Palyginkite, ar šie interesai sutapo, ar prieštaravo vieni kitiems.

05 — Baigiamoji refleksija (20 min.)

Pakvieskite dalyvius aptarti žaidimo metu priimtus sprendimus ir platesnes jų pasekmes.

1. Kaip jūsų delegacija nusprendė, kuriems interesams teikti pirmenybę?
2. Ar buvo momentų, kai jūsų šalies interesai prieštaravo Sąjungos poreikiams?
3. Ar jūsų delegacija kada nors palaikė sprendimą, naudingesnį kitiems nei jai pačiai? Kodėl?
4. Kas nutiko, kai žaidėjai daugiausia dėmesio skyrė savo tikslams?
5. Kaip realiame gyvenime šalys ar bendruomenės derina savo prioritetus su bendra atsakomybe?

ŽAIDIMO SĄSAJOS SU TIKROVE

Šalys ir bendruomenės dažnai priklauso viena nuo kitos spręsdamos ekonominio stabilumo, aplinkos apsaugos ar saugumo klausimus. Vienos šalies sprendimai gali paveikti daugelį kitų. Paraginkite dalyvius apmąstyti, kodėl bendradarbiavimas ir solidarumas svarbūs net tada, kai skirtingų grupių prioritetai nesutampa.

SCENARIJAUS PRITAIKYMAS

Mažesnėms grupėms: žaiskite įprastą versiją su 3-6 pavieniais žaidėjais, o ne šalių delegacijomis.

Labiau patyrusioms grupėms: paprašykite kiekvienos delegacijos trumpai paaiškinti, kaip ji derina savo šalies interesus su platesnėmis sprendimų pasekmėmis.

Turint mažai laiko: sužaiskite tik pasirinktus raundus kaip mokomąją užduotį, aiškiai nurodydami, kad tai nėra visas oficialus žaidimas.

Į KĄ ATKREIPTI DĖMESĮ

Stebėkite, kaip delegacijos priima sprendimus savo komandose ir ar visi nariai įsitraukia. Atkreipkite dėmesį, kaip žaidėjai reaguoja prastėjant bendriems rodikliams ir ar keičia prioritetus, siekdami apsaugoti Sąjungą.

Stebėkite, ar delegacijos atsižvelgia į pasekmes kitoms šalims, ar daugiausia dėmesio skiria savo Slaptiems tikslams.

DIRBTUVIŲ SCENARIJUS 04

DEMOKRATIJA SPAUDIMO SĄLYGOMIS

Sudėtingi sprendimai, prieštaraujantys prioritetai ir demokratinė atsakomybė krizių metu.

Krizės metu priimti demokratinius sprendimus gali būti ypač sunku. Kai laiko mažai, o pasekmės neaiškios, sprendimų priėmėjai gali jausti spaudimą veikti greitai, kartais aukojant diskusijas, skaidrumą ar dalyvavimą. Šiose dirbtuvėse naudojami pasirinkti „Member States“ raundai, siekiant išnagrinėti, kaip dalyviai reaguoja į sudėtingus pasirinkimus, derina skirtingus prioritetus ir ieško pusiausvyros tarp skubių veiksmų bei bendros atsakomybės.

Mokymosi tikslas:	• Nagrinėti, kaip laiko spaudimas veikia bendrų sprendimų priėmimą. • Mokytis vertinti skirtingus sprendimus ir galimas jų pasekmes. • Apmąstyti demokratinių principų svarbą krizių metu.
Tikslinė grupė:	Jaunimas nuo 16 metų.
Dalyvių skaičius:	6-12 dalyvių, suskirstytų į dvi grupes po 3-6 žaidėjus..
Trukmė:	Apie 75 minutes.
Priemonės:	„Member States“ žaidimo rinkiniai ir taisyklės, popierius, rašikliai, konferencinis bloknotas arba lenta.

DIRBTUVIŲ EIGA

01 — Sprendimų priėmimas spaudimo sąlygomis (10 min)

Pristatykite išgalvotą krizę, pavyzdžiui, ekologinę nelaimę ar grėsmę visuomenės saugumui. Paklauskite dalyvių, kam reikėtų teikti pirmenybę priimant skubius sprendimus ir ar krizės metu turėtų keistis demokratinės procedūros.

02 — Pasiruošimas žaidimui (10 min.)

Suskirstykite dalyvius į dvi grupes ir pristatykite žaidimo tikslus, bendrus rodiklius bei balsavimo tvarką. Paaiškinkite, kad dirbtuvėse bus žaidžiama sutrumpinta trijų raundų „Member States“ versija.

03 — Trys raundai spaudimo sąlygomis (30 min.)

Sužaiskite tris raundus pagal oficialias taisykles, tačiau kiekviename raunde diskusijoms skirkite tik penkias minutes. Paprašykite dalyvių stebėti, kaip laiko spaudimas veikia derybas, bendradarbiavimą ir balsavimą.

04 — Sudėtingo sprendimo aptarimas (10 min.)

Paprašykite abiejų grupių pristatyti po vieną ypač sudėtingą sprendimą. Palyginkite, kaip

jos sprendė situaciją, kokie prioritetai lėmė pasirinkimus ir ar dalyviai liko patenkinti rezultatu.

05 — Baigiamoji refleksija (20 min.)

Pakvieskite dalyvius kartu aptarti savo patirtį, remdamiesi šiais klausimais.

1. Kaip ribotas diskusijų laikas paveikė jūsų sprendimus?
2. Priimdami sudėtingus sprendimus, kam teikėte pirmenybę – savo Slaptam tikslui ar Sąjungos stabilumui?
3. Ar buvo momentų, kai greitai veikti atrodė svarbiau nei pasiekti susitarimą?
4. Kokie pavojai kyla, kai demokratiniai sprendimai priimami spaudimo sąlygomis?
5. Kaip demokratinės institucijos gali reaguoti į krizes, kartu užtikrindamos dalyvavimą ir atskaitomybę?

ŽAIDIMO SĄSAJOS SU TIKROVE

DEkstremaliųjų situacijų metu vyriausybėms ir institucijoms gali tekti greitai priimti sprendimus, turinčius rimtų pasekmių piliečiams ir jų teisėms. Aptarkite, kodėl skaidrumas, atskaitomybė ir demokratinė kontrolė išlieka svarbūs, ypač kai įprasti sprendimų priėmimo procesai vyksta spaudimo sąlygomis.

SCENARIJAUS PRITAIKYMAS

Mažiau patyrusioms grupėms: skirkite daugiau laiko diskusijoms ir prieš balsavimą paaiškinkite galimas kiekvieno Darbotvarkės kortelės pasirinkimo pasekmes.

Labiau patyrusioms grupėms: pridėkite refleksijos užduotį, kurioje dalyviai įvardytų demokratinius principus, kuriuos būtina apsaugoti net ir krizės metu.

Didesnėms grupėms: naudokite vieną žaidimo rinkinį su 3-6 žaidėjais ir palyginkite skirtingus tos pačios grupės priimtus sprendimus.

Į KĄ ATKREIPTI DĖMESĮ

Stebėkite, ar dalyviai skubiai susitaria, seka įtakingesniais žaidėjais ar priima sprendimus išsamiai neaptarę alternatyvų. Atkreipkite dėmesį, kaip jie reaguoja į pasekmes ir ar keičia prioritetus, kai bendri rodikliai artėja prie kritinių ribų.

Toliau pateiktos penkios veiklos siūlo papildomų būdų nagrinėti demokratiją, dalyvavimą ir sprendimų priėmimą. Jas galima vykdyti atskirai, prieš žaidžiant „Member States“ ar po jo, arba derinti su kitomis užduotimis ilgesnėse dirbtuvėse.
Daugiau idėjų rasite **Democractics Facilitator's Handbook** – papildomame projekto leidinyje, kuriame pristatomi 66 dalyvavimu grįsti metodai su instrukcijomis, pritaikymo galimybėmis ir refleksijos klausimais.

VEIKLA 01

SUKURKITE SAVO DEMOKRATIJĄ

Išgalvotos valstybės ir jos demokratinės sistemos kūrimas.

Kaip organizuotumėte valstybę, jei galėtumėte patys nustatyti visas jos veikimo taisykles? Šioje veikloje dalyviai kuria išgalvotą šalį, steigia jos institucijas ir sprendžia, kaip piliečiai galėtų dalyvauti viešajame gyvenime. Kurdami savo demokratinę sistemą, jie nagrinėja, kaip priimami politiniai sprendimai, kaip ginamos piliečių teisės ir kaip skirtingi valdymo būdai gali veikti praktiškai.

Tikslas:	Nagrinėti pagrindinius demokratinės sistemos elementus, įskaitant institucijas, rinkimus, piliečių teises ir dalyvavimą.
Tikslinė grupė:	Jaunimas nuo 14 metų.
Dalyvių skaičius:	8-20 dalyvių, suskirstytų į grupes po 3-5 žmones.
Trukmė:	60 minučių
Priemonės:	Konferencinio bloknoto lapai, flomasteriai, rašikliai ir, jei reikia, šalių aprašymo šablonai.

VEIKLOS EIGA

01 — Sukurkite savo šalį (10 min.)

Suskirstykite dalyvius į mažas grupes. Kiekviena grupė sugalvoja išgalvotą šalį, parenka jos pavadinimą, gyventojų skaičių ir pagrindines ypatybes.

02 — Sukurkite demokratinę sistemą (20 min.)

Paprašykite grupių nuspręsti, kaip veiks jų šalis. Jos turi nustatyti, kas priima įstatymus, kaip renkami atstovai, kokias teises turi piliečiai ir kaip jaunimas gali dalyvauti priimant sprendimus.

03 — Išbandykite sistemą (15 min.)

Pristatykite iššūkį, pavyzdžiui, vyriausybę, bandančią riboti saviraiškos laisvę arba priimančią svarbų sprendimą nepasitarusią su piliečiais. Paklauskite grupių, kaip reaguotų jų demokratinė sistema.

04 — Pristatymas ir palyginimas (15 min.)

Kiekviena grupė pristato savo šalį ir paaiškina svarbiausius sprendimus. Palyginkite sistemas, atkreipdami dėmesį į valdžios pasiskirstymą ir piliečių galimybes daryti įtaką sprendimams.

Refleksijos klausimai:

- Kuriuos sprendimus dėl savo šalies demokratinės sistemos priimti buvo sunkiausia?
- Kaip nusprendėte, kam turėtų priklausyti politinė valdžia?
- Kokias galimybes dalyvauti suteikėte jaunimui?
- Kaip jūsų sistema reagavo, kai kilo grėsmė demokratiniams principams?
- Kokių panašumų ir skirtumų pastebite tarp savo išgalvotos šalies ir tikrų demokratinių sistemų?

VEIKLA 02

ŽINGSNIS PIRMYN: KAS GALI DALYVAUTI?

Nelygios galimybės, socialinės kliūtys ir galimybės dalyvauti demokratiniame gyvenime.

Ne visi turi vienodas galimybes dalyvauti visuomenės gyvenime. Asmeninės aplinkybės, finansinė padėtis, socialinė kilmė ir informacijos prieinamumas gali lemti, kaip lengvai žmogus gali būti išgirstas. Šioje veikloje dalyviai įsijaučia į išgalvotus vaidmenis ir reaguoja į teiginius apie kasdienes galimybes bei dalyvavimą visuomenėje. Atsižvelgdami į savo veikėjo padėtį, jie žengia žingsnį į priekį arba lieka vietoje. Taip išryškėja veikėjų skirtumai, kurie tampa pagrindu diskusijai apie nelygybę ir socialinę įtrauktį.

Tikslas:	Nagrinėti, kaip skirtingos gyvenimo aplinkybės veikia galimybes naudotis teisėmis, pasinaudoti įvairiomis galimybėmis ir dalyvauti demokratiniame gyvenime.
Tikslinė grupė:	Jaunimas nuo 15 metų.
Dalyvių skaičius:	10-25 participants
Trukmė:	45-60 minučių
Priemonės:	Išgalvotų veikėjų kortelės, paruošti teiginiai ir atvira erdvė, kurioje dalyviai galėtų judėti.

VEIKLOS EIGA

01 — Įsijauskite į vaidmenį (10 min.)

Išdalykite dalyviams išgalvotų veikėjų korteles, pavyzdžiui, jauno pabėgėlio, darbo neturinčio vieno iš tėvų, mokinio iš pasiturinčios šeimos ar jauno žmogaus su negalia. Skirkite laiko įsivaizduoti savo veikėjo gyvenimo aplinkybes, neatskleidžiant vaidmens kitiems.

02 — Ženkite žingsnį pirmyn (15 min.)

Paprašykite dalyvių sustoti į vieną eilę. Skaitykite teiginius apie galimybes ir dalyvavimą, pavyzdžiui, „Žinai, kur rasti informacijos apie vietos sprendimus“ arba „Jauti, kad į tavo nuomonę žiūrima rimtai“. Dalyviai žengia žingsnį pirmyn, jei mano, kad teiginys tinka jų veikėjui. Kitu atveju lieka vietoje.

03 — Pastebėkite skirtumus (5 min.)

Perskaitę visus teiginius, paprašykite dalyvių pažvelgti į savo vietą ir pastebėti tarpusavio skirtumus. Leiskite jiems atskleisti savo vaidmenis, o tada pakvieskite visus iš jų išeiti.

04 — Grupės refleksija (15-30 min.)

Pakvieskite dalyvius aptarti pastebėtus skirtumus ir kliūtis, kurios kai kuriems žmonėms gali trukdyti dalyvauti visuomenės gyvenime.

Refleksijos klausimai:

- Kaip jautėtės galėdami žengti pirmyn arba turėdami likti vietoje?
- Kokius skirtumus pastebėjote tarp veikėjų?
- Kokios aplinkybės palengvino ar apsunkino dalyvavimą?
- Kaip nelygios galimybės gali lemti, kieno nuomonė išgirstama priimant demokratinius sprendimus?
- Ką galėtų padaryti mokyklos, jaunimo organizacijos ar viešosios institucijos, kad sumažintų šias kliūtis?

VEIKLA 03

KOMPROMISO IŠŠŪKIS

Derybos, prieštaraujantys interesai ir bendro sprendimo paieška.

Susitarti ne visada lengva, ypač kai žmonių prioritetai ir lūkesčiai skiriasi. Kartais norint rasti sprendimą tenka nusileisti, atsižvelgti į kitus požiūrius ar priimti rezultatą, kuris ne visus visiškai tenkina. Šioje veikloje dalyviai atstovauja skirtingoms interesų grupėms ir derasi dėl bendro vietos bendruomenės problemos sprendimo. Jie nagrinėja, kas padeda pasiekti kompromisą ir kaip nesutarimus galima spręsti diskutuojant.

Tikslas:	Lavinti derybų, aktyvaus klausymosi ir susitarimų tarp skirtingų interesų turinčių grupių paieškos įgūdžius.
Tikslinė grupė:	Jaunimas nuo 15 metų.
Dalyvių skaičius:	9-24 participants, divided into 3-4 stakeholder groups
Trukmė:	45-50 minučių
Priemonės:	Išgalvotas scenarijus, suinteresuotųjų šalių vaidmenų kortelės, popierius, rašikliai ir konferencinis bloknotas.

VEIKLOS EIGA

01 — Pristatykite iššūkį (5 min.)

Pristatykite išgalvotą situaciją: vietos valdžia nori pertvarkyti tuščią viešąją erdvę. Vieni gyventojai nori parko, jaunimas – sporto aikštelės, o vietos verslininkai – komercinės erdvės.

02 — Parenkite savo poziciją (10 min.)

Suskirstykite dalyvius į interesų grupes. Kiekviena grupė aptaria savo prioritetus, nustato, kas jai svarbiausia ir kuriais klausimais galėtų nusileisti.

03 — Susitarkite dėl sprendimo (15 min.)

Suburkite grupes ir paprašykite susitarti dėl vieno viešosios erdvės panaudojimo pasiūlymo. Skatinkite dalyvius išsakyti savo pozicijas, svarstyti alternatyvas ir ieškoti kompromisų.

04 — Pristatykite susitarimą (5 min.)

Paprašykite dalyvių pristatyti galutinį pasiūlymą ir paaiškinti, kieno interesai buvo įtraukti. Jei susitarti nepavyko, aptarkite, kas sutrukdė rasti bendrą sprendimą.

05 — Baigiamoji refleksija (10-15 min.)

Aptarkite derybų eigą remdamiesi šiais klausimais.

Refleksijos klausimai:

- Kas buvo sunkiausia siekiant susitarimo?
- Kokie argumentai ar būdai padėjo deryboms judėti į priekį?
- Ko jūsų grupė turėjo atsisakyti, kad pasiektų kompromisą?
- Ar galutinis sprendimas teisingai atsižvelgė į visų interesus?
- Kada kompromisas būtinas priimant demokratinius sprendimus, o kada jis gali būti netinkamas?

VEIKLA 04

NESĄŽININGAS ŽAIDIMAS

Teisingumas, nelygios galios ir demokratinio dalyvavimo taisyklės.

Teisė dalyvauti ne visada reiškia vienodą įtaką sprendimams. Kai vieni žmonės turi daugiau balsų, išteklių ar galimybių pasisakyti, sprendimai gali būti jiems palankesni, net jei visi laikosi taisyklių. Šioje veikloje dalyviai žaidžia balsavimu paremtą žaidimą, kuriame vieni turi daugiau galios nei kiti. Jie patiria, kaip nelygios taisyklės veikia bendrus sprendimus, ir nagrinėja, kas lemia sprendimų priėmimo proceso teisingumą ir teisėtumą.

Tikslas:	Nagrinėti, kaip nevienodos balsavimo teisės ir privilegijos veikia dalyvavimą, teisingumą ir sprendimų teisėtumą.
Tikslinė grupė:	Jaunimas nuo 15 metų.
Dalyvių skaičius:	10-24 participants
Trukmė:	40-45 minučių
Priemonės:	Balsavimo lapeliai arba žetonai, du balsavimo taisyklių rinkiniai, popierius, rašikliai ir konferencinis bloknotas.

VEIKLOS EIGA

01 — Pristatykite balsavimą (5 min.)

Paaiškinkite dalyviams, kad jie balsuos, kaip panaudoti išgalvoto jaunimo centro biudžetą. Pateikite du variantus: pirkti sporto įrangą arba organizuoti kultūrines veiklas.

02 — Nelygus balsavimas (10 min.)

Suskirstykite dalyvius į dvi lygias grupes. Vienos grupės nariams duokite po du balsavimo žetonus, o kitos – tik po vieną. Surenkite trumpą diskusiją ir balsavimą, visus žetonus skaičiuodami vienodai.

03 — Rezultato aptarimas (5 min.)

Paskelbkite laimėjusį variantą ir atskleiskite, kaip buvo paskirstyta balsavimo galia. Paklauskite dalyvių, ar rezultatas atspindi visos grupės pasirinkimus.

04 — Pakeiskite taisykles (10 min.)

Paprašykite dalyvių pasiūlyti teisingesnes balsavimo taisykles. Susitarkite dėl naujos tvarkos, pakartokite balsavimą ir palyginkite rezultatus.

05 — Baigiamoji refleksija (10-15 min.)

Aptarkite, kaip balsavimo taisyklės paveikė rezultatą ir ką tai atskleidžia apie demokratinių procesų teisingumą.

Refleksijos klausimai:

- Kaip jautėtės dėl balsavimo taisyklių ir jo rezultato?
- Ar visi turėjo vienodas galimybes daryti įtaką sprendimui?
- Ar sprendimas gali būti teisingas, jei visi laikosi taisyklių, kurios vieniems suteikia daugiau galios?
- Kas pasikeitė, kai pakeitėte balsavimo sistemą?
- Kaip demokratinės institucijos gali užtikrinti teisingą elgesį su piliečiais ir realias galimybes dalyvauti?

VEIKLA 05

NUO SPRENDIMŲ PRIE VEIKSMŲ

Demokratinio dalyvavimo pavertimas veiksmais vietos bendruomenėje.

Demokratinis dalyvavimas nesibaigia balsavimu ar politinių klausimų aptarimu. Jauni žmonės taip pat gali daryti įtaką sprendimams savo mokyklose, rajonuose ir bendruomenėse, pastebėdami problemas, siūlydami sprendimus ir bendraudami su atsakingais asmenimis. Šioje veikloje dalyviai pasirenka jiems svarbią problemą ir parengia paprastą veiksmų planą. Jie nagrinėja, kaip idėjas paversti iniciatyvomis ir kokių žingsnių reikia imtis, kad jų balsas būtų išgirstas.

Tikslas:	Atpažinti pilietinio dalyvavimo galimybes ir parengti realistišką planą vietos problemai spręsti.
Tikslinė grupė:	Jaunimas nuo 15 metų.
Dalyvių skaičius:	6-24 participants, divided into groups of 3-6
Trukmė:	60 minučių
Priemonės:	Konferencinio bloknoto lapai, žymekliai, rašikliai ir pasirinktinai veiksmų planavimo šablonai.

VEIKLOS EIGA

01 — Pasirinkite problemą (10 min.)

Paprašykite dalyvių įvardyti jaunimui aktualias problemas jų mokykloje ar bendruomenėje, pavyzdžiui, ribotą viešąjį transportą, laisvalaikio erdvių trūkumą ar per mažai galimybių jaunimui dalyvauti priimant sprendimus. Kiekviena grupė pasirenka vieną problemą.

02 — Išnagrinėkite galimybes (15 min.)

Paprašykite grupių išsiaiškinti, kas atsakingas už problemą, ką ji paliečia ir kokios yra galimybės daryti įtaką sprendimams. Paskatinkite apsvarstyti vietos institucijų, jaunimo tarybų, bendruomenės organizacijų ir kitų suinteresuotųjų šalių vaidmenį.

03 — Parenkite veiksmų planą (20 min.)

Kiekviena grupė parengia paprastą planą, kuriame aprašo, ką nori pakeisti, kokių veiksmų galėtų imtis, su kuo turėtų susisiekti ir kokių išteklių ar pagalbos reikėtų.

04 — Pristatykite planą (10 min.)

Grupės pristato savo planus ir išklauso kitų dalyvių pasiūlymus. Paprašykite jų įvardyti vieną realų pirmąjį žingsnį, kurį galėtų žengti po užsiėmimo.

05 — Baigiamoji refleksija (10-15 min.)

Aptarkite, ką dalyviai sužinojo apie idėjų pavertimą veiksmais ir kokiomis galimybėmis galėtų pasinaudoti savo bendruomenėse.

Refleksijos klausimai:

- Kodėl pasirinkote šią problemą ir ką ji paliečia?
- Kokias galimybes jaunimas turi daryti įtaką sprendimams šiuo klausimu?
- Kokios kliūtys gali sutrukdyti įgyvendinti jūsų planą?
- Kas galėtų paremti jūsų iniciatyvą ir kaip įtrauktumėte kitus?
- Koks būtų pirmasis žingsnis įgyvendinant jūsų planą?

SKYRIUS

04.

REFLEKSIJA, VERTINIMAS IR PRITAIKYMAS

Praktiniai būdai apmąstyti mokymąsi, vertinti veiklas ir pritaikyti jas skirtingoms grupėms.

KAIP SUTEIKTI REFLEKSIJAI PRASMĘ

Žaisdami „Member States“ dalyviai turi galimybę derėtis, priimti sprendimus ir patirti savo pasirinkimų pasekmes. Tačiau edukacinė žaidimo vertė priklauso ir nuo to, kas vyksta jam pasibaigus. Refleksija padeda dalyviams suprasti savo patirtį ir susieti ją su demokratiniais procesais už žaidimo ribų. Vertinimas leidžia edukatoriams nustatyti, ko dalyviai išmoko, kurios užsiėmimo dalys pavyko ir kur gali reikėti papildomos pagalbos.

Užuot sutelkę dėmesį tik į tai, kas laimėjo ar pralaimėjo, edukatoriai turėtų skatinti dalyvius aptarti, kaip buvo priimami sprendimai, kokie interesai jiems turėjo įtakos ir kokios buvo pasekmės.

Šiame skyriuje pristatomi paprasti būdai apmąstyti mokymąsi, rinkti grįžtamąjį ryšį ir pritaikyti būsimus užsiėmimus.

Refleksijos procesą galima suskirstyti į tris etapus:

01 — KAS ĮVYKO?

Pradėkite nuo dalyvių patirties. Paprašykite jų prisiminti svarbius sprendimus, nesutarimus, derybas ar netikėtus rezultatus.

02 — KODĖL TAIP NUTIKO?

Paskatinkite dalyvius išnagrinėti savo sprendimų priežastis. Aptarkite, kaip skirtingi interesai, sąjungos, informacija ir galimybės daryti įtaką kitiems lėmė rezultatą.

03 — KĄ TAI REIŠKIA UŽ ŽAIDIMO RIBŲ?

Susiekite žaidimo patirtį su situacijomis mokyklose, bendruomenėse ir demokratinėse institucijose. Aptarkite, kur pasireiškia panašūs procesai ir kaip jaunimas gali dalyvauti priimant jiems svarbius sprendimus.

ERDVĖ SKIRTINGIEMS POŽIŪRIAMS

Dalyviai tą pačią patirtį gali suprasti skirtingai. Žaidimo metu įtakingu jautęsis dalyvis galėjo nepastebėti, kad kitam žaidėjui buvo sunku išsakyti savo nuomonę.

Edukatoriai turėtų suteikti erdvės skirtingoms interpretacijoms, skatinti dalyvius paaiškinti savo požiūrį ir nelaikyti vieno žmogaus patirties būdinga visai grupei.

Refleksija nebūtinai turi baigtis vieningu sutarimu. Jos tikslas – padėti dalyviams geriau suprasti demokratinius procesus, kvestionuoti savo prielaidas ir pripažinti skirtingų požiūrių vertę.

MOKYMOSI REZULTATŲ VERTINIMAS

Vertinimas padeda edukatoriams suprasti, ko dalyviai išmoko, kaip keitėsi jų supratimas ir ar užsiėmimas pasiekė ugdymo tikslus. Neformaliajame ugdyme nebūtina rengti oficialių testų ar rašyti pažymių. Vertinimas gali remtis dalyvių refleksijomis, stebėjimais veiklų metu ir trumpais pokalbiais apie mokymosi patirtį.

Naudojant „Member States“, vertinimas turėtų apimti ne tik dalyvių žinias apie demokratines institucijas ar gebėjimą laikytis taisyklių. Žaidimas suteikia galimybių lavinti derybų įgūdžius, reikšti nuomonę, atsižvelgti į skirtingus interesus ir patirti bendrų sprendimų pasekmes. Ši patirtis padeda ugdyti demokratiniam dalyvavimui svarbius gebėjimus ir nuostatas.

Todėl vertinant verta atsižvelgti į tris sritis:

1. **Žinios ir supratimas:** Ką dalyviai sužinojo apie demokratinį sprendimų priėmimą, atstovavimą, derybas ir bendrą atsakomybę?
2. **Gebėjimai:** Kaip dalyviai lavino bendravimo, kritinio mąstymo, bendradarbiavimo ir sprendimų priėmimo įgūdžius?
3. **Nuostatos ir pasitikėjimas savimi:** Ar dalyviai geriau supranta skirtingus požiūrius, labiau linkę išklausyti kitus arba drąsiau reiškia savo nuomonę?

Ne visi pokyčiai bus matomi po vieno užsiėmimo. Vertinant svarbu atpažinti mokymosi patirtis ir galimas tobulėjimo sritis, o ne tikėtis greitų ar išmatuojamų kiekvieno dalyvio pokyčių.

PAPRASTAS ĮSIVERTINIMAS

Vienas būdų įvertinti mokymąsi – paprašyti dalyvių trumpai įsivertinti prieš užsiėmimą ir po jo. Naudojant tuos pačius teiginius galima palyginti, kaip dalyviai vertina savo žinias, gebėjimus ir pasitikėjimą savimi. Paprašykite dalyvių įvertinti kiekvieną teiginį nuo 1 (visiškai nesutinku) iki 5 (visiškai sutinku):

- **Suprantu, kaip bendri sprendimai gali skirtingai paveikti įvairias grupes.**
- **Galiu paaiškinti, kodėl derybos ir kompromisas svarbūs demokratiniuose procesuose.**
- **Galiu atpažinti, kaip galia ir įtaka veikia sprendimų priėmimą.**
- **Drąsiai reiškiu savo nuomonę grupės diskusijoje.**
- **Galiu įvardyti būdus, kaip jaunimas gali dalyvauti priimant sprendimus, susijusius su jų bendruomenėmis.**

Skirkite dalyviams kelias minutes savarankiškai užpildyti įsivertinimą. Paaiškinkite, kad nėra teisingų ar klaidingų atsakymų, o rezultatai bus naudojami mokymosi patirčiai suprasti, ne asmeniniams pasiekimams vertinti.

Peržiūrėdami rezultatus, edukatoriai gali stebėti individualių atsakymų pokyčius ir bendras tendencijas. Pavyzdžiui, dalyviai gali drąsiau diskutuoti apie skirtingus požiūrius, tačiau vis dar nežinoti, kokių dalyvavimo galimybių turi savo bendruomenėse.

Aukštesni įvertinimai gali rodyti jaučiamą pažangą, tačiau savaime neįrodo, kad žinios ar gebėjimai pagerėjo. Taip pat žemesnis įvertinimas po veiklos nebūtinai reiškia neigiamą rezultatą. Dalyviai galėjo geriau suprasti, koks sudėtingas gali būti demokratinis sprendimų priėmimas

DAUGIAU NEI SKAIČIAI

Įsivertinimas suteikia naudingos informacijos, tačiau dalyvių paaiškinimai dažnai daugiau atskleidžia apie jų tikrąją patirtį. Užsiėmimo pabaigoje paprašykite dalyvių užbaigti tris trumpus sakinius:

Vienas dalykas, kurį išmokau...

Įvardykite idėją, sąvoką ar gebėjimą, kuris veiklos metu tapo aiškesnis.

Vienas dalykas, privertęs mane susimąstyti...

Apibūdinkite situaciją, sprendimą ar požiūrį, kuris paskatino iš naujo apsvarstyti savo prielaidą.

Vienas klausimas, kurį vis dar turiu...

Įvardykite tai, ką norėtumėte geriau suprasti ar išsamiau išnagrinėti.

Dalyviai gali atsakymus užrašyti individualiai arba aptarti mažose grupėse. Kiekvienas turėtų pats nuspręsti, kiek nori pasidalyti. Edukatoriai gali peržiūrėti atsakymus ir nustatyti pasikartojančias temas, netikėtus mokymosi rezultatus bei klausimus, kuriems reikia daugiau dėmesio.

MOKYMOSI STEBĖJIMAS ŽAIDIMO METU

Edukatoriai taip pat gali rinkti informaciją apie dalyvių mokymąsi stebėdami jų bendravimą žaidžiant „Member States“. Tikslas – ne vertinti atskirus žaidėjus, o pastebėti situacijas, atskleidžiančias, kaip grupė priima demokratinius sprendimus. Žaidimo metu galima sutelkti dėmesį į keturias sritis:

1. **Sprendimų priėmimas.** Stebėkite, kaip dalyviai renkasi iš skirtingų variantų. Ar jie paaiškina savo argumentus, apsvarsto galimas pasekmes arba pakeičia nuomonę išgirdę kitų argumentus?
2. **Dalyvavimas.** Atkreipkite dėmesį, kas įsitraukia į diskusijas ir kaip priimami sprendimai. Ar visi turi galimybę pasisakyti? Ar vieni dalyviai turi daugiau įtakos nei kiti?
3. **Derybos.** Stebėkite, kaip žaidėjai reaguoja susikirtus jų interesams. Ar jie bando įtikinti kitus, ieško kompromisų, ar atsisako keisti savo poziciją?
4. **Bendra atsakomybė.** Stebėkite, kas vyksta, kai kyla grėsmė Sąjungos rodikliams. Ar žaidėjai toliau siekia savo Slaptų tikslų, ar keičia sprendimus, kad apsaugotų Sąjungą?

Edukatoriai gali trumpai pasižymėti vieną ar du svarbius žaidimo momentus, pavyzdžiui, sudėtingą balsavimą, netikėtą susitarimą ar situaciją, kai kai kuriems dalyviams buvo sunku paveikti diskusiją.

Šiuos pavyzdžius galima panaudoti baigiamojoje refleksijoje, siekiant padėti dalyviams išnagrinėti savo sprendimus ir aptarti, kur panašios situacijos pasitaiko demokratiniame gyvenime.

Stebėjimas turėtų remtis tuo, ką dalyviai daro ir sako, o ne prielaidomis apie tai, ko jie išmoko. Pavyzdžiui, tylėjimas diskusijos metu nebūtinai reiškia, kad žmogus nesidomi veikla ar jos nesuprato.

Po užsiėmimo edukatoriai gali peržiūrėti surinktą informaciją ir apsvarstyti tris klausimus:

1. Kurie mokymosi tikslai, atrodo, buvo pasiekti?
2. Kokių sunkumų, neatsakytų klausimų ar netikėtų mokymosi rezultatų kilo?
3. Ką reikėtų išlaikyti arba pakeisti kitame užsiėmime?

Atsakymai gali padėti nuspręsti, kiek laiko skirti deryboms, kaip išsamiai aiškinti žaidimo taisykles, kaip organizuoti grupių diskusijas ir kokią pagalbą suteikti skirtingų poreikių turintiems dalyviams. Vertinimas naudingiausias tada, kai jo rezultatai panaudojami būsimoms veikloms tobulinti. Jo tikslas – ne įrodyti, kad visi dalyviai išmoko tą patį, o suprasti, kokias mokymosi galimybes suteikė ši patirtis ir kaip ją pagerinti.

BŪSIMŲ UŽSIĖMIMŲ PRITAIKYMAS

Kiekviena grupė „Member States“ žaidžia skirtingai. Dalyviai gali nevienodai išmanyti demokratinius procesus, turėti skirtingus bendravimo įpročius ar poreikius, susijusius su taisyklių supratimu ir dalyvavimu diskusijose.
Užsiėmimo vertinimas padeda edukatoriams pastebėti šiuos skirtumus ir nuspręsti, ką reikėtų pritaikyti ateityje. Tikslas nėra kaskart keisti žaidimą, o padaryti mokymosi patirtį prieinamesnę, įdomesnę ir aktualesnę dalyviams.

KĄ GALIMA PRITAIKYTI?

- **Žaidimo pristatymas**

Jei dalyviams sunku suprasti taisykles, skirkite daugiau laiko paaiškinimams ir prieš pradėdami parodykite, kaip vyksta vienas raundas. Pirmiausia paaiškinkite pagrindinius žaidimo principus, o papildomus elementus pristatykite tada, kai jų prireikia.

- **Dalyvavimo skatinimas**

Jei diskusijose dominuoja keli žaidėjai, skatinkite tolygesnį dalyvavimą. Prieš derybas skirkite laiko pozicijoms apgalvoti ir pakvieskite rečiau kalbančius dalyvius pasisakyti, tačiau jų nespauskite.

- **Laiko ir sudėtingumo valdymas**

Kai kurioms grupėms gali reikėti ilgesnių diskusijų ar papildomų pertraukų, kad spėtų suprasti sprendimus ir jų pasekmes. Jei įmanoma, pritaikykite užsiėmimo tvarkaraštį, ypač pristatydami žaidimą mažiau patyrusiems dalyviams.

- **Prieinamumo užtikrinimas**

Atsižvelkite į grupės kalbinius, bendravimo ir prieinamumo poreikius. Aiškiai paaiškinkite taisykles, pateikite svarbiausių jų priminimus raštu ir pasiūlykite įvairių būdų dalyvauti diskusijose bei refleksijoje.

- **Ryšys su dalyvių kasdienybe**

Veiklos aktualumas gali priklausyti nuo dalyvių patirties ir interesų. Refleksijos metu naudokite pavyzdžius iš jų mokyklų, bendruomenių ar jiems pažįstamų problemų, o ne vien abstrakčias politines situacijas.

DALYVIŲ GRĮŽTAMOJO RYŠIO RINKIMAS

Dalyviai gali suteikti vertingų įžvalgų apie užsiėmimo aspektus, kurių patys edukatoriai nepastebi. Pavyzdžiui, užsiėmimo vedėjui gali atrodyti, kad žaidimo taisyklės buvo paaiškintos pakankamai aiškiai, nors kai kuriems dalyviams buvo sunku jas suprasti ar sekti derybas.
Grįžtamasis ryšys padeda pastebėti šiuos skirtumus ir suprasti, kaip dalyviai patyrė veiklą. Ilgas klausimynas nebūtinas. Užsiėmimo pabaigoje edukatoriai gali pakviesti dalyvius anonimiškai atsakyti į tris klausimus:

1. Kas pavyko gerai? Kurios žaidimo ar užsiėmimo dalys buvo ypač įdomios ar įtraukiančios?
2. Kas buvo sunku? Ar kurios nors taisyklės, diskusijos ar veiklos buvo neaiškios, nemalonios ar sunkiai suprantamos?
3. Ką keistumėte? Kas galėtų pagerinti būsimų dalyvių patirtį?

Grįžtamąjį ryšį galima rinkti trumpais rašytiniais atsakymais, internetine anketa ar grupės diskusijoje. Anonimiškumas gali padėti dalyviams drąsiau dalytis sunkumais ir kritika.

Svarbu atskirti atsiliepimus apie edukacinę patirtį nuo mokymosi rezultatų vertinimo. Dalyviams veikla gali patikti, nors ne visi mokymosi tikslai buvo pasiekti. Taip pat jie gali išmokti vertingų dalykų iš sudėtingos patirties.

MOKYMASIS IŠ KIEKVIENO UŽSIĖMIMO

Po užsiėmimo edukatoriai turėtų peržiūrėti dalyvių atsiliepimus, savo stebėjimus ir

vertinimo rezultatus.
Ieškokite pasikartojančių problemų, o ne sutelkite dėmesį į pavienius komentarus. Jei keli dalyviai teigia, kad derybos vyko per greitai, gali reikėti daugiau laiko diskusijoms. Jei dalyviai jautėsi neįtraukti į sprendimus, vedėjui vertėtų peržiūrėti, kaip suteikiamos galimybės pasisakyti.
Paprastas būdas užfiksuoti patobulinimus – atsakyti į tris klausimus::

- Ką išsaugoti? Įvardykite elementus, kurie padėjo dalyvauti ir mokytis.
- Ką pakeisti? Užrašykite sunkumus, kurie paveikė dalyvių patirtį.
- Ką išbandyti kitą kartą? Pasirinkite vieną ar du pakeitimus, kuriuos išbandysite būsimame užsiėmime.

Trumpi šių sprendimų užrašai ypač naudingi rengiant kelis užsiėmimus ar dirbant su skirtingomis grupėmis.
Pritaikant veiklą svarbu išsaugoti pagrindinius jos mokymosi tikslus. Naudojant oficialų „Member States“ žaidimą taip pat būtina atskirti užsiėmimo formato pakeitimus nuo žaidimo taisyklių pakeitimų.
Grįžtamojo ryšio rinkimo ir veiklų pritaikymo tikslas nėra sukurti tobulą užsiėmimą. Svarbiausia – gerinti mokymosi patirtį remiantis dalyvių ir edukatorių pastebėjimais.

SKYRIUS

05.

PAPILDOMI IŠTEKLIAI IR LITERATŪROS SĄRAŠAS

Naudingi leidiniai ir šaltiniai, skirti toliau gilintis į temą.

PAPILDOMI IŠTEKLIAI

Toliau pateikiami leidiniai ir edukacinės priemonės siūlo papildomų būdų nagrinėti demokratiją, jaunimo dalyvavimą, aktyvų pilietiškumą ir mokymąsi per žaidimus. Juose rasite praktinių veiklų, moderavimo metodų ir Europos organizacijų bei iniciatyvų parengtų rekomendacijų. Edukatoriai gali juos naudoti kaip „Member States“ papildymą arba rengdami savo neformaliojo ugdymo užsiėmimus.

CIVIX and Udruga Prizma (2026) Youth-Friendly Forms of Democratic Participation: Toolbox. Democracy for Youth. Prieiga per internetą: https://democracyforyouth.eu/

Europos gerosios patirties ir dalyvavimo metodų rinkinys, skirtas jaunimo įsitraukimui, svarstomajai demokratijai, skaitmeniniam dalyvavimui ir kūrybiškiems aktyvaus pilietiškumo būdams.

Council of Europe (2025) Europe Matters – A Question of Values: An Interactive Game. Prieiga per internetą: https://school-education.ec.europa.eu/en/teach/teaching-materials/europe-matters-question-values-interactive-game

Edukacinis žaidimas, kuriame per interaktyvias veiklas nagrinėjamos Europos vertybės, teisės ir demokratijos principai. Tai dar vienas pavyzdys, kaip žaidimai gali padėti ugdyti pilietiškumą.

EUROBOX ETS, European Youth Press and Ayuntamiento de Alzira (2024) Engage & Report: A Toolkit of Participatory Methodologies for Youth Engagement. Prieiga per internetą: https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/engage-report-toolkit.4169/

Neformaliojo ugdymo metodų ir dalyvavimą skatinančių veiklų rinkinys, padedantis įtraukti jaunimą į pilietinį gyvenimą ir bendruomenės iniciatyvas.

European Committee of the Regions and European Youth Forum (2022) Charter on Youth and Democracy. Prieiga per internetą: https://www.youthforum.org/policy-library/charter-on-youth-and-democracy

Politikos dokumentas su rekomendacijomis, kaip stiprinti atstovavimą jaunimui, demokratinį dalyvavimą ir galimybes įsitraukti į sprendimų priėmimą įvairiais valdžios lygmenimis.

European Movement International and European Youth Forum (2026) European MOSAIC: How to Engage Citizens. Prieiga per internetą: https://www.youthforum.org/policy-library/european-mosaic-how-to-engage-citizens

Praktinis vadovas, kaip organizuoti konsultacijas su gyventojais, moderuoti diskusijas ir suteikti žmonėms galimybių prisidėti prie jų bendruomenėms svarbių sprendimų.

European Youth Forum (2016) Inspiring! Youth Organisations' Contribution to Citizenship Education. Prieiga per internetą: https://www.youthforum.org/policy-library/inspiring-youth-organisations-contribution-to-citizenship-education

Nagrinėjama, kaip Europos jaunimo organizacijos pasitelkia neformalųjį ugdymą pilietinėms kompetencijoms ugdyti ir demokratiniam dalyvavimui skatinti.

Grace, J. and Grace, P. (2017) Youth Participation Handbook. Prieiga per internetą: https://participationpool.eu/resource/youth-participation-handbook/

Pristatomi jaunimo dalyvavimo modeliai, praktiniai pavyzdžiai ir grupinės veiklos, įskaitant „360 Participation Game“, padedančios edukatoriams nagrinėti dalyvavimą praktikoje.

IncludeYOU (n.d.) IncludeYOU Toolkit. Prieiga per internetą: https://includeyou.eu/toolkit/

Siūlomi dalyvavimą skatinantys pratimai ir rekomendacijos, kaip atpažinti įtraukties kliūtis ir padėti skirtingos patirties bei galimybių turinčiam jaunimui įsitraukti į demokratinį gyvenimą.

Prager, L. (n.d.) Teaching with the VAL-YOU Game: VAL-YOUs in Play – Exploring European Values. VAL-YOU. Prieiga per internetą: https://democracy-education.eu/toolkit/game-based-learning/

Mokymo vadovas, kuriame skaitmeninis edukacinis žaidimas derinamas su sprendimų užrašais, diskusijomis klasėje ir refleksija apie Europos vertybes bei politinių pasirinkimų pasekmes.

SALTO Participation & Information (2021a) Youth Participation Toolkit: Module 04 – Learning by Doing. Prieiga per internetą: https://participationpool.eu/toolkit/

Aiškinama, kaip patirtinis mokymasis ir refleksija gali padėti prasmingai mokytis dalyvaujant jaunimo veiklose.

SALTO Participation & Information (2021b) Youth Participation Toolkit: Module 06 – Creating Change with Projects. Prieiga per internetą: https://participationpool.eu/toolkit/

Pateikiamos rekomendacijos, kaip kurti jaunimo inicijuojamas veiklas ir susieti dalyvavimą su pokyčiais mokyklose, organizacijose bei vietos bendruomenėse.

SALTO Participation & Information (2025) Participation in Democratic Life and Elections Poster. Prieiga per internetą: https://participationpool.eu/resource/participation-in-democratic-life-and-elections-poster/

Vaizdinė edukacinė priemonė, pristatanti įvairias demokratinio dalyvavimo formas ir skatinanti diskusijas apie pilietinį aktyvumą ne tik rinkimų metu.

SALTO Participation & Information (2026) Quality Standards for Meaningful Youth Participation in Democratic Life. Prieiga per internetą: https://participationpool.eu/resource/quality-standards-for-meaningful-youth-participation/

Jaunimo dalyvavimo kokybės vertinimo sistema, padedanti nustatyti, ar jauni žmonės turi realių galimybių daryti įtaką sprendimams ir ar jų įsitraukimas yra prasmingas.

Social Innovation Centre (2018) How to Succeed with Digital Gamification for Youth Engagement. Prieiga per internetą: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/4e475d8c-dca1-4c59-8f37-eb0563ebd51e/GAMI-ENG-fullversion_small.pdf

Vadovas apie žaidybinimą darbe su jaunimu, apimantis motyvaciją, pilietinį dalyvavimą, neformalųjį ugdymą, praktinius pavyzdžius ir žaidimo elementais grįstų veiklų kūrimą.

THE CIVICS Innovation Hub (2026) Conversations That Matter: A Toolkit for Civic Dialogues. Prieiga per internetą: https://thecivics.eu/wp-content/uploads/2026/03/Toolkit-for-civic-dialogues.pdf

Metodinė medžiaga, kaip moderuoti pilietinius dialogus, skatinti aktyvų klausymąsi ir įtraukti dalyvius į skirtingų požiūrių aptarimą sudėtingais socialiniais bei politiniais klausimais.

BIBLIOGRAFIJA

Assapun, S. and Thummaphan, P. (2023) 'Assessing the effectiveness of board game-based learning for enhancing problem-solving competency of lower secondary students', International Journal of Instruction, 16(2), pp. 511–532. Available at: https://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2023_2_28.pdf.

Bačlija Knoch, S., Klocker, S. and Manevski, S. (2022) T-Kit 6: Training Essentials. 2nd edn. Strasbourg: Council of Europe and European Commission. Available at: https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-6-training-essentials.

Chappin, E.J.L., Bijvoet, X. and Oei, A. (2017) 'Teaching sustainability to a broad audience through an entertainment game – The effect of Catan: Oil Springs', Journal of Cleaner Production, 156, pp. 556–568. Available at: https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.04.069.

Council of Europe (2018) Reference Framework of Competences for Democratic Culture. Volume 1: Context, Concepts and Model. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Available at: https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/rfcdc-volumes.

Council of Europe (2023) Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. 2nd edn., updated 2023. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Available at: https://www.coe.int/en/web/compass.

Kondracka-Szała, M. (2018) 'Gry w rozwijaniu wybranych kompetencji kluczowych dzieci – przegląd literatury przedmiotu'. Available at: https://www.researchgate.net/publication/323617042_Gry_w_rozwijaniu_wybranych_kompetencji_kluczowych_dzieci_-_przeglad_literatury_przedmiotu.

Korolczuk, R. and Zambrowska, M. (2014) Pozwólmy dzieciom grać. Gry w edukacji matematycznej. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.

Kolb, D.A. (1984) Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Łączyński, M. (2021) 'Badanie instrukcji do gier z perspektywy twórcy i użytkownika', Homo Ludens, 1(14), pp. 63–72.

Narodowe Centrum Kultury (2021) Badanie użytkowników gry planszowej „Ojczysty – dodaj do ulubionych". Warszawa: Narodowe Centrum Kultury. Available at: https://nck.pl/en/badania/raporty/raport-badanie-uzytkownikow-gry-planszowej.

Słomczyński, M. (2016) 'Dydaktyczne aspekty projektowania gier', Homo Ludens, 1(8), pp. 177–188.

Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P.J., Perim, C., Mansuklal, S.A. and Ennami, F. (2023) 'Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches', Frontiers in Psychology, 14, 1160591. Available at: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591.

Wasilewska, O. (ed.) (2023) Młodzi w demokracji. Wyniki Międzynarodowego Badania Kompetencji Obywatelskich ICCS 2022. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych. Available at: https://iccs.ibe.edu.pl/wp-content/uploads/2023/11/ICCS-2022_raport.pdf.

Zielińska-Nowak, A. (2021) 'Gra i gra planszowa jako forma aktywności dzieci i młodzieży', Homo Ludens, 14(1), pp. 229–240.