



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ŽAIDIMO KEITĖJAI  
(THE GAME CHANGER)**

**Radikalus mokyklos vadovas, skirtas jaunų mokinių įtraukimui į politiką ir demokratiją**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**PASTABA.** Radikalus mokyklos vadovas yra interaktyvi priemonė, patiekama projekto svetainėje: [gamechangernetwork.eu](http://gamechangernetwork.eu). Šiame tekstiniame dokumente pateikiamos tik esminės pateikto vadovo gairės.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## **APIE PROJEKTĄ**

Projekto pavadinimas: **Jaunieji studentai – politinio žaidimo keitėjai, kuriant vidurinėse mokyklose lengvai pritaikomą modelį ir siekiant padėti jauniems studentams įtraukti į politiką, grįstą jų pačių interesais ir XXI amžiaus kultūra.**

Projekto data: 2019-10-01 – 2021-12-31.

## **MISIJA**

Projektu buvo siekiama sukurti naudojamą mokyklų modelį, kuris padėtų jauniems mokiniams įsitraukti į politiką, remiantis jų pačių interesais ir XXI amžiaus kultūra. Pasitelkus inovatyvius metodus buvo sprendžiamas jaunų mokinių iššūkis, – mažėjantis domėjimasis politika ir jos procesais. Klausimas: kaip atvira mokykla vidurinėse mokyklose gali prisidėti prie jaunimo įtraukimo į politiką, demokratiją ir ES vertybes? Projekto metu kartu su jaunų mokinių iniciatyva buvo sukurtos atviro mokymosi gairės mokykloms, kaip organizuoti jaunimo pilietines iniciatyvas savo organizacijoje.

## **IŠŠŪKIS**

Siekiant įveikti šį iššūkį, tradicinis politikos, demokratijos ir ES vertybių supratimas buvo kvestionuojamas ir dekonstruotas, o jaunieji mokiniai buvo įtraukti ieškant, ką politika, demokratija ir ES vertybės reiškia jų pasaulyje ir kaip mokyklos suteikia reikiamą erdvę jaunimo skatinamoms naujovėms.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Konsorciumo lyderis:

Lietuvos demokratiškumo ugdymo kolegija (Lietuva)

Žinių partneris:

Szczecińska Szkoła Wyższa Collegium Balticum (Lenkija)

Vertinimo ir kokybės partneris:

Working with Europe/Treballant amb Europa Associació (Ispanija)

5 praktiniai partneriai – mokyklos:

1. Institut de Vilafant (Ispanija)
2. Pasvalio Levens pagrindine mokykla (Lietuva)
3. PLATON M.E.P.E (Graikija)
4. ELAZIG DOGA ANADOLU LISESI (Elazig Egitimcilik Tic.ve San. (Turkija)
5. Osnovna sola Staneta Zagarja Lipnica (Slovėnija)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## **RADIKALUS MOKYKLOS VADOVO ĮVADAS**

Radikalaus mokyklos vadovo tikslas – įtraukti mokinius į politiką ir demokratiją, įskaitant virtualių scenarijų adaptavimą, taip parodant kartu su mokytojais ir mokiniais vykdomų veiklų reikšmingumą. Tai vienas iš projekto „Jaunieji studentai – politinio žaidimo keitėjai, kuriant vidurinėse mokyklose lengvai pritaikomą modelį ir siekiant padėti jauniems studentams įtraukti į politiką, grįstą jų pačių interesais ir XXI amžiaus kultūra“ rezultatų, kuris pristatomas kaip gerosios praktikos pavyzdys.

Radikalus mokyklos vadovas apibendrina veiklas, kurios stipriai skiriasi nuo tradicinės mokyklos veiklos. Rezultatą sudaro daugybė daugialypės terpės elementų, kurie visi suteikia įvairių formų gaires mokytojams ir mokykloms. Rekomendacijų tikslas – paskatinti mokyklas organizuoti tokias atviras ugdymo veiklas, kurios skatintų ankstyvą mokinių susidomėjimą politika ir įsitraukimą į politiką bei užtikrintų nesidomėjimo politika prevenciją.

Vadovo tikslinė auditorija yra a) projektų vietiniai ir Europiniai mokyklų, mokytojų rengimo ir mokytojų tinklai; b) Europos projektų profesionalų tinklas: „moderniausia jaunimo ir politikos tyrimų ir politikos platforma“; c) mokinių socialiniai tinklai.

### ***Kodėl jis vadinamas „radikaliuoju mokyklos vadovu“?***

Šiame kontekste „radikalus“ reiškia stiprų atitrūkimą nuo tradicinės mokyklos veiklos, kuria siekiama suteikti mokiniams informaciją apie politiką ir politikos formavimą.

Radikalaus mokyklos vadovas yra *interaktyvus* projektų tinklas, kurį sudaro gairės, scenarijai ir neįkainojami projekto rezultatai, galintys turėti didžiulę teigiamą įtaką kitų mokyklų mokytojams ir mokiniams visoje Europoje.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## **PAGRINDINIAI RADIKALIOS MOKYKLOS VADOVO ELEMENTAI:**

- I. **Politikos detektyvų scenarijai:** mokinių komandų politinių detektyvų misijų dokumentacija, vaizdo turinys, bendruomenė ir virtualioji dalis; ši dalis parodo, kaip įsitraukimas gali būti organizuojamas praktiškai.
- II. **Atviras mokymasis** kaip vienas iš naujų būdų, kaip jaunų žmonių įsitraukimo į politiką, pagrindas. Pristatomi įvairūs dokumentai apie patirtis naudojant atvirą mokyklą kaip didaktinę naujoviškų politinių veiklų sistemą.
- III. **GAME CHANGER gidas:** praktinės ir vizualizuotos gairės mokykloms ir mokytojams, norintiems tyrinėti naujovišką veiklą, skatinančią jaunų mokinių domėjimąsi politika, demokratija ir europinėmis vertybėmis bei siekiant mokinių įsitraukimo į šias temas.
- IV. **GAME CHANGER išmoktos pamokos,** skirtas padėti mokykloms ir mokytojams numatyti galimas kliūtis, bei siūlyti rekomendacijas, kaip spręsti tokias problemas.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## **POLITIKOS DETEKTYVŲ SCENARIJAI**

Keičiančių žaidėjų tinklas ieškojo inovatyvių ir patrauklių būdų, kurie galėtų įtraukti jaunos mokinius į projekto veiklą. Visi partneriai buvo pakviesti į nuotolinį žaidimą: „Detektyvai aplink Europą“. „Pandeminis žaidimas“ buvo pritaikytas mokinių politinių ir demokratinių klausimų tyrinėjimui.

Šiame etape pirmiausia sukūrėme virtualaus žaidimo vadovą, o politinio aptikimo scena perėjo į pasaulinę-virtualią sceną. Mokinių komandos patyrė kaip politika vyksta virtualiame pasaulyje, taip pat kaip galima veikti per socialinius tinklus.

Žaidimo metu mokinių komandos atliko šešias skirtingas užduotis „keliaujant po Europą“ ([Google Map žemėlapiuose](#)). Mokiniai skatinami pažinti vieni kitus, dirbti kartu, bendradarbiauti. Mokiniai vienai užduočiai atlikti skyrė vieną mėnesį.

### **Kaip vyko nuotolinis žaidimas?**

1. Paruošta žaidimų lenta „Google Maps“ žemėlapiuose – detektyvai
2. Sukruti politikos detektyvų scenarijai su žaidimo taisyklėmis
3. Parengtas mokiniams skirtą žaidimų keitėjų vadovą: [Detektyvai Europoje su užduotimis](#).



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Užduočių mokiniams idėjos buvo:

- Ledlaužis – vaizdo įrašo kūrimas. Pirmoji užduotis buvo skatinti mokinių motyvaciją ir įsitraukimą, geriau pažįstant komandos narius. Komandos nariai pristatė bei apsimetė pasirinktu veikėju iš politinės arenos. Mokinių buvo paprašyta sukurti vaizdo įrašą, kuriame jų komandų nariai būtų pristatomi kitiems projekto partneriams.
- Mokyklos tarybos galia – pristatymo kūrimas (vaizdo įrašas/ppt/skaitmeninis pasakojimas). Mokinių buvo paprašyta įsivaizduoti, kad mokyklos taryba jų mokykloje turi neribotą galią ir gali atlikti bet kokius norimus pakeitimus. Mokinių užduotis buvo sukurti pristatymą apie tai, kaip atrodytų jų svajonių mokykla.
- Projekto partnerių šalių pažinimas – pristatymo kūrimas (vaizdo įrašas/ppt/skaitmeninis pasakojimas/ir kt.). Mokiniai buvo paprašyti tapti turistų vadovais ir pristatyti savo gimtąsias šalis kitiems. Komandos turėjo paruošti klausimus apie savo šalis, o kitos tuo tarpu turėjo teisingai atsakyti į viktoriną, kad surinktų taškus.
- Kita šalis mano namuose – filmavimo užduotis. Mokiniai buvo paprašyti pasirinkti vieną šalį, kuria susidomėjo atlikdami ankstesnę užduotį ir organizuoti savo kasdienę veiklą taip, lyg gyventų šioje šalyje.
- Dirbti su netikromis naujienomis – sukurti įrašą „Instagram“. Mokinių buvo paprašyta išsiaiškinti skirtumus tarp tikrų ir netikrų naujienų ir patiems sukurti kai kurias naujienas.
- Posėdis (teisme) – diskusija internete. Mokinių buvo paprašyta diskutuoti apie klimato kaitą. Komandos bus informuotos, kokius vaidmenis jos atliks per posėdį (teisėjas, prisiekusiųjų komisija, advokatas, prokuroras, liudytojas, kaltinamasis). Jie turės iš anksto pasiruošti atlikti savo vaidmenį. Susitikimas vyko internetu.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## ATVIRAS MOKYMASIS

Atviras mokymasis apibrėžia mokymąsi be sienų, kuris leidžia mokymosi erdves perkelti į labiausiai aktualias mokymosi tematiką (projekto metu politikos ir demokratijos tematikos mokinius perkėlė net į Briuselį) arba integruoti į mokymosi procesus realaus gyvenimo elementus.

Šiame etape mokiniai organizavo dialogus su vietos bendruomenės nariais, įvairiais bendruomenės veikėjais (pavyzdžiui, pokalbis su meru), įskaitant politikus, politines partijas, alternatyvias grupes, piliečius ir asmenis, susijusius su identifikuotomis bendruomenės problemomis.

### EP narė: prisijunkite prie Europos ateities

„Game Changers“ tinklas organizavo ypatingą diskusiją su Europos Parlamento nare [Maria Spyra](#) apie atvirą mokyklą vidurinėje mokykloje ir kaip ji galėtų prisidėti prie jaunimo įtraukimo į politiką, demokratiją ir ES vertybes. Maria Spyra pasveikino „Game Changers“ tinklą ir kvietė prisijungti prie „Future of Europe“ platformos ir ji buvo panaudota pristatant GAME CHANGER veiklas.

Šį susitikimą organizavo PLATON M.E.P.E (Graikija). Susitikimas buvo unikali galimybė pristatyti mūsų projektą tarptautiniu lygiu ir įtraukti jaunus mokinius į politiką, grįstą jų pačių interesais.

### Diskusijos ir debatai

Skirtingų šalių mokinių komandos pasirinko skirtingus būdus tikslams pasiekti, tačiau visi, be išimties, pasitelkė diskusijas ir debatus.

Siekiant suprasti kaip praktiškai vykdyti debatus ir įkvėpti save būti giliais mąstytojais, buvo organizuoti Oksfordo debatai įvairiomis temomis: „Moterys yra geresnės politikės nei vyrai“, o jauni mokiniai pradėjo nagrinėti sudėtingas pasaulines temas, tokias kaip Afrikos migrantai, atvyksta į Europą.

Mokyklos – Osnova sola Staneta Zagarja Lipnica (Slovėnija) komandą šiame projekte sudarė mokyklos parlamentas, taigi, projekto metu mokiniai diskutavo apie svarbiausias su mokyklos aktualijas, pasaulio iššūkius.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## **GAME CHANGER GIDAS**

Norite rasti praktinių patarimų, kuriuos sukūrėme, kad padėtų mokytojams įsivaizduoti kai kurias idėjas ir ką jie gali padaryti, kad eitų toliau? COVID19 laikotarpio vadovas: [projekto išnaudojimas](#) arba patarimai - [atverkite duris](#).

Novatoriška mokymosi bendruomenė Game Changers siūnia jaunimui įžvalgas apie Covid-19 laikotarpį. Projektas atneša ir pristato, ką jie reiškia šiuo ypatingu metu. Pandemijos situacija pasinaudojome norėdami kalbėtis su mokiniais apie tai, kas vyksta, ką jie apie tai galvoja. Taip pat pasinaudojome Covid-19 pandemijos situacija kaip diskusijų, apmąstymų ir mokinių dalijimosi mintimis tašku. Dėl to sukūrėme ir atlikome keletą su tema „COVID“ susijusių užduočių: anketos ir vaizdo interviu.

### **Anketa – pirmoji dalis**

Covid-19 pandemijos situaciją panaudojome kaip diskusijų, apmąstymų ir dalijimosi aspektą, klausdami kaip COVID-19 pakeitė mokinių gyvenimą? Su kokiomis pagrindinėmis problemomis susiduria mokiniai pandeminiu laikotarpiu? Ar mokiniai gali ką nors padaryti dėl šių problemų? Parengėme dokumentą su [klausimų rinkiniu studentams](#). Ir čia yra ištrauka iš to, ką [pasakė graikų studentai](#).

### **Video interviu – antroji dalis**

Kvietėme mokinius kurti filmukus ir išreikšti savo mintis ir jausmus: – Ką norėtumėte pasakyti žmonėms ir visuomenei? – Ką jauti? Kas tau dabar patinka ir kas nepatinka? – Ką patartumėte žmonėms? – Ką žmonės gali padaryti dabar, kad paskatintų teigiamus pokyčius? Ir štai vienas iš [vaizdo įrašų pavyzdžių](#), įrašytas studentų.

Kai kurie partneriai išplėtė veiklą įtraukdami skiepijimą ir aptarė tai su studentais. Bendradarbiaudamas su bendruomenės partneriu „Pasvalio sveikatos priežiūros ir skiepų centras“ sukūrė [linksmą video filmuką](#), kuriame mokoma apie skiepų svarbą.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

### **Studija: politinio žaidimo keitimas**

Projekto pabaigoje sukūrėme specialų vadovą mokykloms ir mokytojams, remdamiesi realia mokytojų ir mokinių patirtimi: [POLITIKA IR DEMOKRATIJA TRŪKIMO PRIEŽASČIŲ TYRIMAS TARP JAUNŲJŲ KARTŲ \(EN, LT\)](#).

Šis tyrimais su patarimais ir scenarijais praturtintas dokumentas yra skirtas vidurinių mokyklų mokytojams, norintiems organizuoti iniciatyvas įtraukti jaunus žmones į politiką ir demokratiją, remiantis jų pačių interesais, supratimu, balsais ir XXI amžiaus kultūra.

Studija pagrįsta realaus gyvenimo pavyzdžiais ir praktikomis, novatoriškų metodikų ir didaktinių metodų tyrimais. Šis dokumentas susideda iš dviejų dalių. Pirmoje dalyje paaiškinamas poreikis organizuoti iniciatyvas, susijusias su jaunų mokinių įtraukimu į politiką, ir išaiškinamas mokyklų vaidmuo šiuo aspektu. Antroje dalyje pateikiamos metodikos, gairės kartu su pagrindine informacija apie tai, ką partneriai sukūrė projekte.

### **Politikos dokumentas: Europa, kur einame**

Žaidimų keitėjų politikos dokumentas yra pagrįstas dialogu su projekto mokiniais ir mokytojais projekto metu ir projekto pabaigoje sukurtu klausimynu, siekiant gauti konkrečius liudijimus: [POLITIKOS DOKUMENTAS. EUROPA, KUR EINAME \(EN, LT\)](#).

Įterpiami pagrindiniai neredaguoti ir autentiški mokytojų ir mokinių teiginiai. Dokumentas paremtas projekto veiklų apmąstymais, kodėl Europa praranda savo jaunąsias kartas ir koku mastu institucija nori ir gali leisti jaunajai kartai mesti iššūkį tokiems dalykams kaip „politika“, „demokratija“ ir „europinės vertybės“.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## GAME CHANGERS IŠMOKTOS PAMOKOS

Išmoktos projekto pamokos padeda mokykloms ir mokytojams numatyti galimas kliūtis, teikia rekomendacijas kaip tokias problemas spręsti.

Išmoktas pamokas galima vertinti ir per dalvių atsiliepimus. Naudojome ne tik atviras diskusijas, bet ir anoniminę mokinių nuomonės išreiškimo formą – atsiliepimus tema: [„Kodėl aš užsiimu/neužsiimu politika?“](#) Vaidmenų pavyzdys: [Kokią politinę partiją pats sukurtumėte?](#) Už ką pasisakytų jūsų politinė partija?

### Pasakojimas

Projekto metu išmoktos pamokos pristatomos naudojantis skaitmeninį istorijų pasakojimo („digital storytelling“, - anglų kalb.) metodiką ir pristatomos kiekvienos mokinių komandos pasirinktu formatu – video reportažu ar siužetu, e-portfolio ar tinklaraščiu („blog“, - angl. kalb.).

Projekte sukūrėme vadovą su patarimais mokiniams, ką reiškia pasakojimas ir kaip šį metodą galima panaudoti reikšti nuomonę bei apibūdinti tikrovę. Žemiau yra nuoroda į skaitmeninių pasakojimo pavyzdžius, parengtus ir atliktus kartu su mokiniais.

Skaitmeninius pasakojimus pristato kiekvienas praktinis partneris:

[Osnovna sola Staneta Zagarja Lipnica \(Slovėnija\)](#)

[Institut de Vilafant \(Ispanija\)](#)

[Pasvalio Levens pagrindinė mokykla \(Lietuva\)](#)

[PALTON M.E.P.E. \(Graikija\)](#)

[Elazig Egitimcilik Tic.ve San. \(Turkija\)](#)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## **REZULTATAI**

Pagrindinis projekto rezultatas yra radikalus ta prasme, kad jis siūlo autentiškas ir bekompromises naujoves visais orientavimo aspektais:

- Atvirojo ugdymo metodas visiškai skiriasi nuo tradicinės klasės veiklos;
- Mokymasis vyksta pagal poreikį, o ne pagal grafiką;
- Politikos detektyvų scenos žaidėjai yra ne švietėjai, o visokie bendruomenės resursai;
- Politikos aptikimas vyksta realiame gyvenime ir realiuoju laiku;
- Jaunieji mokiniai yra misijų „vairuotojai“, o ne mokymo objektai;
- Rekomendacijos apima radikalų dekonstrukciją, kas yra ir gali būti politika ir demokratija, ir kaip jaunimas turi iš naujo apibrėžti ir permąstyti politiką ir demokratiją.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## **1 PRIEDAS**

### **SKLAIDA**

Projekto veiklos buvo pristatomas tarptautiniu, nacionaliniu bei lokaliu lygmeniu, skleidžiant žinią mokyklose ir vietos bendruomenėse, įgyvendinant projekto veiklas.

Daugiau apie vykdytas sklaidos veiklas:

[Game Changers: dissemination](#)

[Game Changers: newsletters](#)

[The Game Changers key elements](#)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## 2 PRIEDAS

### RESURSAI

1. Center for Civic Education. (2020a). *Project Citizen*. Retrieved from: <https://www.civiced.org/projectcitizen>
2. Center for Civic Education. (2020b). *Project Citizen portfolio*. Retrieved from: <http://www.civiced.org/digitalPortfolio/>
3. Fine, T. S. & Scheiner-Fisher, C. (2013). Gauging pre-service teacher perceptions of incorporating Project Citizen in school curricula as a vehicle for civic education. *E-Journal of Public Affairs*, 2 (2). Retrieved from: <http://ejopa.missouristate.edu/index.php/ejournal/article/view/16>
4. Root, S. & Northup, J. (2007). *Project Citizen evaluation report*. Denver: RMC Research Corporation. Retrieved from: [http://www.civiced.org/index.php?page=project\\_citizen\\_research](http://www.civiced.org/index.php?page=project_citizen_research)
5. Nairne, J. (2008). *Evaluation of We the People: Project Citizen summer institutes: How professional development translates into classroom instruction*. Retrieved from: <http://www.civiced.org/pdfs/PC/PCsumInstEval2008.pdf>