



**DIGIMI**

**Digital Storytelling  
for migrant integration**



# DIGIMI MOKYMŲ MODULIAI

## 1 MODULIS

### Įvadas: pasakojimo teorija ir pasakojimų erdvės kūrimas

*Sukurta:*

**STORY  
TELLING  
CENTRE**



**symplexis**



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission, AMIF (Asylum, Migration and Integration Fund) Union Actions Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein [AMIF-2019-AG-CALL. Project number: 957777].

# Turinys

A.	Ižanga	3
B.	Mokymų moduliai	4
1	modulis: pasakojimo teorija ir pasakojimų erdvės kūrimas	4
C.	Priedai	20

## A. Įžanga

Svarbiausias projekto DIGIMI (skaitmeninis pasakojimas, kaip integruoti migrantus) tikslas yra įtraukti vietos bendruomenes spartinant migrantų integraciją per savanoriškas veiklas. Bendruomenės padeda trečiųjų šalių piliečiams tokiose srityse kaip naujos vietos aplinkos pažinimas, naujos visuomenės gyvenimo būdas ir papročiai, taip pat padeda suvokti temas iš skaitmeniniu būdu papasakotų istorijų. Pasakojimai apie dabarties ir praeities prisiminimus, interesus ir viltis siejami su krizės įveikimo mechanizmais. Atvykėliai iš trečiųjų šalių gali dalytis savo istorijomis, jas lyginti ir susieti su seniai šalyje gyvenančių migrantų ir vietos bendruomenių istorijomis paveiktose partnerių bendruomenėse.

Šie mokymų moduliai yra dalis DIGIMI mokymų paketo, kurį sudaro skaitmeninio pasakojimo priemonė – žiniatinklio programėlė, kurioje pateikiama projekto informacija ir pedagoginė medžiaga su migrantais, pabėgėliais ir bendruomene dirbantiems praktikams. Mokymų moduliai skirti padėti praktikams ar bendruomenės nariams organizuoti visuomenės švietimo seminarus taikant skaitmeninio pasakojimo metodus.

DIGIMI mokymų modulius sudaro 3 moduliai:

1 modulis – įvadas: pasakojimo teorija ir pasakojimų erdvės kūrimas;

2 modulis – visuomenės švietimo užsiėmimas: kaip panaudoti skaitmeninį pasakojimą kaip švietimo priemonę;

3 modulis – praktika: visuomenės švietimo seminaro, pagrįsto skaitmeniniais pasakojimais, bendruomenėje rengimo planas.

Kiekvieną modulį sudaro 2–4 dalys. Bendra kiekvieno modulio trukmė yra maždaug 3 valandos.

Modulių turinį kuria DIGIMI projekto konsorciumas: „Pasakojimo centras“ (NL), CESIE (IT), Socialinių inovacijų centras (CY), „Eurotraining“ (GR), COFAC (PT), „Symplexis“ (GR), „Compass“ (AU), CIBERVOLUNTARIOS (ES), „Diversity Development Group“ (LT), „BildungsLAB“ (AU).

## B. Mokymų moduliai

### 1 modulis: pasakojimo teorija ir pasakojimų erdvės kūrimas

1 MODULIS		TURINYS			
<b>Pavadinimas</b>		<b>Pasakojimo teorija ir pasakojimų erdvės kūrimas</b>			
<b>Mokymosi rezultatai:</b>		Ką dalyviai galės daryti (žinios, įgūdžiai ir kompetencijos) sėkmingai baigę šį modulį?			
<ul style="list-style-type: none"> <li>pasakojimo įtakos supratimas;</li> <li>pasakojimo metodų žinojimas (įskaitant skaitmeninį pasakojimą);</li> <li>žinojimas, kaip sukurti saugią pasakojimo aplinką;</li> <li>pasiruošimas spręsti kritines situacijas per pasakojimo sesijas.</li> </ul>		<b>Žinios</b>	<b>Įgūdžiai</b>	<b>Kompetencijos</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Išmoks pagrindines pasakojimo ir skaitmeninio pasakojimo teorijas.</li> <li>Išmoks herojaus kelionės teoriją.</li> <li>Sužinos apie pasakojimo seminarus socialiniai įtraukčiai stiprinti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Istorijų analizavimas.</li> <li>Istorijos kūrimas taikant pasakojimo metodus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pasakojimo seminarų rengimas socialinei įtraukčiai stiprinti.</li> <li>Saugios pasakojimų seminarų aplinkos kūrimas.</li> </ul>	
<b>Bendra trukmė</b>		3 val.			
<b>1 įvadinis užsiėmimas</b>	<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Kas slypi už objekto?	<b>Trukmė</b>	20 minučių	
	<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Pralaužti ledus tarp dalyvių ir pradėti užsiėmimą geros nuotaikos draugiškoje atmosferoje.			
	<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Žmonės susipažįsta.</li> <li>Sukuriama saugi aplinka, kad būtų galima tarpusavyje dalytis istorijoms.</li> </ul>			
	<b>Reikalinga medžiaga</b>	Mėgstamiausio objekto užsiėmimui įvairius objektus parūpina moderatorius arba dalyvis.			
	<b>Instrukcija</b>	Šiam užsiėmimui moderatorius turėtų numatyti toliau nurodytus veiksmus.			
		1. Prisistatymas.			

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Pasinaudokite mėgstamiausio objekto pavyzdžiu, padėsiančiu dalyviui suprasti vieną iš jo svarbiausių bruožų.</li> <li>3. Paprašykite dalyvių prisistatyti pristatant objektą (tai gali būti ir gyvūnas), kuris galėtų paaiškinti kai kuriuos jų bruožus (dalyviai gali atsinešti / pristatyti mėgstamiausią objektą arba moderatorius gali atsinešti įvairių objektų, iš kurių dalyviai išsirinks, kas jiems patinka).</li> <li>4. Moderuokite pokalbį, naudokite dalyvio prisistatymo aspektus, akcentuojančius jo teigiamus bruožus. Užsiėmimo idėja – paskatinti dalyvauti pokalbyje ir bendrauti. Jei sutiksime dalyvius geros nuotaikos, žmonės jausis gerai, atskleis teigiamus bruožus ir tai, kas jiems patinka.</li> </ol>
--	---

<b>1 dalis</b>	<b>Pavadinimas</b>	<b>Pasakojimo teorija</b>
----------------	--------------------	---------------------------

<b>Turinys</b>	Teorinė medžiaga pateikta „PowerPoint“ pristatyme 1 modulis 1 dalis
----------------	--

<b>1.1.1 Užsiėmimas</b>	<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Kieno istorija teisinga?	<b>Trukmė</b>	30 min.	
	<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Parodykite vienoje istorijoje slypinčius pavojus.			
	<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalyviai sužino, kad viena istorija neišvengiamai yra papasakota tik vienos pusės.</li> <li>• Dalyviai sužino kaip analizuoti istorijas, kas slypi už jų, ir išmoksta nustatyti, kieno interesams atstovauja skirtingos istorijos.</li> </ul>			
	<b>Reikalinga medžiaga</b>	Istorija pratybos:  <i>2005 m. rugpjūčio 23 d. Meksikos įlankos pakrantei smogė uraganas. Jis suniokojo ir Naujajį Orleaną. Priartėjus uraganui, dauguma vidurinės ir aukštesnės klasės baltųjų gyventojų sugebėjo evakuotis, o mažas pajamas gaunantys juodaodžiai buvo palikti likimo valiai. Miestą turėjusios saugoti užtvankos sulūžo, vanduo užtvindė miestą ir ypač stipriai smogė tokioms vietovėms kaip Žemutinė devintoji apygarda, kurioje gyvena daugiausia afroamerikiečių. Ši</i>			

	<p><i>bendruomenė siaučiant uraganui buvo palikta likimo valiai, o po dvejų metų ir toliau ignoruojama, jai nekuriama jokių rekonstrukcijos projektų. Naujojo Orleano baltųjų bendruomenių būstai buvo atstatyti ir gyventojams leista grįžti.</i></p>
<p><b>Instrukcija</b></p>	<p>Moderatorius užsiėmimą organizuoja, kaip nurodyta toliau.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pasakykite dalyviams, kad šiandien sužinosime, kaip pasakojamos istorijos ir kaip jos sklinda. Jei anksčiau dalyviai yra žaidę žaidimą „Telefonas“, tegu pakelia rankas.</li> <li>2. Paprašykite, kad vienas dalyvis apibūdintų žaidimą.</li> <li>3. Pasakykite dalyviams, kad jie žais šį žaidimą, pasinaudodami keliomis instruktoriaus istorijos versijomis.</li> <li>4. Dalyviai turi susėsti ratu ant grindų arba ant kėdžių. Pasiruoškite trijų–penkių sakinių istoriją, sužadinsiančią dalyvių smalsumą (rekomenduojame pasakoti trumpą istoriją apie uraganą Katriną).</li> <li>5. Papasakokite vienam rate esančiam dalyviui pirmiau aprašytą istoriją ir paprašykite, kad jis tą istoriją perpasakotų šalia sėdinčiam asmeniui. Tegu dalyviai taip pasakoja istoriją tol, kol ją išgirs paskutinis dalyvis. Paprašykite to dalyvio papasakoti ką tik išgirstą istoriją.</li> <li>6. Aptarkite, kodėl / ar istorija pasikeitė ir dėl ko ji pasikeitė.</li> <li>7. Kad užsiėmimas būtų sunkesnis ir realistiškesnis, liepkite grupei: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) ignoruoti viską, ką išgirdo apie rasę, socialinę ir ekonominę klasę;</li> <li>b) ignoruoti informaciją apie neteisybę.</li> </ol> </li> <li>8. Vėl susirinkite ir pakalbėkite apie tai, kaip istorijos pasikeičia praleidžiant tam tikrą informaciją. Paprašykite dalyvių pakalbėti apie tai, kaip žodžiu papasakotos ir užrašytos istorijos perduodamos iš kartos į kartą ir kas jose prarandama ar užmirštama.</li> </ol>

**1.1.2  
Vertinimo  
užsiėmimas**

<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	<b>Pasakojimo praktika</b>	<b>Trukmė</b>	30 minučių
<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Dalyviai skatinami sukurti savo istoriją ir papasakoti ją kitiems, akcentuoti svarbiausias pasakojimo vietas, kaip pasakojime pasireiškia kontrolė ir kaip kiekvienas asmuo yra susijęs su grupe pasakojimo metu.		
<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sužinoma apie pagrindinius pasakojimo metodus.</li><li>• Kuriami istorijos veikėjai ir jų bruožai.</li><li>• Sužinoma, kaip vaizdinė informacija padeda perduoti žinią.</li></ul>		
<b>Reikalinga medžiaga</b>	Nėra		
<b>Instrukcija</b>	<p>Šiai veiklai moderatorius turėtų numatyti toliau nurodytus veiksmus.</p> <p>1 veiksmas. Išrinkti vieną scenarijų / istorijos liniją, su kuria bus dirbama. Galite rinktis iš kelių skirtingų scenarijų, kurie bus analizuojami. Jie gali būti iš atskirų žanrų arba iš to paties žanro, bet jų idėja turi būti skirtinga. Bet kuriuo atveju įsitikinkite, kad scenarijai yra skirtingi ir kad dalyviai pagal juos galėtų plėtoti istoriją savaip.</p> <p>2 veiksmas. Išsirinkite temą. Dabar galite suskirstyti dalyvius į grupes. Kiekviena grupė turi pasirinkti vieną scenarijų ir temą, su kuria dirbs. Leiskite jiems pasimėgauti šiuo etapu. Dalyviai turi gebėti pavaizduoti skirtingas emocijas, kurios galėtų būti susijusios su jų istorija.</p> <p>3 veiksmas. Sudarykite veikėjų sąrašą. Kai grupės pasirinks scenarijus ir temas, laikas rinktis veikėjus. Kiekvienos grupės siužete turi būti mažiausiai 2–3 veikėjai. Leiskite dalyviams suteikti veikėjui vardą ir pasirinkti amžių.</p> <p>4 veiksmas. Pasirinkite siužeto priemones. Dalyviai turi sukurti situacijas pagal numatytas temas ir veikėjus. Taip jie gali paįvairinti siužetus ir pristatyti įdomias siužeto priemones.</p> <p>5 veiksmas. Nustatykite chronologinį planą. Leiskite dalyviams susidėlioti siužeto priemones ir sudaryti chronologinį planą. Jie neturėtų jaudintis, jei tam tikrų situacijų trūksta; jie visada gali sukurti kitas ir baigti siužetą.</p>		

		<p>6 veiksmas. Sukurkite siužetinę liniją. Šiam veiksmui reikalingas eskizas. Dalyviai turi paruošti siužetinę liniją pagal galutinį siužetą. Siužetinė linija yra vaizdinis istorijos įvykių rutuliojimosi vaizdavimas. Dalyviai turi sukurti įvykių eskizą ant popieriaus, ir jis vėliau bus parodytas. Piešiniai neprivalo būti tobuli, nes jie efektyviai apibūdina sceną.</p> <p>7 veiksmas. Pristatykite savo mintis. Galutinis etapas yra savo istorijos pasakojimas visiems. Dalyviai gali pristatyti savo siužeto linijas, siužeto priemones, temas ir veikėjus.</p> <p>Atsižvelkite į šiuos aspektus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kaip kiekvienas asmuo istorijoje yra susijęs su didesne grupe (pvz., etnine grupe, tauta);</li> <li>- apibrėžkite prisiminimą ir aptarkite, kaip pasakojant istoriją susigražinama kontrolė.</li> </ul>										
		<p>Nuorodos:</p> <p><a href="https://ingenaes.illinois.edu/wp-content/uploads/ING-Activity-Sheet-2016_06-Energizers-and-group-games-Henderson-1.pdf">https://ingenaes.illinois.edu/wp-content/uploads/ING-Activity-Sheet-2016_06-Energizers-and-group-games-Henderson-1.pdf</a></p> <p><a href="https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf">https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf</a></p> <p><a href="https://speciety.wixsite.com/speciety/post/lesson-plan-understanding-the-danger-of-the-single-story">https://speciety.wixsite.com/speciety/post/lesson-plan-understanding-the-danger-of-the-single-story</a></p>										
<b>2 dalis</b>	<b>Pavadinimas</b>	<b>Pasakojimo ir skaitmeninio pasakojimo principai</b>										
<b>1.2.1 Teorinio požiūrio į skaitmeninį pasakojimą gairės</b>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="420 1570 625 1640"><b>Užsiėmimo pavadinimas</b></td> <td data-bbox="641 1570 1156 1640">Dalyvavimas</td> <td data-bbox="1156 1570 1307 1640"><b>Trukmė</b></td> <td data-bbox="1307 1570 1464 1640">20–25 minutės</td> </tr> <tr> <td data-bbox="420 1640 625 1837"><b>Užsiėmimo tikslas</b></td> <td colspan="3" data-bbox="641 1640 1464 1837">Suteikti dalyviams žinių apie pagrindinius elementus, į kuriuos jie turi sutelkti dėmesį, kurdami personažus ir siužetus. Tuo siekiama praturtinti jų žinias apie kai kuriuos dažniausiai naudojamus pasakojimo modelius, praktiškai išbandyti, kaip dalyviai geba juos atskirti ir panaudoti savo istorijose.</td> </tr> </table>	<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Dalyvavimas	<b>Trukmė</b>	20–25 minutės	<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Suteikti dalyviams žinių apie pagrindinius elementus, į kuriuos jie turi sutelkti dėmesį, kurdami personažus ir siužetus. Tuo siekiama praturtinti jų žinias apie kai kuriuos dažniausiai naudojamus pasakojimo modelius, praktiškai išbandyti, kaip dalyviai geba juos atskirti ir panaudoti savo istorijose.					
<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Dalyvavimas	<b>Trukmė</b>	20–25 minutės									
<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Suteikti dalyviams žinių apie pagrindinius elementus, į kuriuos jie turi sutelkti dėmesį, kurdami personažus ir siužetus. Tuo siekiama praturtinti jų žinias apie kai kuriuos dažniausiai naudojamus pasakojimo modelius, praktiškai išbandyti, kaip dalyviai geba juos atskirti ir panaudoti savo istorijose.											



		Be to, dalyviai susipažins su skaitmeninio pasakojimo principais ir kai kuriomis priemonėmis, ir jas jie galės panaudoti kurdami skaitmeninę istoriją.
	<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Susipažįstama su bendrojo pobūdžio pasakojimo struktūromis.</li> <li>• Susipažįstama su svarbiausiais pasakojimo etapais ir pagrindiniais istorijos elementais.</li> <li>• Susipažįstama su herojaus kelionės pasakojimo modeliu.</li> <li>• Dalyviai moka atskirti skirtingus istorijos etapus ir elementus.</li> <li>• Dalyviai moka sukurti savo istorijas pagal minėtus modelius.</li> <li>• Dalyviai susipažįsta su skaitmeniniu pasakojimu.</li> <li>• Dalyviai gauna rekomendacijų dėl tam tikrų priemonių ir platformų, kurias gali naudoti kurdami skaitmenines istorijas.</li> </ul>
	<b>Reikalinga medžiaga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT skaidrės.</li> </ul> <p><b>Turinys</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagrindiniai grožinių kūrinių rašymo principai</li> <li>• Dažniausi istorijų tipai</li> <li>• Herojaus kelionės principas</li> <li>• Pagrindiniai skaitmeninio pasakojimo principai</li> <li>• Skaitmeninio pasakojimo priemonės</li> </ul> <p>Per visą užsiėmimą vyksta apšilimo ir smegenų šturmo veiksmai, kuriuos moderatorius įtraukia norėdamas paskatinti dalyvius įsitraukti.</p>
	<b>Instrukcija</b>	Naudokite PPT turinį ir, jei reikia, pritaikykite jį auditorijai.

**1.2.2**  
**Užsiėmimai**  
**su realiais**  
**scenarijais**

<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Herojaus kelionė	<b>Trukmė</b>	20 minučių
<b>Užsiėmimo tikslas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padėti dalyviams priprasti kurti savo personažus ir istorijas.</li> <li>• Praktiškai identifikuoti ir kurti istoriją pagal skirtingus herojaus kelionės etapus.</li> <li>• Paskatinti kūrybiškumą.</li> </ul>		
<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gebėti sukurti personažą ir scenarijų.</li> </ul>		
<b>Reikalinga medžiaga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pildyti skirtas šablonas (kaip dalijamoji medžiaga).</li> <li>• Popierius.</li> <li>• Rašikliai.</li> </ul>		
<b>Instrukcija</b>	<p>Užpildykite šabloną.</p> <p><b>1 VARIANTAS</b></p> <p>Suskirstykite dalyvius poromis (jei moderatorius pageidauja, galima dirbti ir individualiai) ir paprašykite porų parašyti istoriją užpildant skirtingus šablono langelius. Poros dirba kartu (10–15 minučių) ir sukuria savo istoriją, tarpusavyje dalydamiesi idėjomis. Tai gali būti realaus arba įsivaizduojamo personažo istorija – renkasi patys dalyviai. Istorija gali būti fantastinė, humoristinė, dramatiška, pamokanti, paremta tikrais įvykiais ar sujungianti visus išvardytus elementus. Leiskite poroms dirbti 15–20 minučių, tuomet tegul pristato savo istorijas grupei. Tokio užsiėmimo pabaigoje bus sukurtos išplėtos istorijos ir kiekviena pora bus panaudojusi visus istorijos struktūros elementus.</p> <p><b>2 VARIANTAS</b></p> <p>Modifikuota šio užsiėmimo versija – kiekvienas dalyvis ar pora pildo tik vieną ar du langelius, o istoriją tęsia kitas dalyvis ar pora. Pabaigoje bus sukurta tik viena istorija, tačiau ji bus visos komandos darbo rezultatas. Dirbdamos pagal tokį modelį, poros turi išklaudyti kitų žmonių idėjas ir pritaikyti savo elementus prie kitų žmonių sukurtų elementų. Taip skatinamas kūrybingumas, formuojamas lankstumas ir aktyvaus klausymosi įgūdžiai. Tai mažiau laiko reikalaujantis užsiėmimas, jei turite daug dalyvių.</p> <p><b>3 VARIANTAS</b></p>		

	<p>Dalyviai suskirstomi poromis. Renkasi pasaką / filmą / knygą (jei dalyviai yra iš skirtingų šalių, jie gali rinktis jų kultūrai artimą kūrinį) ir langeliuose įrašo skirtingus to pasakojimo elementus.</p> <p>Tokia užsiėmimo versija yra mažiau kūrybinga, nes dalyviai nerutulioja savo pasakojimų. Tačiau per tokį užsiėmimą gimsta įdomių istorijų idėjų, kuriomis dalyviai gali tarpusavyje pasidalyti, ypač jei jie yra iš skirtingų šalių. Toks modelis gali būti tinkamas dalyviams, kurie nedrįsta pasidalyti savo istorija su kitais.</p> <p><b>(Papildoma)</b> Dalyviams papasakojus savo istorijas, jie gali sukurti savo istorijos skaitmeninę versiją.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kokias priemones naudosite: vaizdo medžiagą, nuotraukas, garso įrašus, animaciją ir kt.?</li> <li>2. Kodėl renkatės šias priemones? Į ką norite atkreipti dėmesį savo istorija? (Moralė, emocijos, charakterio ugdymas, naujovės, kūrybingumas ir kt.)</li> <li>3. Kaip geriausiai galite pristatyti istoriją?</li> <li>4. Kokias žiniatinklio programėles ir platformas naudosite istorijai kurti?</li> </ol> <p>Į šiuos klausimus bus atsakyta per grupinį aptarimą ir grupė spręs, koks yra geriausias būdas skaitmeninei istorijos versijai pateikti.</p> <p>Šablono šaltinis: herojaus kelionės pavyzdžių galima rasti: <a href="https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702">https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702</a></p>																
<p><b>1.2.3</b> <b>Vertinimo užsiėmimas</b></p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="418 1423 638 1493"><b>Užsiėmimo pavadinimas</b></td> <td data-bbox="638 1423 1154 1493">Kauliuko ridenimas</td> <td data-bbox="1154 1423 1305 1493"><b>Trukmė</b></td> <td data-bbox="1305 1423 1464 1493">10 minučių</td> </tr> <tr> <td data-bbox="418 1493 638 1562"><b>Užsiėmimo tikslas</b></td> <td colspan="3" data-bbox="638 1493 1464 1562">Įvertinti sesiją.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="418 1562 638 1640"><b>Mokymosi rezultatai</b></td> <td colspan="3" data-bbox="638 1562 1464 1640"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geresnis herojaus kelionės metodo supratimas.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="418 1640 638 1715"><b>Reikalinga medžiaga</b></td> <td colspan="3" data-bbox="638 1640 1464 1715"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keli kauliukai.</li> </ul> </td> </tr> </table>	<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Kauliuko ridenimas	<b>Trukmė</b>	10 minučių	<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Įvertinti sesiją.			<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geresnis herojaus kelionės metodo supratimas.</li> </ul>			<b>Reikalinga medžiaga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keli kauliukai.</li> </ul>		
<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Kauliuko ridenimas	<b>Trukmė</b>	10 minučių														
<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Įvertinti sesiją.																
<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geresnis herojaus kelionės metodo supratimas.</li> </ul>																
<b>Reikalinga medžiaga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keli kauliukai.</li> </ul>																

**Instrukcija**

Ant kiekvieno stalo padėkite po kauliuką. Sesijų pabaigoje kiekvienas dalyvis ridena kauliuką ir atsako į vieną klausimą pagal kauliuko išridentą skaičių.

1. Noriu prisiminti (iš sesijos)...
2. Šiandien išmokau...
3. Vienu žodžiu apibendrinti tai, ką išmokau...
4. Jau žinojau, kad...
5. Man vis dar neaišku...
6. Norėčiau daugiau sužinoti apie...

Šaltinis: Crockett L. *15 Assessment Activities That are Fast, Fun and Formative*, galima rasti:

<http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative>

**Nuorodos:**

- Crockett L. *15 Assessment Activities That are Fast, Fun and Formative*, galima rasti: <http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative>
- P. W. A. Herojaus kelionės pavyzdžių galima rasti: <https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702>
- Hero's Journey Foundation. *The Three Essential Phases of the Hero's Journey*. Galima rasti: <http://ensemblehero.org/the-three-essential-phases-of-the-heros-journey/>
- MasterClass. *How to Tell a Story Effectively: 7 Storytelling Tips*. Galima rasti: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-tell-a-story-effectively#how-to-tell-a-story-effectively>
- Pappas Ch. *18 Free Digital Storytelling Tools for Teachers and Students*. Galima rasti: <https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students>
- Robin B. *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. Galima rasti: <http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf>
- Sage M., Singer J. B., LaMarre A. ir Rice C. *Digital Storytelling: Tools, Techniques, and Traditions*. *Digital Social Work*, 90–108, 2018. Galima rasti: [https://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=socialwork\\_facpubs](https://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=socialwork_facpubs)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>The Hero's Journey Explained: A Breakdown of it's Different Stages</i>, The Writing Kylie. Galima rasti: <a href="https://thewritingkylie.com/blog/the-heros-journey-explained-a-breakdown-of-its-different-stages">https://thewritingkylie.com/blog/the-heros-journey-explained-a-breakdown-of-its-different-stages</a></li> <li>• Welcker R. n.d. <i>Four Basic Principles in Writing Fiction</i>. [online] Writing Commons. Galima rasti: &lt;<a href="https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/">https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/</a>&gt;</li> <li>• Woods B. <i>Digital Storytelling: Examples and Ideas for Online Narratives</i>. Galima rasti: <a href="https://compose.ly/strategy/digital-storytelling/">https://compose.ly/strategy/digital-storytelling/</a></li> </ul>
--	--

3 dalis		
---------	--	--

<b>3 dalis</b>	<b>Pavadinimas</b>	<b>Saugios aplinkos kūrimas</b>
----------------	--------------------	---------------------------------

<b>Turinys</b>	<p>Labai svarbu kiekvienam sukurti <b>saugią fizinę ir psichinę aplinką</b>, kad galėtų dalytis savo istorijomis. Pasakojimo proceso tikslas ir etapai turi būti aiškiai išdėstyti, kad istorijų pasakotojai galėtų kontroliuoti savo pasakojimą ir jo perteikimą.</p> <p><b>Fizinė erdvė</b> turi būti kruopščiai pasirinkta: turi būti prieinama, patogi, vėdinama ir pan. Dalyviams atvykus, jie turi būti šiltai sutikti. Įvadiniai užsiėmimai, pašnekesiai ar apšilimo veikla gali padėti žmonėms užmegzti ryšius ir sukurti atpalaiduojamąją atmosferą, gerina grupės komunikaciją, kuria pasitikėjimą.</p> <p>Pasistenkite, kad grupės sudėtis būtų <b>kuo įvairesnė</b> pagal lytį, amžių, rasę, politines pažiūras ir kt. (Axtell, 2019).</p> <p>Kalbėkite <i>visiems suprantama kalba</i> ir kurkite saugią ir pasitikėjimą keliančią atmosferą. Jei pokalbio dalyvis nesijaus gerai, pokalbis bus beprasmiškas (Porges, 2020).</p> <p>Pradėkite nustatydami <i>ribas / pagrindines taisykles ir aptardami lūkesčius</i> dėl tarpusavio sąveikos, komunikacijos, praktinių aspektų, dalijimosi informacija už grupės ribų (ypač konfidencialumo suvokimo) ir sprendimų priėmimo taisyklių. Tai padės padidinti susitikimų efektyvumą ir pasiekti geresnių mokymosi rezultatų (Lal, Donnelly ir Shin, 2014). Per pasakojimo seminarus reikia aptarti ir susitarti dėl BDAR etikos kodeksų ir vaizdo grafikos, įskaitant aptarimą, kaip istorijos bus naudojamos (Lal, Donnelly ir Shin, 2014). Tuo siekiama sumažinti dalyviams riziką ir padidinti naudą užtikrinant jų konfidencialumą.</p> <p>Kaip <b>moderatorius</b> turite nesukelti užsiėmimuose dalyvaujantiems dalyviams sunkumų. Paprašykite komandos <i>leidimo</i> tęsti pokalbį, jei jis nukrypsta nuo temos ar pasikartoja, kvieskite žmones, kurie dar neturėjo progos kalbėti, pristabdykite pernelyg norinčius dominuoti pokalbyje, užduokite aiškius klausimus, kai norite ką nors išsiaiškinti. Be to, suteikite galių komandai primindami, kad jie turi leidimą: bet kuriuo metu užduoti klausimų, kviesti kolegas į pokalbį, jei jie nekalbėjo, paprašyti skirti daugiau laiko temai,</p>
----------------	---

paprašyti kitų žmonių plačiau išsakyti savo poziciją apie problemą, išsakyti susirūpinimą, į kurį nebuvo iki galo atsižvelgta, ir prieš komentuojant paprašyti leidimo (Axtell, 2019).

Tokiais atvejais reikalinga **empatija**, bet nereikia pernelyg emocionaliai reaguoti į dalyvio parodytas emocijas.

*Geras pasiruošimas* sesijai užtikrina gerus rezultatus. Iš anksto susikurkite idėją arba pasidomėkite, kaip susitikimas vyktų jų šalyje / kultūroje, iš kurios atvyko: jos istorija, religija, kultūra, stereotipais (Cox ir Albert, 2003, p. 148). Pertraukos suteikia grupėms energijos. Apskritai, pasitelkiant techniškai visiems suprantamą kalbą, lengviau suprasti paaiškinimus išvengiant techninių terminų ir retorinių iššūkių. Svarbias žinutes, sutartus principus ir kt. pateikite vizualiai, pavyzdžiui, piktogramomis, paveikslėliais.

*Stenkitės nesielgti kaip gydytojas* – pasakojimo procesas yra intymus procesas, tačiau tai nėra gydymas.

Išklausykite neteisdami. Gerbkite pasakotojo nuomonę, nors ji nebūtinai sutampa su jūsų nuomone. Reakcija į jų nuomonę gali paskatinti pasakotojus užsisklęsti. Leiskite pasakotojui žinoti, kad jį suprantate. Naudokite žodinius ir nežodinius patvirtinimus, kurie yra kultūriškai tinkami, pavyzdžiui, linksėkite, palaikykite akių kontaktą (tačiau nepamirškite kultūrinių skirtumų). Šiltas elgesys turi didžiulę reikšmę (*Voice of Witness*, 2019). Be to, įsitikinkite, kad dalyviams paliekate pakankamai laiko išreikšti save.

Kai kuriems reikia vienokio ar kitokio padaršinimo ir postūmio atsiverti ir pasidalyti savo istorija (*Voice of Witness*, 2019). Tik vieno atsakymo reikalaujantys klausimai naudingi, kai reikia išgauti atitinkamą informaciją, ir gali padėti droviam pokalbio dalyviui įsitraukti į pokalbį. Kai kuriais atvejais rodomas pavyzdys ar asmeninės istorijos papasakojimas padeda kurti pasitikėjimą skatinančią nuotaiką ir padaršina kitus pasidalyti savo istorija (Cox ir Albert, 2003, p. 146). Taip apklausiamas pokalbio dalyvis pakankamai atsipalaiduoja, kad galėtų atsakyti į atviresnius klausimus (Cox ir Albert, 2003, p. 138). Tačiau pokalbis nėra dialogas, todėl labai svarbu atsiminti, kad jūsų, kaip apklausiančiojo asmens, vaidmuo yra padėti pasakotojui lengviau išdėstyti savo istoriją, o ne stengtis kalbantįjį pertraukti. Išbandykite **aktyvųjį klausymą**.

Labai naudinga, kai grupės yra mažos ir turi bent du moderatorius, turinčius pasakojimo, sisteminio darbo, darbo su pažeidžiamais asmenimis, tarpkultūrinio darbo ir konfliktų valdymo patirties. Galiausiai išaiškinkite dalyviams, kad jų dalyvavimas yra **savanoriškas**.

Fizinė aplinka veikia mokinius ar apklausiamųjų asmenų psichologiją. Ne visada galite pakeisti supančią aplinką, bet galite sukurti šiltą **vidinę aplinką**.

Pasąmonės lygmeniu mūsų nervų sistema stebi aplinką kiekvieną akimirką, ieškodama pavojaus ar saugumo užuominų (Porges, 2002). Tokia kasdienė

<b>1.3.1 Užsiėmimas</b>	<p>patirtis automatiškai suvokiama kaip saugi, pavojinga ar kelianti pavojų gyvybei. Reakcija į saugius signalus yra socialinis įsitraukimas. Reakcija į pavojų ir grėsmę gyvybei gali būti nuo kovos iki sąstingio.</p> <p>Visos trys reakcijos yra būtinos norint išlikti.</p> <p>Kad būtų galima rasti sąsają ir bendrauti, mums reikalingi nuolatiniai saugumo signalai.</p> <p>Kalbant apie išorinę aplinką, atkreipkite dėmesį į garsus ir temperatūrą erdvėje (biure ar kambaryje) – šiluminis ir akustinis komfortas yra labai svarbus pozityviam bendravimui.</p>		
	<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Saugios vidinės vietos kūrimas	<b>Trukmė</b> 40 minučių
	<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Šis užsiėmimas padeda nuraminti pokalbio dalyvių nervų sistemą. Jis padeda rasti ryšį ir bendro reguliavimo būdų, skatina aktyvų bendravimą ir įsitraukimą į pasakojimo procesą.	
	<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supratimas, kaip svarbu sukurti fiziniu ir psichiniu požiūriu saugią aplinką pasakojimui.</li> <li>• Moderatoriaus / mentoriaus vaidmens kuriant saugią aplinką akcentavimas.</li> <li>• Supratimas, kas nepriskiriama moderatoriaus vaidmeniui.</li> <li>• Bazinės žinios apie pagrindines nervų sistemos būsenas.</li> <li>• Pokalbio ribų ir taisyklių nustatymas.</li> <li>• Savo (moderatoriaus) pozicijos supratimas ir žinojimas, kas padeda pokalbio dalyviui jaustis saugiai ir patogiai.</li> <li>• Aktyvaus klausymosi praktika.</li> <li>• Gebėjimas sukurti šiltą vidinę aplinką.</li> <li>• Ryšio tarp supančios aplinkos ir įtakos apklausiančiajam ir apklausiamajam supratimas.</li> <li>• Gebėjimas atskirti saugumo, pavojaus ir grėsmės gyvybei ženklus.</li> </ul>	
	<b>Reikalinga medžiaga</b>	Nėra.	

	<b>Instrukcija</b>	<p><b>Įsitraukimas į pasakojimo procesą</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paprašykite pokalbio dalyvio stebėti <b>supančią aplinką</b>: garsus / triukšmą, šviesą, temperatūrą, objektus, kur yra durys ir kt. Padrąsinkite jį papasakoti, kokius jausmus sukelia šie daiktai kambaryje. Užtikrinkite jį, kad pakeisite tą, ką galite pakeisti (pvz., padidinsite patalpos temperatūrą), kad jis jaustųsi geriau.</li> <li>2. Paprašykite pokalbio dalyvio sudaryti <b>mėgstamos muzikos sąrašą</b>. Raskite bendrą foninės muzikos grojaraštį, skambėsiantį pirmosiomis susitikimo minutėmis.</li> </ol> <p>Kaip Nichols ir Consteau rašo knygoje „Blue Mind“, <b>vandens garsai</b> (ramaus bangavimo, upės, krioklio tėkmės ir kt.) gali sukelti stiprias saugumo užuominas per pokalbį ir pasižymi gydomuoju ir raminamuoju poveikiu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Nustačius ir išanalizavus saugumo ir pavojaus užuominas pokalbio aplinkoje, jūsų pašnekovas kviečiamas trumpai apibūdinti patirtį, dėmesį sutelkiant į <b>(1) konkrečius įvykius ir (2) jo reakciją / automatinį atsaką</b> į juos.</li> </ol> <p>Svarbu pastebėti, ar kiekviena tokia reakcija yra susijusi. Ar jos <b>pasireiškia kūne, ar kūno išorėje</b> (1) aplinkos, 2) socialinio įsitraukimo ar 3) įkūnytose užuominose lyginant jas su reakcijomis)?</p>																		
<p><b>1.3.2</b> <b>Vertinimo užsiėmimas</b></p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="418 1402 638 1472"><b>Užsiėmimo pavadinimas</b></td> <td data-bbox="638 1402 1156 1472">Atspindys</td> <td data-bbox="1156 1402 1305 1472"><b>Trukmė</b></td> <td data-bbox="1305 1402 1463 1472">20 minučių</td> </tr> <tr> <td data-bbox="418 1472 638 1541"><b>Užsiėmimo tikslas</b></td> <td colspan="3" data-bbox="638 1472 1463 1541">Patirties performavimas.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="418 1541 638 1619"><b>Mokymosi rezultatai</b></td> <td colspan="3" data-bbox="638 1541 1463 1619"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Žinojimas, kaip kurti saugią aplinką.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="418 1619 638 1698"><b>Reikalinga medžiaga</b></td> <td colspan="3" data-bbox="638 1619 1463 1698">Nėra.</td> </tr> </table>				<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Atspindys	<b>Trukmė</b>	20 minučių	<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Patirties performavimas.			<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Žinojimas, kaip kurti saugią aplinką.</li> </ul>			<b>Reikalinga medžiaga</b>	Nėra.		
<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Atspindys	<b>Trukmė</b>	20 minučių																	
<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Patirties performavimas.																			
<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Žinojimas, kaip kurti saugią aplinką.</li> </ul>																			
<b>Reikalinga medžiaga</b>	Nėra.																			



<b>Instrukcija</b>	<p>Remdamiesi pirmiau aprašytų užsiėmimų rezultatais, leiskite pašnekovams kabėti apie tai, kaip jie <b>performuotų savo patirtis</b> ateityje. Labai dažnai yra saugumo ženklų, bet jų nepastebime. Geriau pastebėdami supančią aplinką, dalyviai jausis saugiau ir atviriau bendraus.</p> <p><u>Pavyzdys.</u> Kitoje patalpoje girdite žemą agresyvią vyrišką balsą. Daugeliui iš mūsų tai atrodo kaip pavojaus ženklas. Turite žinoti, ar tai realus pavojus ir grėsmė gyvybei, pastebėti autonominį atsaką ir atitinkamai pasirinkti, kaip elgtis: likti ir ignoruoti balsą, išeiti iš pastato ar su kuo nors pasikalbėti apie šią grėsmę. Jūsų reakcija (veiksmas) turi kurti saugumo pojūtį.</p>
<b>Papildoma veikla</b>	<p>Kalbant apie saugias vietas apskritai (bet taip pat pasakojimo metu DIGIMI projekte), be abejo, tiesiogiai ar netiesiogiai pokalbyje NAMAI atsiskleis kaip saugi arba pavojinga vieta. Klausimai, pavyzdžiui, „Ką NAMAI reiškia jums?“, „Ar namai jums yra saugi vieta?“, „Ar jaučiatės mylimas ir vertinamas namuose?“, gali padėti pokalbio dalyviui atsiverti ir pasipasakoti.</p>
<p>Nuorodos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dab D. <i>The Rhythm of Regulation</i>, 2018</li> <li>• Giannakaki N. <i>The Assessment of Educators Intercultural Competency</i>, neskelbta mokslų daktaro tezė (tęsiama).</li> </ul>	

<b>4 dalis</b>					
<b>4 dalis</b>	<b>Pavadinimas</b>	<b>Kritinių situacijų sprendimas</b>			
<b>1.4.1 Užsiėmimas</b>	<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Kaip kitų žmonių emocijos veikia mano jausmus?	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #2c4e64; color: white; text-align: center;"><b>Trukmė</b></td> <td style="text-align: center;">15 minučių</td> </tr> </table>	<b>Trukmė</b>	15 minučių
<b>Trukmė</b>	15 minučių				
<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Šis trumpas atsiskleidimo pratimas parodo mūsų pačių akląsias zonas ir padeda didinti informuotumą apie tai, kaip sąmoningiau remti kitus.				
<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praregėjimo akimirkos – informuotumo apie savo akląsias zonas / perspektyvas didinimas.</li> </ul>				
<b>Reikalinga medžiaga</b>	Nėra.				

	<b>Instrukcija</b>	<p>Paprašykite, kad dalyviai pažiūrėtų trumpą vaizdo įrašą, nesakydami jiems, apie ką jis.</p> <p>Pasakykite dalyviams: „Tiesiog žiūrėkite be išankstinių nuostatų, stebėkite mintis ir jausmus. Tada aptarsime, ką matėme.“</p> <p>Žiūrėkite trumpą vaizdo įrašą „Nematomi smūgiai“:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=76BboyrEi48">https://www.youtube.com/watch?v=76BboyrEi48</a></p> <p>Tada aptarkite. Paklauskite, kokia buvo pirmoji reakcija, ir surašykite visus atsakymus konferencijų lentoje, baltoje lentoje ar kortelėse. Paklauskite:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kokias emocijas jums sukėlė?</li> <li>– Kaip paprastai reaguojate į savo pavojaus, bausmės, sielvarto, nerimo pojūčius?</li> <li>– Kaip reaguojate į kitų baimę, paniką, išgąstį?</li> <li>– Kas jums nutinka, kai kas nors a) verkia, b) garsiai / emociškai pravirksta, c) pradeda intensyviai ginčytis?</li> </ul> <p>Baikite šį pratimą sakydami:  „Kalbant apie šio vaizdinio pratimo sužadintas jūsų pačių praregėjimo akimirkas, svarbiausia tai širdies gilumoje žinoti bendraujant su klientais, nes mes geriausiai susitvarkome su kritinėmis situacijomis, kai žinome savo pačių vidinį emocinį klimatą ir kaip atsitraukti, kad geriausiai pasitarnautume kitiems.“</p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1_q0BZr2yhgFG24h4qXVmy7Nhzgp5mkXz/edit#slide=id.p2">https://docs.google.com/presentation/d/1_q0BZr2yhgFG24h4qXVmy7Nhzgp5mkXz/edit#slide=id.p2</a></p>		
<b>1.4.2 Užsiėmimas</b>	<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Emocinio sielvarto parametrai. Svarbiausios pirmosios pagalbos žinios	<b>Trukmė</b>	30 minučių
	<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Sužinoti greitas rekomendacijas: kaip atskirti ir susitvarkyti su emociniu sielvartu.		
	<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaip užtikrintai naudoti pirmosios pagalbos priemones?</li> </ul>		
	<b>Reikalinga medžiaga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentacijos skaidrės.</li> </ul>		
	<b>Instrukcija</b>	<p>Pristatykite šios trumpos apžvalgos tikslą, kad dalyviai įgytų pasitikėjimo naudodami priemones. Atverkite prezentacijos skaidres ir pristatykite jas papildomai pakomentuodami (jei turite pastabų).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– AKCENTUOKITE, KAIP SVARBU sudaryti pasirinktą avarinį planą ir jį turėti po ranka.</li> <li>– AKCENTUOKITE, kaip svarbu skirti elgesio galios apsauginę erdvę (išsamios rekomendacijos šiose skaidrėse).</li> </ul>		

		<p>– REKOMENDUOKITE surinkti pirmosios pagalbos reikmenų dėžutę su jutimus sužadinančiais daiktais, pavyzdžiui, akmenukais, kompasu, kvapiuoju aliejumi, džiovintais vaisiais stiklainyje pratyboms „Krizė–trauma–suvaldymas“.</p> <p>Daugiau informacijos pateikiama skaidrėse.</p>																					
<p><b>1.4.3</b> <b>Vertinimo užsiėmimas</b></p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="435 674 641 743"><b>Užsiėmimo pavadinimas</b></td> <td data-bbox="641 674 1149 743">Mokymosi ciklas</td> <td data-bbox="1149 674 1300 743"><b>Trukmė</b></td> <td data-bbox="1300 674 1450 743">15 minučių</td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 743 641 812"><b>Užsiėmimo tikslas</b></td> <td colspan="3" data-bbox="641 743 1450 812">Buvusių užsiėmimų apžvalga.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 812 641 898"><b>Mokymosi rezultatai</b></td> <td colspan="3" data-bbox="641 812 1450 898"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagrindinių minčių supratimas.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 898 641 1058"><b>Reikalinga medžiaga</b></td> <td colspan="3" data-bbox="641 898 1450 1058"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A variantas. Konferencijų lenta arba balta lenta, maži lipnieji lapeliai.</li> <li>• B variantas. 3 skirtingų spalvų siūlai / verpalai, mažos kortelės ar lipnieji lapeliai.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 1058 641 1890"><b>Instrukcija</b></td> <td colspan="3" data-bbox="641 1058 1450 1890"> <p><b>PASIRUOŠIMAS PRIEŠ UŽSIĖMIMĄ.</b></p> <p><b>A variantas.</b> Konferencijų lenta arba balta lenta ir spalvoti lipnieji lapeliai (spalvos turi būti susijusios su kiekviena dalimi), juostelė / smeigtukai / magnetai. Konferencijų lentoje nupieškite 3 skirtingų spalvų apskritimus su žodžiais (nurodymai pateikti toliau). Apskritimas turi būti pakankamai didelis, kad dalyviai galėtų klijuoti lipniuosius lapelius tos pačios spalvos apskritime.</p> <p><b>B variantas.</b> 3 skirtingų spalvų siūlai / verpalai, mažos spalvotos kortelės ar tos pačios spalvos, kaip ir siūlai, lipnieji lapeliai.</p> <p>Ant grindų iš skirtingų siūlų suformuokite 3 apskritimus ir kiekviename apskritime sudėkite spalvotas korteles su užrašytomis pastabomis (žr. nurodymus toliau). Apskritimai iš siūlų turi būti pakankamai dideli, kad kiekvienoje dalyje dalyviai galėtų dėti korteles.</p> <p><b>Pradėkite pratimą</b> išdalydami 9 mažas spalvotas korteles / lipniuosius lapelius kiekvienam dalyviui. Tuomet pristatykite, kad kiekvienas apskritimas skirtas galutiniam reflektyviam vertinimui, ir paaiškinkite kiekvienos dalies formuluotes ir prasmę. Paprašykite dalyvių užrašyti (tik po vieną raktažodį kortelėje ir kiekvienai daliai iki 3 kortelių). Po kelių minučių paprašykite sudėti korteles į atitinkamus apskritimus.</p> </td> </tr> </table>			<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Mokymosi ciklas	<b>Trukmė</b>	15 minučių	<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Buvusių užsiėmimų apžvalga.			<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagrindinių minčių supratimas.</li> </ul>			<b>Reikalinga medžiaga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A variantas. Konferencijų lenta arba balta lenta, maži lipnieji lapeliai.</li> <li>• B variantas. 3 skirtingų spalvų siūlai / verpalai, mažos kortelės ar lipnieji lapeliai.</li> </ul>			<b>Instrukcija</b>	<p><b>PASIRUOŠIMAS PRIEŠ UŽSIĖMIMĄ.</b></p> <p><b>A variantas.</b> Konferencijų lenta arba balta lenta ir spalvoti lipnieji lapeliai (spalvos turi būti susijusios su kiekviena dalimi), juostelė / smeigtukai / magnetai. Konferencijų lentoje nupieškite 3 skirtingų spalvų apskritimus su žodžiais (nurodymai pateikti toliau). Apskritimas turi būti pakankamai didelis, kad dalyviai galėtų klijuoti lipniuosius lapelius tos pačios spalvos apskritime.</p> <p><b>B variantas.</b> 3 skirtingų spalvų siūlai / verpalai, mažos spalvotos kortelės ar tos pačios spalvos, kaip ir siūlai, lipnieji lapeliai.</p> <p>Ant grindų iš skirtingų siūlų suformuokite 3 apskritimus ir kiekviename apskritime sudėkite spalvotas korteles su užrašytomis pastabomis (žr. nurodymus toliau). Apskritimai iš siūlų turi būti pakankamai dideli, kad kiekvienoje dalyje dalyviai galėtų dėti korteles.</p> <p><b>Pradėkite pratimą</b> išdalydami 9 mažas spalvotas korteles / lipniuosius lapelius kiekvienam dalyviui. Tuomet pristatykite, kad kiekvienas apskritimas skirtas galutiniam reflektyviam vertinimui, ir paaiškinkite kiekvienos dalies formuluotes ir prasmę. Paprašykite dalyvių užrašyti (tik po vieną raktažodį kortelėje ir kiekvienai daliai iki 3 kortelių). Po kelių minučių paprašykite sudėti korteles į atitinkamus apskritimus.</p>		
<b>Užsiėmimo pavadinimas</b>	Mokymosi ciklas	<b>Trukmė</b>	15 minučių																				
<b>Užsiėmimo tikslas</b>	Buvusių užsiėmimų apžvalga.																						
<b>Mokymosi rezultatai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagrindinių minčių supratimas.</li> </ul>																						
<b>Reikalinga medžiaga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A variantas. Konferencijų lenta arba balta lenta, maži lipnieji lapeliai.</li> <li>• B variantas. 3 skirtingų spalvų siūlai / verpalai, mažos kortelės ar lipnieji lapeliai.</li> </ul>																						
<b>Instrukcija</b>	<p><b>PASIRUOŠIMAS PRIEŠ UŽSIĖMIMĄ.</b></p> <p><b>A variantas.</b> Konferencijų lenta arba balta lenta ir spalvoti lipnieji lapeliai (spalvos turi būti susijusios su kiekviena dalimi), juostelė / smeigtukai / magnetai. Konferencijų lentoje nupieškite 3 skirtingų spalvų apskritimus su žodžiais (nurodymai pateikti toliau). Apskritimas turi būti pakankamai didelis, kad dalyviai galėtų klijuoti lipniuosius lapelius tos pačios spalvos apskritime.</p> <p><b>B variantas.</b> 3 skirtingų spalvų siūlai / verpalai, mažos spalvotos kortelės ar tos pačios spalvos, kaip ir siūlai, lipnieji lapeliai.</p> <p>Ant grindų iš skirtingų siūlų suformuokite 3 apskritimus ir kiekviename apskritime sudėkite spalvotas korteles su užrašytomis pastabomis (žr. nurodymus toliau). Apskritimai iš siūlų turi būti pakankamai dideli, kad kiekvienoje dalyje dalyviai galėtų dėti korteles.</p> <p><b>Pradėkite pratimą</b> išdalydami 9 mažas spalvotas korteles / lipniuosius lapelius kiekvienam dalyviui. Tuomet pristatykite, kad kiekvienas apskritimas skirtas galutiniam reflektyviam vertinimui, ir paaiškinkite kiekvienos dalies formuluotes ir prasmę. Paprašykite dalyvių užrašyti (tik po vieną raktažodį kortelėje ir kiekvienai daliai iki 3 kortelių). Po kelių minučių paprašykite sudėti korteles į atitinkamus apskritimus.</p>																						

Visiems atsakymus sudėjus į atitinkamas dalis, garsiai perskaitykite korteles kiekvienoje dalyje ir paklauskite, gal kas nors nori ką nors papildyti.

- Apie save: kas man ypač svarbu bandant suprasti save.
- Apie kitus: kas man ypač svarbu bandant suprasti kitų emocijas.
- Apskritai: ko išmokau.

Nuorodos: *Self-revelation exercise*, *'Emotional Distress Parameters'*, *'Cycle of Learnings'* all designed by *Silvia Schroeder, Psychosocial Counselor, BildungsLAB Hands & Minds Learning Center, AT*

## C. Priedai

1 priedas: 1 modulis 2 dalis – 1.2.2 užsiėmimas: jūsu herojaus kelionė

## Jūsų herojaus kelionė

1. Paprastas pasaulis. Koks yra herojaus pasaulis istorijos pradžioje?

2. Kvietimas leistis į nuotykių paieškas. Kas paskatina herojų leistis į nuotykių paieškas?

3. Kvietimo atsisakymas. Ar herojus atsisako vykti? Jei taip, kodėl?

4. Susitikimas su mentoriumi. Kas padeda herojui įgyti išminties?

5. Pirmojo slenksčio įveikimas. Kada herojus istorijoje peržengia ribą, už kurios nėra kelio atgal?

6. Išbandymai, sąjungininkai ir priešai. Kokią įtaką herojui daro kiti veikėjai?

7. Požiūris. Ar herojus bando ir jam nepavyksta? Kaip? Ką jis daro, kai nepavyksta?

12. Grįžimas su eliksiuru. Su kokiomis žiniomis ir išmintimi herojus grįžta?

11. Herojaus atgimimas. Koks yra galutinis išbandymas?

10. Kelias atgal. Kaip herojus bando grįžti į savo įprastą gyvenimą?

9. Atlygis. Ką herojus gauna kaip atlygį?

8. Išbandymas. Kas atsitinka, kai istorija pasiekia lemtingą tašką?