

KEIČIANTYS ŽAIDĖJAI

STUDIJA: PRIEŽASTYS DĖL MAŽO JAUNIME DOMĖJIMOSI POLITIKA IR DEMOKRATIJA

Mokykloms ir mokytojams



TURINYS

1. ĮVADAS	3
2. MISIJA	5
3. IŠŠŪKIAI	7
3.1 Kodėl jaunimas nesidomi politika ir demokratija?	7
3.2 Politinių įsipareigojimų mokyklose išteklių kūrimas	11
4. METODOLOGIJA	165
5. INOVATYVI PROGRAMA	16
5.1 GEBĖJIMAI	18
5.2 DEKONSTRUKCIJA	20
5.3 ATVIROS MOKYKLOS	24
5.4 ATVIROS MOKYKLOS / VIRTUALUS ŽAIDIMAS	25
5.5 KONSTRUKCIJA	25
6. KEIČIANČIŲ ŽAIDĖJŲ PRAKTINĖ VEIKLA	27
6.1 Gebėjimai	27
6.2. Dekonstrukcija	27
6.3. Atviros mokyklos	29
6.4. Atviros mokyklos ir virtualus žaidimas	31
6.5. Konstravimas	33

1. ĮVADAS

Šis dokumentas pateikia rekomendacijas ir projekto scenarijus, kurie yra skirti pagrindinių mokyklų mokytojams, norintiems organizuoti iniciatyvas, siekiant įtraukti jaunimą į politiką ir demokratiją, remiantis jų pačių interesais, supratimu, balsais ir XXI amžiaus kultūra. Dokumentas parengtas remiantis realiais praktikos pavyzdžiais ir inovatyvių metodikų bei didaktinių metodų tyrimais.

Šis dokumentas susideda iš dviejų dalių. Pirmoje dalyje atskleidžiamas iniciatyvų, susijusių su jaunų mokinių įtraukimu į politiką, poreikis ir parodomas mokyklų vaidmuo šiuo aspektu. Antroje dalyje pateikiamos metodikos, gairės kartu su pagrindine informacija apie tai, ką partneriai sukūrė projekte.

Projekto „Keičiantys žaidėjai“ metu, penkių šalių mokyklų mokinių komandos buvo įtrauktos į praktines veiklas, kaip išvengti nesidomėjimo politika, demokratija ir Europos vertybėmis bei kaip paskatinti mokinių įsitraukimą. Šis dokumentas yra vienas iš šios patirties kilęs rezultatas. Dalyvių projektais buvo siekiama pakeisti savo vietos bendruomenes ir, svarbiausia, jie buvo sukurti pačių studentų iniciatyva. Taip dirbdami mokiniai, būdami tokiam amžiuje, kai formuojasi svarbūs jų identiteto ir asmenybės bruožai, susiformavo teigiamą ankstyvąją politikos patirtį, siekiant užkirsti kelią vėlesniam domėjimosi, įsitraukimo stokos gimimui.

Ši studija yra pagrįsta žinių partnerių atliktais tyrimais ir praktinių projekto partnerių surinkta medžiaga. Šia studija siekiame pasidalinti gerąja praktika ir galimais mokymo metodais.

Studija skirta mokykloms visoje Europoje ir ja siekiama suteikti autentiško įkvėpimo veiksams, pagrįstiems inovatyviais ugdymo metodais, siekiant paskatinti jaunų žmonių įsitraukimą ir domėjimąsi politika. Partnerių atsiliepimai rodo reikšmingą ir pageidaujamą poveikį studentams bei jų mokytojams.



Konsorciumo lyderis:

1. Lietuvos demokratiškumo ugdymo kolegija (Lithuania)

Penkios praktikos – mokyklos partnerės:

1. Institut de Vilafant (Spain)
2. Pasvalio Levens pagrindinė mokykla (Lithuania)
3. PLATON M.E.P.E (Greece)
4. ELAZIG DOGA ANADOLU LİSESI (Elazig Egitimcilik Tic.ve San. (Turkey)
5. Osnovna šola Staneta Zagarja Lipnica (Slovenia)

Žinių partneris:

1. Szczecińska Szkoła Wyższa Collegium Balticum (Poland)

Vertinimo ir kokybės partneris:

1. Working with Europe/Treballant amb Europa Associació (Spain) kaip

2. MISIJA

„Keičiantys žaidėjai“ (angl. „Game Changers“) – inovatyvus projektas, skatinantis didelį mokyklos įsitraukimą. Norint įgyvendinti projektą, prireiks atviro mąstymo, drąsių veiksmų ir atsidavimo.

Kodėl projekto pavadinimas

JAUNIEJI STUDENTAI KAIP KEIČIANTYS ŽAIDĖJAI POLITIKOJE?

Kodėl 'politika' o ne 'politinis'?

Nes projektas NĖRA skirtas jaunų žmonių įtraukimui į politines partijas ar tradicines politines jaunimo organizacijas (dažnai susijusias su politinėmis partijomis). Tiesą sakant, projektas visai ne apie politines partijas ar konkrečias politines orientacijas. Kalbama ne apie dešiniąją ar kairiąją politiką tam tikrose šalyse ar Europoje, o apie terminą „politika“ – tai, kaip mes žinome ir patiriame politiką šiandieninėje modernioje Europoje.

**„Jaunimo įsitraukimas į politiką“ arba „politizavimas“
nenurodo jokios konkrečios pirmenybės politinei formai,
o tiesiog reiškia „aktyvų dalyvavimą vietos ir pasaulinio masto iššūkiuose kaip
piliečiams“.**

Todėl svarbu sudaryti sąlygas mokiniams mąstyti, priimti sprendimus, bendrauti su savo bendruomenėmis už klasės ribų, veikti, stebėti rezultatus ir priimti už tai atsakomybę.

Projektas „Keičiantys žaidėjai“ pabrėžė, kad poveikis neturėtų būti susijęs su mokinių įgūdžiu, pavyzdžiui, kalbos naudojimu. Tai turėjo būti projektas arba „misija“, turinti praktinį rezultatą. Jei jaunimas nesiims praktinių veiksmų ir sistemingai neįsitrauks į politiką, demokratiniam ES projektui iškils rimtas pavojus ir jis gali neišlikti.

Tai metodas, kuriuo siekiama ugdyti mokinio įgūdžius, žinias, motyvaciją ir pasitikėjimą savimi priimant sprendimus, susijusius su tam tikra problema (pvz., sveikatos ar aplinkos klausimais vietos bendruomenėje). Šis metodas iš dalies yra atsakas į demokratijos trūkumą daugumoje mokyklų; juk studentams retai suteikiamos galimybės rinktis, ką veikti.

„Keičiantys žaidėjai“ projektas yra apie politiką apskritai, tokią, kokią Vakarų pasaulyje žinome šimtmečius – ir vis dažniau visame pasaulyje. Mes žinome, kad Vakarų pasaulio politika yra POLITINIO ŽAIDIMO forma, turinti specifines taisykles, jėgos struktūras ir praktiką per visą jos istoriją. Tačiau šis projektas kaip tik ir klausia: galbūt šis ŽAIDIMAS nebeveikia, o ypač ne jaunesnėms kartoms. Galbūt jaunajai kartai reikia iš esmės PAKEISTI POLITINĮ ŽAIDIMĄ, kad jis pasiteisintų naujame globalizuotame, tinkliniame ir nuolat besikeičiančiame pasaulyje.

Kaip organizuoti iniciatyvas, siekiant įtraukti jaunus studentus į politiką? Projektas, pasitelkęs novatoriškus metodus, sprendė neatidėliotiną iššūkį, susijusį su įsitraukimu į politiką, sukurdamas naujoviškas gaires mokykloms, kuriose buvo klausama:

Kaip atviras ugdymas vidurinėse mokyklose gali prisidėti prie jaunų žmonių įsitraukimo į politiką, demokratiją ir ES vertybes?

Norint įveikti šį iššūkį, tradicinis politikos, demokratijos ir ES vertybių supratimas turi būti nuodugniai išdiskutuotas ir dekonstruotas, o patys studentai turi būti įgalinti perimti ir kartu kurti tai, ką politika, demokratija ir ES vertybės reiškia jų pasaulyje. Todėl klausiamo, kaip mokyklos gali suteikti reikiamų išteklių ir erdvės tokioms jaunimo naujovėms.

3. IŠŠŪKIAI

3.1 Kodėl jaunimas nesidomi politika ir demokratija?

Jaunų žmonių politinio dalyvavimo tyrimų daugėja. Šio padidėjusio susidomėjimo priežastis – nerimą keliančios tendencijos pripažinimas – jaunimas tolsta nuo tradicinių ir institucinių dalyvavimo formų. Jaunimas dažnai kaltinamas dėl šio nuosmukio ir jiems taikomi įvairūs politiniai mechanizmai, siekiant „ištaisyti“ šią „problema“. Jei jaunimas sistemingai neįsitrauks į politiką, demokratiniam ES projektui iškils rimtas pavojus ir jis gali neišlikti.

Kita vertus, paradoksalu, bet jaunimo buvimas ir įtaka yra stiprūs judėjimuose, kuriems vadovauja jaunimas arba daugiausia jų kuriami – iš pradžių Europoje, o paskui visame pasaulyje.

Kaip pažymi Phillipa Collin: „Gyvename demokratinio atsiskyrimo eroje. Egzistuoja atotrūkis tarp institucinio supratimo ir jaunų piliečių lūkesčių bei jaunatviškų politinių veiksmų pobūdžio ir esmės. Pastaruoju metu jaunimo dalyvavimo politika tapo populiari strategija, skirta spręsti įvairias su jaunimu susijusias „problemas“: arba jaunimo atitrūkimo nuo demokratijos problemas, arba jų pašalinimą iš demokratinių procesų¹. Strategijos, kurių imamasi, daugiausia orientuotos į jaunimo įsitraukimą, tačiau čia svarbiau pirmiausia užkirsti kelią pasipriešinimui politiniam įsitraukimui, nes šis pasipriešinimas jau būna atsiradęs. Jaunimas turi turėti autentišką balsą kuriant, plėtojant ir atliekant kasdienės veiklos funkcijas².

Visų pirma, pati „politinio dalyvavimo“ sąvoka reikalauja atnaujinimo ir rekonstrukcijos. Atsižvelgiant į vykstančius pokyčius, svarbu ne tik pakeisti ar išplėsti paties dalyvavimo apibrėžimą, bet ir pažvelgti į šio dalyvavimo formą ir tipus jaunimo atžvilgiu jų akimis ir remiantis jo kuriamomis kategorijomis, klausantis jų pasakojimų.

1P. Collin, P., Young Citizens and Political Participation in a Digital Society: Addressing the Democratic

Disconnect, U.K.: Palgrave Macmillan, 2015

2 Center for the Study of Social Policy, Washington 2007

Knygoje "Kas yra jaunimo politinis dalyvavimas? Literatūros apžvalga apie jaunimo politinį dalyvavimą ir politines nuostatas" Julia Weiss atidžiai išnagrinėja literatūrą apie jaunimo politinį dalyvavimą šiuolaikinėje Europoje ir daro įdomią išvadą, kad "esami politinio dalyvavimo apibrėžimai gali būti naudojami siekiant užfiksuoti jaunų žmonių politinį dalyvavimą, tačiau ji mano, kad jie nesugeba atsižvelgti į naujus jaunimo dalyvavimo būdus (pvz., internete) ir nekreipia pakankamai dėmesio į nedalyvavimą".

Jaunimo dalyvavimas yra sudėtingas. Pasak C. Malafai, T. Nevesas, I. Menezesas: „šiuo metu plačiai sutariama, kad jaunimo politinio įsitraukimo formos, repertuarai ir tikslai keičiasi ir plečiasi“. Iš tiesų daugėja kūrybingų ir netradicinių įsitraukimo formų, rodančių dalyvaujamąją transformaciją. Tačiau, palyginti su vyresnėmis kartomis, šiandieninis jaunimas mažiau domisi įprastine politika, rodo istoriškai žemą rinkėjų aktyvumą ir įsitraukimą į partijų politiką visoje Europoje. Galima teigti, kad analizuojant politinį įsitraukimą reikia įveikti tiek gimimo kohortos sampratos redukcionizmą, tiek dichotominį dalyvavimo supratimą.

Jaunimas mano, kad dalyvavimas yra jų gyvenimo būdo dalis ir jų tapatybės išraiška. Jie yra pragmatiški, orientuoti į veiksmus ir nesidomi oficialiais vaidmenimis ar ryšiais su politiniu elitu, nebent tai prisideda prie jų tikslo.

Kaip pabrėžia P. Collinas, jaunoji karta ne rečiau dalyvauja visuomenės gyvenime, tačiau rečiau naudojami tradiciniai kanalai. Tai taip pat tyrimų rezultatai pabrėžia, apie politinio dalyvavimo eroziją ir jaunimo besitransformuojančiu dalyvavimo modelius, pranešama apie poslinkius link „mažosios p“ politikos, aktyvaus pilietiškumo, susieto su skaitmenine žiniasklaida, kur socialinis gyvenimas vis labiau tarpininkauja tinkle.

„Šiandien jaunimas yra tarp mažiausiai pilietiškai ir kartu labiausiai technologijomis besidominčių iš visų amžiaus grupių. Taigi, nors tendencijos rodo jaunimo įsitraukimo į tradicinę politiką mažėjimą, yra daug įrodymų, kad jaunimas neabejingas politikai, bet turi savo požiūrį ir įvairiais būdais, susijusiais su kasdienybe, dalyvauja demokratijoje. Taigi skaitmeninės transformacijos neabejotinai turėjo esminės įtakos pilietiniam, ypač jaunimo, dalyvavimui ir aktyvaus skaitmeninio pilietiškumo suvokimui ir išgyvenimui.

Ar tikrai jaunimas yra apatiškas politikai?

Vyriausybės ir viešosiose diskusijose linkstama manyti, kad jaunimas yra politiškai apatiškas, kuris naudojami pilietybės privalumais nebalsuodamas. Šiame kontekste apatija

vertinama kaip žemo politinio raštingumo rezultatas arba kaip problema, išsprendžiama technokratinėmis balsavimo procedūrų reformomis.

Tačiau vis labiau pripažįstama, kad apatija nėra pakankama (jaunų) piliečių neįsitraukimo priežastis. Daugelis tyrimų rodo, kad plačiai paplitęs nepasitenkinimas ir nepasitikėjimas pagrindinėmis politinėmis institucijomis ir procesais eina koją kojon su aukštu pilietinio įsitraukimo lygiu ir netradicinėmis bei pokonvencinėmis politinio dalyvavimo formomis. Teigiama, kad jauni žmonės gyvena politiškai pagal amžių, klasę, lytį ir etninę priklausomybę. Remiantis šiuo platesniu politikos supratimu, daroma išvada, kad jaunimas nėra apatiškas, bet jaučia, kad į jų interesus ir rūpesčius politikai nekreipia dėmesio. Iš tiesų, jie labai jautriai reaguoja į ribotą savo politinės pilietybės pobūdį, o tai vaidina pagrindinį vaidmenį jų nenorui dalyvauti tradicinėje politikoje.

Todėl mokslininkai dažnai sąmoningai ir aiškiai atmeta apatijos teorijas. Hay'us ir Stokeris rašo, kad „Šiuolaikinis politinis nepasitenkinimas [...] nėra nei pilietinės dorybės nykimo, nei politinės apatijos istorija – tai nusivylimas politika ir politikais, netgi neapykanta“. Kita vertus, Pippa Norris mato „Demokratinį Feniksą“, kylantį iš tradicinės demokratijos pelenų, kur „kritiški piliečiai“ vis dar aktyviai dalyvauja demokratijoje, tačiau per skirtingus procesus ir institucijas, nei siūlo formali politika. Russellas Daltonas mano, kad „kognityviai mobilizuoti piliečiai kelia „demokratinį iššūkį“, dalyvaudami savarankiškesniais ir įvairesniais būdais, o tai rodo, kad jaunimas šiandien supranta politiką kitaip, nei leidžia jų politinės sistemos“.

Tyrimo rezultatai atskleidžia, kad jaunimas nėra toks apatiškas, kai kalbama apie „politiką“. Vietoj to susidaro vaizdas apie jaunimą, kuris nori aktyviau dalyvauti politiniame procese ir jo kryptyje, bet kurie, atrodo, skeptiškai vertina šiuolaikinės politinės sistemos organizavimą ir valdymą.

Davidas Marshas, Therese O'Toole, Su Jones savo tyrimo projekte ir kartu su kitų šios temos tyrinėtojų išvadomis teigia, kad jaunimas pakankamai domisi politinėmis problemomis, ir paneigia mitą, kad jie yra apatiški ir politiškai tingūs. Jie rodo aiškų susidomėjimą daugeliu politinių klausimų. Be to, jaunimas turi pilietinę orientaciją į demokratinį procesą: atstovaujamoji demokratija paprastai vertinama kaip labai geras dalykas.¹

¹ Ibidem

Pagrindinė išvada yra ta, kad jei norima, kad ši karta taptų labiau politiškai įsitraukusi, pagrindinės politinės partijos turi laikytis pozityvesnio ir aktyvesnio požiūrio, stengdamosi užmegzti ryšius su jaunimu, kad jų balsas būtų išgirstas, išklausytas ir paisomas. Todėl būtina „ištirti „įprastą“ ir „vidurinį“ santykio su politika ir demokratija pagrindą, kurį prisiima daug jaunų žmonių, ir kurie, nepaisant „nusivylimo tradicine politika“, vis dar domisi bei toliau siekia politinės sistemos pripažinimo“. Kadangi šie jaunuoliai veikia už tradicinio ir naujo politinio įsitraukimo konteksto, jie arba klaidingai pristatomi kaip apatiški, arba galiausiai visai išnyksta iš akademinio ir politinio radaro.”².

Kokia yra jaunimo vaidmens politiniame žaidime samprata?

Naudojant H. Bango teoriją, Marshas, O'Toole'as ir Jonesas jaunimo įsitraukimą labiau sieja su „kasdinių kūrėjų“, o ne „piliečių ekspertų“ teorija. Remiantis „kasdinių kūrėjų teorija“, piliečiai, nusivylę valstybe, kreipiasi į „pasidaryk pats“ politiką ir bendruomenės aktyvumą, o nepasitikėjimas valdžia lemia politinius veiksmus, o ne visišką atsiribojimą ar apatiją. Tai reiškia, kad jie yra „pragmatiški ir savo darbą visuomenei integruoja su socialine veikla. Jaunimą skatina noras priklausyti tam tikram tinklui. Skaitmeninė žiniasklaida yra ir priežastis, ir pasekmė šio noro užmegzti ryšį su bendraminčiais“. Jei organizacijos, nesvarbu, ar nevyriausybinės, ar (pusiau) vyriausybinės, nori padidinti jaunų žmonių dalyvavimą, jos turi pasirūpinti, kad jos būtų socialiniuose tinkluose.”³.

„Kalbant apie priešpriešą tarp įprasto ir netradicinio dalyvavimo, Hustinxas ir kolegos pasiūlė „pilietinio visaėdžio“ sąvoką, siekdami paaiškinti, kad egzistuoja repertuaras, kuriam būdingas „maišytas pilietinio skonio modelis, kuris ištrina tradicinius skirtumus tarp seno/institucionalizuoto ir naujojo. /individualizuotos dalyvavimo formos“⁴.

E. Anderssonas, remdamasis kritikos raidos požiūriu į jaunimo politinę socializaciją ir pasisakydamas už jaunimo politinės agentūros pripažinimą, siūlo kontingentinį požiūrį. „Tai pabrėžia, kad politinė raida dažnai vystosi netiesiškai, nestabiliai ir atsitiktinai ir kad „jaunimas

² C. Malafaia, T. Neves, I. Menezes, The Gap Between Youth and Politics: Youngsters Outside the Regular School System Assessing the Conditions for Be(com)ing Political Subjects, *Young nordic Journal of Youth Research*, Volume 29, No 5, November 2021

³ D. Marsh, T. O'Toole, S. Jones, *Young People and Politics in the UK: Apathy or Alienation?*, 2007

⁴ Za Hustinx, L., Meijs, L. C. P. M., Handy, F., Cnaan, R. A. (2012). Monitorial citizens or civic omnivores? Repertoires of civic participation among university students. *Youth & Society*, 44(1) in: C. Malafaia, T. Neves, I. Menezes, The Gap Between Youth and Politics: Youngsters Outside the Regular School System Assessing the Conditions for Be(com)ing Political Subjects, *Young nordic Journal of Youth Research*, Volume 29, No 5, November 2021

jau dalyvauja visuomenėje kaip veikiantys subjektai, susiję su socialine, ekonomine, kultūrine ir politine sfera“. Nors sunku atlikti aiškų kartų palyginimą, reikia atsižvelgti į socialinį politinį ir istorinį kontekstą.”⁵.

Per pastaruosius kelis dešimtmečius jaunimas išlaikė domėjimąsi politinėmis problemomis, tačiau vis dažniau perėjo prie vieno klausimo kampanijų ir juos traukia aktyvistų grupės, kurios yra atviresnės įtakai, o ne griežtesnės, hierarchinės tradicinės politinės institucijos, tokios kaip, pvz. partijos ir sąjungos (platesnė diskusija apie tai, kas gali paskatinti šiuos besikeičiančius pageidavimus ir elgesį⁶.

Kaip matyti iš to, kas išdėstyta aukščiau, jaunimo politinis dalyvavimas ir jų atliekamų vaidmenų spektras yra labai įvairus, nėra vienodo jaunimo požiūrio į politiką, todėl svarbu šios reikšmės neįtraukti į tradicinę ir jau seną pasenusią sistemą. Reikėtų išanalizuoti šiuos pokyčius, kurie daro įtaką veiksniams ir ieškoti reikšmingiausių įtakos šaltinių bei jaunimo neįsitraukimo į politinį gyvenimą prevencijos galimybių, o čia, kaip pabrėžia temos autoriai, didžiausią įtaką jaunų žmonių politikos pažiūroms turi jų edukacinė patirtis.

Šie pripažinimai ir susiję iššūkiai verčia iš naujo išnagrinėti švietimo įstaigas ir jų indėlį į jaunų žmonių politinį ugdymą, taip pat suprasti, kaip naujos galimybės, nauji akcentai ir nauji repertuarai keičia jaunų žmonių politinių veiksmų ir savęs kaip politiniais veikėjais, suvokimą.

3.2 Politinių įsipareigojimų mokyklose išteklių kūrimas

Šiandien vienintelis ir svarbiausias kontekstas, kuriame jaunimas gali sistemingai vėl įsitraukti į politiką, yra mokykla. Ji turėtų būti įtraukta į politiką ir pasaulinius iššūkius kuo anksčiau, būtent vidurinėje mokykloje, nes tais metais jaunimas formuoja savo tapatybę, bet kartu sukuria stiprų pasipriešinimą, pavyzdžiui, tradicinei politikai.

Prieš kelerius metus tai būtų buvę mažiau suprantama ir galbūt net neaktualu vidurinėms mokykloms, kurios ėmėsi „jaunimo įsitraukimu į politiką“ ir „aktyviu dalyvavimu vietos ir pasaulinio masto iššūkiuose kaip piliečiai“ iniciatyvų.

⁵ Per E. Andersson, The pedagogical political participation model (the 3PM) for exploring, explaining and affecting young people's political participation. Journal of Youth Studies, 20(10) 2017, in: C. Malafaia, T. Neves, I. Menezes, The Gap Between Youth and Politics: Youngsters Outside the Regular School System Assessing the Conditions for Be(com)ing Political Subjects, Young nordic Journal of Youth Research, Volume 29, No 5, November 2021

⁶ Ibidem

Komisija ragina imtis sistemingų iniciatyvų siekiant vėl įtraukti jaunimą į politiką, remiantis jų pačių supratimu ir balsais.

Todėl parengtomis strategijomis siekiama iš naujo įtraukti jaunąją kartą, kuri jau susiformavo, kuri jau yra sukūrusi didelį pasipriešinimą įsitraukimui į tradicinę „politiką“. Tačiau veiksmingiau yra užkirsti kelią pasipriešinimo politiniam įsitraukimui sukūrimui, nei bandyti vėl įtraukti, kai pasipriešinimas yra sukurtas.

Būtent vidurinėje mokykloje (paauglystės metais) jie susikuria savo pagrindinę tapatybę ir asmenybę, o siūlydami paaugliams įdomią patirtį politikoje, jie gali išsiugdyti tapatybę, atvirą politiniam įsitraukimui, o ne kurti pasipriešinimą šiam įsitraukimui. .

Ši tapatybės strategija buvo sėkmingai naudojama iniciatyvose, padedančiose jauniems žmonėms kurti teigiamas idėjas apie tai, kas yra mokslas (o ne sukurti ankstyvą pasipriešinimą mokslui), o projektas nori pritaikyti šią patirtį politikos srityje.

Tanu Biswas ragina pertvarkyti socialinį ir politinį švietimą, kai vaikų ir jaunimo vaidmenys yra ne tik mokomi, bet ir pripažįsta vaikų ir jaunimo indėlį į politinį dalyvavimą ir tai, kaip jį galima suprasti, ir mokosi iš jų. „Pripažįstant, kaip Ž karta tiria didelio masto jungiamojo veiksmo galimybes judėjimuose, kurie tuo pat metu priešinasi suaugusiųjų pozicijoms, įneša dalykų, kuriuos reikia pasakyti kartų dialoge apie ateitį ir meta iššūkį nedideliame „nepilnamečių“ politiniam vaidmeniui.

Tokiu atveju švietimo institucijos gali atlikti svarbų vaidmenį, „vertindamos, skatindamos ir pripažindamos, kad mokiniai sprendžia aktualias socialines temas mokykloje ir už jos ribų, o pilietiškumą ir politinį švietimą paversdamos kartų santykių dalimi, kur suaugusieji gali mokytis, bet ir mokytis kartu su vaikais ir iš jų”⁷.

Kaip pabrėžė Pedro D. Ferreira, Isabel Menezes į rezultatus Tzankovos ir kt..⁸: „tokie aspektai ir patirtis, kaip demokratinis mokyklos klimatas ir mokinių dalyvavimas, turi įtakos mokinių pilietinėms nuostatoms ir elgesiui. Rezultatai rodo, kad mokinių dalyvavimas (mokinių tarybose, grupėse ar klubuose) ir politinis susidomėjimas turi įtakos pilietiniam dalyvavimui, o mokiniai pripažįsta formuojamąją diskusijų ir nuomonių konfrontacijos bei dalyvavimo mokyklų tarybose ir asamblėjose vertę skatinant domėjimąsi. Tačiau jie taip pat

⁷ P. D. Ferreira, I. Menezes, *The Civic and Political Participation of Young People: Current Changes and Educational Consequences*

⁸ I. Tzankova, C. Albanesi, E. Cicognani, *Perceived School Characteristics Fostering Civic Engagement Among Adolescents in Italy*

teigia, kad mokytojai dažnai vengia diskusijų klasėje, bijodami konfliktų, o mokyklos valdžia dažnai nereaguoja į mokinių balsus. Įdomu tai, kad šie rezultatai taip pat rodo dalyvaujamosios aplinkos (mokykloje ir už jos ribų) svarbą, kur jauni žmonės gali nagrinėti jiems svarbias problemas, kurios skatina kritiškai apmąstyti, kur jie gali prisidėti ir daryti pokyčius. Mokyklos ir pedagogai gali atlikti vaidmenį propagodami, remdami ir puoselėdami tokias aplinkas ir patirtį, kurios atlieka svarbų vaidmenį politiniame jaunimo švietime.”⁹.

Šios tyrimo temos straipsniuose pabrėžiama, kaip svarbu ištirti ir inicijuoti jaunų žmonių politinį dalyvavimą jų pačių sąlygomis ir kontekste, kuris jiems yra ypač svarbus. Dėl šios priežasties svarbu, kad mokykla taip pat atsižvelgtų į du lygiagrečius jaunų žmonių gyvenimo pasaulius ir išnaudotų kiekvienos iš šių realiųjų potencialą inicijuojant ir plėtojant pilietinį tapatumą.

The findings of Tzankova et al.¹⁰ parodė, kad dalyvavimas prisijungus ir neprisijungus yra teigiamai susiję, o dalyvavimas vienu būdu padidina dalyvavimo tikimybę kitame. Tačiau politinio dalyvavimo patirties svarbos privalumas yra aktyvumas neprisijungusiame pasaulyje, nes tai sukelia sniego gniūžtės efektą, padidinantį tiek internetinį, tiek neprisijungusį jaunimo dalyvavimą šiuo aspektu.¹¹.

Savo dokumentuose Ferreira ir Menezes pabrėžia, kad: „Jaunų žmonių politinis dalyvavimas vyksta internete ir neprisijungus, įvairiuose judėjimuose, kuriuose jie veikia ir prisideda prie pokyčių ir ateities. Šis įsitraukimas yra svarbus, o jei mokyklos tikrai turėtų pripažinti, puoselėti ir remti jaunimo įsitraukimo galimybes ir iš jų mokytis, taip pat turėtų vengti žiūrėti į juos kaip į dar nesuaugusius. Jei jie tampa politiniais, ar ne visi, nepaisant jų amžiaus?“¹².

Į mokyklą dedama daug vilčių, kaip į potencialiai „neutralią“ dirvą, kurioje jaunimas galėtų išmokti įsitraukti į politiką. Kodėl mokykla, o ne, pavyzdžiui, šeima? Kadangi, kaip rodo tyrimo rezultatai¹³ rodo, kad šeima nėra suvokiama kaip politinio mokymosi kontekstas tiek

⁹ P. D. Ferreira, I. Menezes, *The Civic and Political Participation of Young People: Current Changes and Educational Consequences*

¹⁰ I. Tzankova, C. Albanesi, E. Cicognani, *Perceived School Characteristics Fostering Civic Engagement Among Adolescents in Italy*; P. D. Ferreira, I. Menezes, *The Civic and Political Participation of Young People: Current Changes and Educational Consequences*

¹¹ P. D. Ferreira, I. Menezes, *The Civic and Political Participation of Young People: Current Changes and Educational Consequences*

¹² Ibidem

¹³ C. Malafaia, T. Neves, I. Menezes, *The Gap Between Youth and Politics: Youngsters Outside the Regular School System Assessing the Conditions for Be(com)ing Political Subjects*, Young nordic Journal of Youth

dėl to, kad jaunuoliai jaučiasi neturintys teisėtumo dalyvauti politinėse diskusijose šeimoje, tiek dėl to, kad jų tėvų politinės diskusijos neturi to, ko reikia politiniam mokymuisi skatinti: atvirumas pliuraliniams politiniams požiūriams. Tyrimai pateikė įrodymų apie kontekstą, lemiantį asmenų politinį vystymąsi, svarbą, įskaitant aplinką, kurioje konfrontacija su skirtingais požiūriais ne tik palaikoma, bet ir skatinama.”¹⁴. Iš to išplaukia, kad du iš pažiūros svarbūs įtakos šaltiniai – šeima ir žiniasklaida, iš tikrųjų politinės raidos atžvilgiu, neveikia pedagogiškai. „Todėl jaunų žmonių žinutė yra tokia, kad politinis pasaulis yra suaugusiųjų pasaulis, kuriame kalbama suaugusiųjų ir temdomas suaugusiųjų šališkumo. Mokyklos vaidmuo reikalingas ne tik kaip kontekstas aprūpinant reikalingą politinę medžiagą (kuri neapsiriboja politinėmis žiniomis), bet ir kuriant sąlygas politinėms diskusijoms (įskaitant kaip platformą tiesioginiams ryšiams su politikos formuotojais, kurie „turėtų eik į mokyklas, atsigręžk, kalbėk, paaiškink dalykus“, – teigia vienas iš jaunuolių)”¹⁵.

ES komisija ir dabartiniai tyrimai teigia, kad augantis jaunų studentų nesidomėjimas politika yra didžiulis iššūkis ir grėsmė tvariai, demokratinei ES. Norint išspręsti augančio jaunų studentų susidomėjimo politika stokos iššūkį, reikia nuodugniai ištirti iššūkį ir dekonstruoti tradicinį politikos, demokratijos ir ES vertybių supratimą. Jauniems mokiniams mokykloje turi būti sudarytos sąlygos dalyvauti ir kartu kurti savo politikos, demokratijos ir ES vertybių reikšmę savo pasaulyje. Vienas iš būdų tai padaryti – jauniems studentams įsitraukti ir dalyvauti ES lygmens projektuose, nes šie pagrindiniai iššūkiai yra tiesiogiai susiję su ES, ES jausmu ir ES ateitimi.

Kaip savo diskusijoje pabrėžia K. Mannheimas: „Būtent politiniai-ekonominiai pokyčiai ir švietimo keliai sukuria skirtingas vizijas ir reikšmes, kurias „individas“ dalijasi bendra patirtimi ir iššūkiais, priskiria laikui ir erdvei. Tuo remdamiesi jaunuoliai išryškina politinių

Research, Volume 29 Number 5 November 2021; A. Kudrnáč, P. Lyons, *Political inequality among youth: Do discussions foster a sense of internal political efficacy?* Young, 26(5); E. Quintelier, *Engaging adolescents in politics: The longitudinal effect of political socialization agents*, Youth & Society, 47(1) 2015; P. D.Ferreira, C. Azevedo, I. Menezes, *The developmental quality of participation experiences: Beyond the rhetoric that 'participation is always good!'*. Journal of Adolescence, 35(3) 2012

¹⁴ C. Malafaia, T. Neves, I. Menezes, *The Gap Between Youth and Politics: Youngsters Outside the Regular School System Assessing the Conditions for Be(com)ing Political Subjects*, Young nordic Journal of Youth Research, Volume 29 Number 5 November 2021

¹⁵ Ibidem

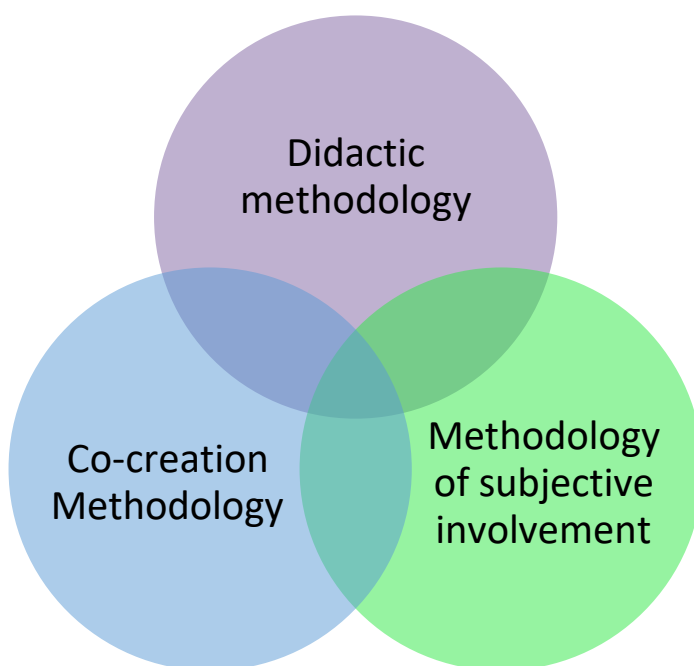


veikėjų tipus, kurių jie siekia, ir iš naujo įsivaizduoja mokyklą, šeimą, politiką, demokratiją, pateikdami konkrečius pasiūlymus, kaip sumažinti atotrūkį tarp jaunimo ir politikos.”¹⁶.

¹⁶ Per K. Mannheim, *The problem of generations* in: C. Malafaia, T. Neves, I. Menezes, The Gap Between Youth and Politics: Youngsters Outside the Regular School System Assessing the Conditions for Be(com)ing Political Subjects, *Young nordic Journal of Youth Research*, Volume 29 Number 5 November 2021

4. METODOLOGIJA

Remiantis intensyvia naujausių kritinių jaunimo dalyvavimo tyrimų analize ir inovacijomis švietime, galima daryti išvadą, kad trys darbo metodai turi veikti lygiagrečiai ir nuosekliai, kad būtų pasiektos laukiamos naujos ir rezultatai: užkirsti kelią susidomėjimo trūkumui ir skatinti politinį įsitraukimą:



Didaktinė metodika

Tradicinė vidurinės mokyklos didaktika turi būti pakeista į novatorišką atviros mokyklos didaktiką, kad būtų skatinamas susidomėjimas ir įsitraukimas. Atviros mokyklos požiūris, kai mokiniai mokosi bendraudami su autentiškais bendruomenės ištekliais, o ne per formalistinius ir akademinius žinių tekstus.

Bendros kūrybos metodika

Su domėjimusi ir įsitraukimu susiję darbo principai ir formos, palankūs politikai ir mokymuisi, turi būti išplėtoti ir kartu sukurti pačių jaunų studentų, o ne išvedami iš jokios ugdymo teorijos. Labai svarbu, kad politinę ir demokratinę veiklą vidurinėje mokykloje kartu kurtų ir konstruotų patys jaunieji mokiniai. Šis nuosavybės kriterijus yra būtinas sėkmei. Paruošti įsitraukimo į politiką ir demokratiją meniu neveikia. Jie iš esmės blokuoja studentų susidomėjimą.

Subjektyvaus įsitraukimo metodika

XXI amžiaus jaunimui būdinga daugybė subjektyvių įsitraukimo sąlygų ir kriterijų. Jie labai skiriasi nuo ankstesnių kartų; jei šie įsipareigojimo kriterijai nebus įvykdyti, jie neįsitrauks. Šis kriterijus sprendžia subjektyvias ir emocines jaunų žmonių įsitraukimo sąlygas, todėl reikalinga subjektyvaus įsitraukimo metodika.

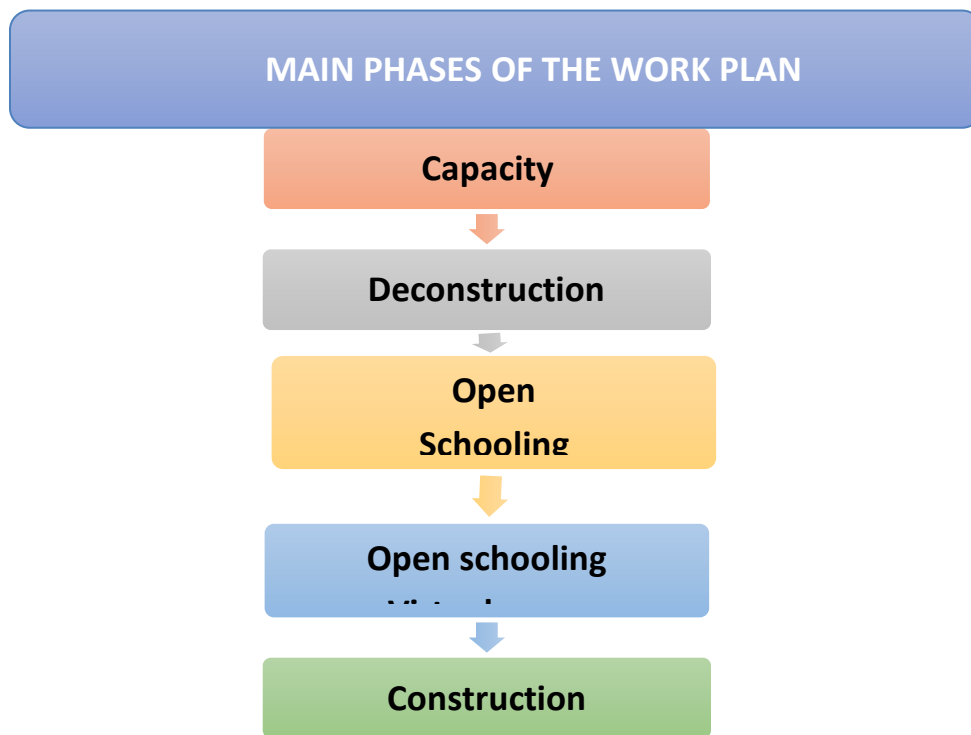
5. INOVATYVI PROGRAMA

„Keičiantys žaidėjai“ („Game Changers“) projektas yra inovatyvi programa. Norint įgyvendinti projektą, prireiks atviro mąstymo, drąsių veiksmų ir atsidavimo. Labai svarbu, kad projektas ir visi jo dalyviai įsitrauktų į diskusijas apie „politikos“ suvokimą ir nepasiklystų diskusijose apie skirtingas partijų politikos kryptis ir tradicines politines institucijas. Subtiliu būdu galėtume pasakyti::

„„Kalbama ne apie politikos turinį, o apie politikos formą, ne apie pasižadėjimų turinį, o apie įsitraukimo formą“

Visa tai nėra lengva. Štai kodėl projektas sekė pagrindinius etapus, kurių ištraukos turėtų padėti pradėti tradicinės politikos „dekonstrukciją“, o tai reiškia, kad reikia užduoti itin kritiškus klausimus apie tradicinės politikos pagrindus, žiūrėti jo paviršių, jį išardyti ir analizuoti, apie ką iš tikrųjų kalbama.

Veiksmų planas yra sistema, kurią gali pritaikyti studentų komandos. Jis atsako į klausimą: Kokie veiksmai leis sukurti sąlygas ir erdves aktyviam studentų dalyvavimui?



5.1 GEBĖJIMAI

Atvėrimas: ką tradicinė politika reiškia naujoms studentų kartoms?

Pirmieji mėnesiai buvo susiję su projekto pažinimu:

Apie ką tai, kokia veikla?

Kaip galime dirbti su šia veikla - ir koks rezultatas iš viso to turėtų būti sukurtas?

Vietos komandose rekomenduojame dirbti su šiomis veiklomis:

1. SUKURKITE KOMANDĄ

- Kai sakome „VIETOS KOMANDOS“, turime omenyje visą vietinę komandą: mokytojus ir mokinius, o vėliau galbūt papildytus ištekliais bendruomenės, norinčios dirbti su mokiniais projekto metu arba tam tikrose misijose.

Kodėl tai svarbu?

Be bendrų pamokų, tokių kaip komandinis darbas ar tikslų nustatymas, kiekvienas projektas supažindina jaunus žmones su gyvenimo aspektu, kurį jie kitu atveju būtų praleidę. Pavyzdžiui, pokalbiai su pagyvenusiais bendruomenės žmonėmis, diskusijos su techniniais ekspertais, pavyzdžiui, architektais, ir kasdien dirbančių žmonių klausymas.

Atrodo, kad darbas bendradarbiaujant su kitais yra labai motyvuojantis veiksnys. Tai galima organizuoti ne tik gyvai, bet ir naudojant skaitmenines platformas (ypač norint palaikyti ryšį su komandos nariais, kurie dirba skirtingu laiku arba su panašiais projektais kitose šalyse). Komandos struktūra yra svarbi, nes daugelis praneša apie tai, kaip skirtingi nariai išnaudoja savo stipriąsias puses, o ne visi bando daryti tą patį.

2. APTARKITE LAIKĄ IR VIETĄ

- Kaip galime sutelkti reikiamą laiką ir erdvę darbui projekte? Ar galime naudoti novatoriškus ir naujus būdus, kad sukurtume daugiau laiko ir erdvės? Kokie mokyklos, šeimos, bendruomenės ištekliai?
- Kaip galime padėti daugiau studentų dalyvauti partnerių susitikimuose ir mobilumo programose?
- Kaip projekto veikla gali būti integruota į įprastą mokyklos gyvenimą?
- Ar galime pasidalinti savo projektu ir vietine veikla su daugiau mokyklos mokytojų ir mokinių? Kaip?

Kodėl tai svarbu?

Mokyklos teritorija gali tapti vietiniu jaunimo politinių iniciatyvų inicijavimo ir sklaidos centru, išnaudojant infrastruktūrą. Vien tik smalsumo ir kūrybiškumo skatinimo neužtenka; projekto kontekstas taip pat labai svarbus. Dirbdami lauke ir už mokyklos vartų, mokiniai turi galimybę susigrumti su pasaulio nenuspėjamumu ir sudėtingumu. Tai labai padidina mokymąsi ir motyvaciją. Kitaip tariant, svarbu ne tik tai, ką jūs darote, bet ir tai, kaip tai darote – ir kur.

3. KALBĖKITĖS SU KITAIŠ STUDENTAIŠ

- Kaip norėtume bendradarbiauti su kitomis studentų komandomis ir kaip tai padaryti?
- Kaip galime sukurti tvirtą studentų bendradarbiavimą ruošiantis projekto kulminacijai?

Kaip matote, yra daug dalykų, kuriuos galite padaryti, kad padidintumėte gebėjimus tinkamai dirbti projekte.

4. APTARKITE 2 ETAPĄ

- Kaip galime planuoti 2 etapą?
- Kokią veiklą turėtume atlikti 2 etape?
- Ar į 2 etapą įtrauksime žmones už mokyklos ribų?
- Galite dalytis idėjomis ir veikla 2 etape su kitais mokytojais ir mokiniais
- Ką norėtume gauti iš 2 etapo?

5.2 DEKONSTRUKCIJA

Šį etapą vadiname „LAUKINIAIS JAUNIMO DIALOGAIS“!

Norėdami sukurti tokią politikos kalbą ir kultūrą, kuri būtų prasminga jauniems studentams, pirmiausia jie turi kritiškai apmąstyti, ką tradiciškai reiškia „politika“.

2 etapas padės studentų komandoms pasiruošti svarbiam 3 etapo veiksmų etapui. Tai savotiškas „apšilimas“ prie bendruomeninio darbo 3 etape.

Ką tai reiškia?

- mokinių komandos turėtų vadovauti šio etapo veiklai, organizuoti veiklą ir dalytis projektu. Mokytojai yra pagalbininkai.
- turėtume užduoti BEŠALIŠKUS, LAUKINIUS IR NETRADICINIUS KLAUSIMUS apie politiką ir kas mums yra politika XXI amžiuje.
- turėtume vengti tradicinio mokyklinio klausimo ir užduoti tiesioginius ir esminius klausimus apie jaunų žmonių įsitraukimą į politiką vietos ir pasaulio mastu.

Tikimasi, kad 2 etapo vietos komandinis darbas paruoš studentų komandas jų bendruomenės veiksmams ir misijoms centriniuose projekto etapuose.

Pagrindiniai iššūkiai bus:

- Jaunimo vedamos diskusijos ir dekonstrukcijos veiklos rezultatų detalizavimas, paverčiant jas proceso produktu, kuris bus svarbus ir galutiniams rezultatams.
- bendra diskusija tema: kaip jaunieji aukštųjų mokyklų studentai gali veikti kaip politikos detektyvai savo bendruomenėje ir pasaulinėje virtualioje erdvėje?



KAIP dirbti?

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



Aptarimas – darbas – vertinimas. Aukščiau pateikti pagrindiniai klausimai ir punktai, žinoma, susiję su galimu jo „turiniu“.

DISKUSIJA

Pagrindiniai diskusijų tikslai yra, kad studentų komandos žingsnis po žingsnio sukurtų tvirtą vaizdą apie tai, ką jiems reiškia „politika“, kaip jie mato save ir pasaulį, o ypač kaip „politiką“ susieti su: KAIP MATO ATEITĮ?

Diskusijose galima numatyti, su kokiomis politinėmis temomis jie gali susidurti vykdydami šių etapų misijas, pavyzdžiui, pilietinės teisės, klimato kaita, migracija, turtingieji ir vargšai, tarša, korupcija, moterų teisės, politinė ir ekonominė galia ir kt. tiek vietiniu, tiek pasauliniu lygmenimis ir galbūt susiejant vietinį ir pasaulinį lygmenis

Ką politika reiškia jauniems studentams būti politiniais detektyvais? Kas turėtų pasikeisti vietos lygmeniu?

Dialogas su įvairiais bendruomenės veikėjais, įskaitant politikus, politines partijas, alternatyvias grupes, piliečius ir asmenis, susijusius su suvoktomis bendruomenės problemomis, yra esminė studentų detektyvinio darbo dalis.

Temos, kurios gali būti svarbios šiose diskusijose, gali būti:

- Kaip jaunieji studentai supranta „politiką“?
- Kas yra aktyvus pilietiškumas?
- Ką šiandien jaunimui reiškia „dalyvavimas“ ir „įsitraukimas“?
- Ką mūsų jaunesiems studentams reiškia „(atstovaujamoji) demokratija“?
- Ką reiškia "galia"? Kas valdžioje ir kodėl?
- Ką jaunimui reiškia Europos Sąjunga?
- Ar merginos ir vaikinai skirtingai mato ir jaučia politiką? Kaip ir kodėl?

Aktualios temos taip pat gali būti:

- Kaip keičiasi tradicinė politika socialinių tinklų pasaulyje?
-

- Kaip keičiasi politika, kai viskas pasiekama internete?
- Kaip politika atrodo žiniasklaidoje XXI amžiuje?
- Kai kurie žmonės XXI amžių vadina „posttiesa“; ką tai reiškia?

VEIKLA

Svarbu, kad 2 etapo pabaigoje komandos padarytų tam tikras išvadas. Kai kurios iš šių išvadų gali parodyti, kokia veikla komandos užsiims trečiajame projekto etape. „Išvados“ šiame projekte taip pat gali būti svarbių iššūkių formulavimas: projektui, bendruomenei, kitoms studentų komandoms: diskutavome šia tema ir tiesiog nesuprantame kodėl... arba visiškai nesutinkame...

KAIP dirbti su šiais iššūkiais 2 etape?

- Mokytojai ir mokinių komandos gali laisvai kurti bet kokią veiklą, kuri veda į tas diskusijas, tačiau pasiūlysime keletą variantų.

Etapo kritinės diskusijos gali būti vykdomos įvairiais būdais:

- Dvi studentų komandos dirba atskirai ir susisiečia viena su kita su savo sukurtais iššūkiais
- Komandos gali dirbti kartu ir suskirstyti darbą į svarbias temas, o vėliau jas sujungti
- Komandos gali norėti apklausti mokyklos mokytojus ir naudoti šią medžiagą kaip komandų diskusijų pradžios tašką
- Komandos gali norėti bendrauti su kitais mokiniais mokyklose arba už mokyklos ribų, kad sužinotų, ką jie jaučia aptariamomis temomis.
- Kai kurios komandos netgi gali nuspręsti bendradarbiauti su įvairiais jaunuoliais, kad palygintų jų reakcijas
- Komandos gali norėti įtraukti savo šeimas ar kitus piliečius į „politiką“, kaip kartų dialogą
- Kai kurios komandos gali norėti numatyti 3 etapą ir naudotis pagrindiniais bendruomenės arba interneto ištekliais, kurie, jų nuomone, yra svarbūs iššūkiams.

VERTINIMAS

Kaip patikrinti ar veikia?

Šie klausimai gali padėti įvertinti šį etapą

Kur yra DEKONSTRUKCIJOS fazė?

Ką nuveikėte ir ką planuojate nuveikti?

Šiuo metu mūsų studentai yra dekonstrukcijos etape. Po pradinio sukrėtimo klasėje pradėjome kvestionuoti ir dekonstruoti pagrindinius tradicinio politinio diskurso elementus (pvz., kognityvinius rėmus, įprastus supratimus apie visuomenės struktūrą ir santykius su kitomis visuomenėmis) tiek vietos, tiek nacionaliniu lygiu.

Kaip mokiniai reaguoja į iššūkius?

Atrodo, kad studentams tai labai patinka - užsiimti problemomis. Studentai vis dar didžiąją dienos dalį praleidžia klausydami mokytojų kalbų. Viena iš priežasčių, kodėl manome, kad vaikams patinka šios problemos, yra tai, kad jie pagaliau turi galimybę pasikalbėti. Be to, pastebėjome, kad šių politinių klausimų turinys buvo tikrai įdomus vaikams. Ypač kai jie girdėjo daugybę ir konkuruojančių požiūrių.

Ar studentai žino, kaip gali veikti kaip politikos detektyvai savo bendruomenėje ir pasaulinėje virtualioje erdvėje?

Vienas pagrindinių aktyvių piliečių įgūdžių - mokėti kalbėti apie politiką. Ir tai yra įgūdis, kurį studentai turi išmokti. Mūsų nuomone, būtų puiku, jei to būtų išmokta mokykloje, nes tai puikios akimirkos, kai suburiate grupę jaunų žmonių, kurie formuoja savo politines pažiūras.

Šie pagrindiniai įgūdžiai neįtraukti į jokią mokymo programą ir jie mokomi mokykloje. Taigi, norėdami paskatinti mokinius veikti kaip politiniai detektyvai, nusprendėme naudoti tyrimais pagrįstą mokymosi metodą.

Kliūtys, su kuriomis susidūrėte šiame etape - kaip praktikos partneris, susijęs su studentų komandomis

Studentų nuomones ir kitus pastebėjimus apie politiką jų bendruomenėse labai paveikia jų tėvai, bendraamžiai ir socialinė žiniasklaida. Jų socialinis ratas turėjo įtakos jų nuomones. Galų gale, augant tam tikram mąstymui, sunku galvoti apie dalykus kitaip iššūkiu, su kuriais, jūsų nuomone, projektas turėtų padėti - padėti jūsų darbui.

Pagrindinis klausimas, į kurį turėsime atsakyti - kokie politikai norime, kad studentai būtų?

Tai tikrai klausimas, su kuriuo susiduria daugelis bendruomenių ir daugelis mokytojų. Kitas iššūkis yra tas, kad skirtumai dažnai gali sukelti didelių emocijų ir dažnai gali sukelti mandagumo pažeidimus. Taigi mokytojai, dirbantys klasėse, kuriose yra daug natūralių skirtumų, dažnai turi labai pasistengti, kad įsitikintų, jog mokiniai suprastų, kaip atrodo pilietiškas dalyvavimas.

Ar mokiniai diskutuoja apie tai, kaip planuoti, organizuoti, dokumentuoti ir dalytis politinių detektyvų darbu vietos bendruomenėse?

Vis dėlto studentai bando rasti tempą tame naujame kontekste. Jie suplanavo keletą interviu su vietos politikais, bet nėra tikri dėl tolesnių veiksmų.

[You can also find these questions in this questionnaire.](#)

5.3 ATVIROS MOKYKLOS

Jauni studentai kaip politikos detektyvai.
Mokymasis pagal poreikį, o ne pagal planą.

Šiame etape bus aktualūs šie klausimai:

- Kas yra atvira mokykla ir kaip mokyklos bei mokinių komandos gali organizuoti atvirą mokyklą kasdienio mokyklos gyvenimo centre?
- Ką reiškia politika lokaliai?
- Ką reikia keisti lokaliai?

Pagrindiniai iššūkiai bus:

- studentų komandų gebėjimas pasitikėti politika ir politiniais žaidėjais bei vietinio partnerio gebėjimas remti chemiją
- dalyvavimo konkrečiose politinėse misijose kokybė
- komandų noras dalinimasis su kitomis komandomis iš kitų šalių ir kūrybiškai dokumentuoti savo patirtis

Atvira mokykla skatina kiekvieno mokinio savarankiškumą ir tarpusavio priklausomybę. Atviras mokymasis reiškia ugdymo formą, kurioje mokiniai neatlieka pasyvaus vaidmens, o yra

aktyvūs savo mokyklos ir platesnės bendruomenės nariai. Tokiu būdu mokyklos gali sukurti patrauklesnę mokymosi aplinką. Atvira mokykla skatina švietimo naujoves ir atradimų mokymąsi, nuolat sąveikauja su bendruomene tiek kaip autentiškas mokymosi kontekstas, tiek kaip lygiavertis partneris.

Bendradarbiaujant ir vadovaujant studentams suteikiama galimybė suprasti ir suabejoti savo vieta pasaulyje. Atviroji mokykla daro svarbų indėlį į bendruomenę, nes mokiniai dalyvauja projektuose ir bendrauja su vietos bendruomene.

5.4 ATVIRA MOKYKLA/VIRTUALUS ŽAIDIMAS

JAuni studentai kaip politikos detektyvai.

Šiame etape bus aktualūs šie klausimai:

- Ką reiškia politika pasaulyje, internete ir socialiniuose tinkluose?
- Kodėl ir į ką įsitraukia jaunimas?

Mokymasis pagal poreikį, o ne tada, kai planuojama.

Pagrindiniai iššūkiai bus:

- Kaip studentų komandos susidoros su didžiuliu politinės informacijos ir komunikacijos kiekiu
- Vykdomų misijų kokybė ir studentų įsitraukimo kokybė.

5.5 KONSTRAVIMAS

Jaunimo vadovaujamas alternatyvus politinio diskurso, paremto praktika su bendruomene ir virtualiu bendravimu, konstravimas

Jaunimo vadovaujamas alternatyvus politinio diskurso, pagrįsto praktika su bendruomene ir virtualiu bendravimu, konstravimas ir kaip šis alternatyvus diskursas gali virsti gairėmis, kaip užkirsti kelią nesusidomėjimui ir skatinti įsitraukimą į ankstyvąjį ugdymą?

Rekomendacija: mokytojų, mokyklų, tyrėjų ir politikos formuotojų atsiliepimai apie jaunimo vadovaujamus klausimus.

Pagrindiniai iššūkiai bus:

- išsamus atsiliepimų apibendrinimas į naudingas rekomendacijas
- detalus galutinių rezultatų rengimo planavimas, įskaitant studentų bendrą rezultato kūrimą
- detalus rezultatų sklaidos planavimas.
- galutinių rezultatų gamyba
- dalintis jais trijuose projekto tinkluose: jaunų komandų tinkle, mokyklų ir mokytojų rengimo tinkle bei tyrėjų ir politikos formuotojų tinkle ES lygmeniu.

6. KEIČIANČIŲ ŽAIDĖJŲ PRAKTINĖ VEIKLA

Šioje skiltyje pateikiami geriausios praktikos pavyzdžiai, surinkti realūs projektai, kuriuos vykdė projekto Game Changers partneriai. Jame aptariama geriausia praktika, kurios buvo imtasi įgyvendinant įvairius „Game Changers“ projekto darbo plano etapus.

6.1 Gebėjimai

Pirmieji mėnesiai buvo susiję su projekto pažinimu.

- Kiekvienas partneris subūrė projekto komandą, susitarė dėl darbo ir bendradarbiavimo taisyklių, veiksmų formų ir mokinių delegacijos, dalyvaujančios tarptautiniuose susitikimuose su kitų mokyklų mokiniais.
- Kiekviena mokykla sudarė 2 mokinių komandas po 4-5 besidominčius mokinius, pageidautinai nuo 14 iki 16 metų amžiaus ir mišrios lyties; kiekviena komanda turėjo paskirti studentų kapitoną, kuris palengvintų darbą ir dalyvautų partnerių susitikimuose; tai buvo MOKINIŲ KOMANDOS .

Tarptautiniai įvairių šalių mokytojų ir studentų susitikimai buvo esminis projekto akcentas.

6.2 Dekonstrukcija

Pašėlę, laukiniai ir netradiciniai klausimai apie: ką politika reiškia jauniems studentams kaip politiniams detektyvams? Kas turėtų pasikeisti vietos lygmeniu?

Šiame etape mokiniai ruošėsi naujai komandos misijai: kiekvienai politinei misijai socialiniuose tinkluose, įskaitant žaidimo plano kūrimą, bendravimą su lyderiu. Komandos buvo įpareigosios pasidalinti savo veikla su komandomis iš kitų šalių, taip pat aptarti savo strategijas ir pateikti atsiliepimus apie kitų komandų strategijas. Šis pasidalijimas apėmė jauno studento pageidaujamą bendravimą socialiniame tinkle.

Mokytojai ir mokiniai mokyklose ėmėsi įvairių metodų, siekdami išklausti mokinių nuomonę ir tyrinėti politinį vietos bendruomenės aspektą:

- Diskusijos ir debatai apie politines problemas, vietinius ir pasaulinius rūpesčius
- Liudijimai apie studentų politinę patirtį
- Pasakojimai apie studentų politinę patirtį
- Vaidmenų žaidimas

Kai kurie partneriai steigė ir politinę partiją, politinę kampaniją, rinkiminę konfrontaciją, rinkimus.

Diskusijos ir Debatai

Projekto metu sukūrėme vadovą su patarimais mokiniams, kurie padės suprasti, kaip diskutuoti ir vesti debatus. Mokykla – Osnova sola Staneta Zagarja Lipnica (Slovėnija) vadovavo mokyklos parlamentui, kuriame mokiniai diskutavo ir diskutavo svarbiais su mokykla, projektais ir pasaulio iššūkiais susijusiais klausimais.

Kad galėtume tai suprasti praktiškai ir įkvėpti save būti giliais mąstytojais, mokyklos partneriai organizavo oxfordo debatus debates kita skirtinga tema: “Women are Better Politicians than Men” taip pat jauni studentai pradėjo tyrinėti sudėtingas pasaulines temas, tokias kaip African migrants coming to Europe.

Istorijų pasakojimas

Projekte sukūrėme vadovą su patarimais mokiniams, ką reiškia pasakojimas ir kaip šį metodą galima panaudoti nuomonėms reikšti ir realybei apibūdinti.

Toliau pateikiama nuoroda į pasakojimo pavyzdžius, parengtus ir vedamus kartu su mokiniais.

„Game Changers“ išmoktos pamokos: Pasvalio Levens pagrindinė mokykla (Lithuania)

Atsiliepimai

Naudojome ne tik atviras diskusijas, bet ir anoniminę mokinių nuomonės išreiškimo formą atsiliepimais tema.: “Why am I engaged/not engaged in Politics?”

Žaidimas - rolėmis

Pavyzdys: What kind of political party would you form yourself?

Už ką pasisakytų jūsų politinė partija?

6.3 Atviros mokyklos

Šis žaidimo etapas apima „mokymąsi pagal poreikį“, o ne tradicinį „mokymąsi pagal planą“ mokykloje: politikos ir dalykų mokymosi sesijos yra integruotos į aptikimą ir, jei reikia, misijas. Jaunimo komandos iš kitų šalių keičiasi veikla, įskaitant strategijas ir kitų žaidėjų atsiliepimus.

Pirmojo etapo atviras mokymasis reikalauja plataus politinio tyrimo studentų bendruomenėje:

- Kas iš tikrųjų yra bendruomenės politika ir kaip ji veikia?
- Kas yra bendruomenės politikoje dalyvaujantys žmonės ir kodėl jie dalyvauja?
- Kokia yra netradicinė bendruomenės politinė veikla?

Šiame etape mokiniai vedė dialogą su vietos bendruomenės nariais, įvairiais bendruomenės veikėjais (pavyzdžiui, [interview with the mayor](#)) įskaitant politikus, politines partijas, alternatyvias grupes, piliečius ir asmenis, susijusius su suvoktomis bendruomenės problemomis, – esminė studentų detektyvinio darbo dalis.

Covid-19 - naujos galimybės

Covid-19 krizė buvo ir bus didelis iššūkis ir mokymosi patirtis pasauliniam švietimui. Kažko panašaus tikėjomės. Pastaruosius metus švietimo bendruomenė daug kalbėjo apie būtinybę keisti švietimą, kad būtų galima prisitaikyti prie naujojo pasaulio poreikių, tačiau iš tikrųjų – ir praktikoje – to nebuvo daug. Ir staiga visos diskusijos apie naujus mokymosi ir mokymo būdus atrodo būtinos. Taip pat reikėjo skubiai imtis veiksmų. Per pastarąjį mėnesį visose pasaulio šalyse matėme, kad mokyklos, mokytojai ir net tėvai buvo priversti kurti naujas priemones ir išteklius kelyje. Švietimo sektorių tai nustebino ir nepasirengė. Per trumpą laiką jie turėjo pritaikyti ir įdiegti internetinį mokymo metodą, kad atitiktų naujus poreikius.

Dokumente galite rasti patarimų, kuriuos sukūrėme, kad padėtų mokytojams įsivaizduoti kai kurias idėjas ir ką jie gali padaryti, kad eitų toliau? COVID19 laikotarpio vadovas: [Exploiting the project](#) and [Open the doors](#).

Novatoriška mokymosi bendruomenė Game Changers siunčia 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 naudojome COVID-19 pandemijos situaciją kaip diskusijų, apmąstymų ir mokinių dalijimosi pamąstymais tašką. Ar studentai mano, kad pastaruoju metu ES gerbia europietiškas vertybes? Kodėl?

Dėl to sukūrėme ir atlikome kai kurias užduotis, susijusias su tema „COVID“: anketas ir vaizdo interviu.

Anketa – pirmoji dalis

Mūsų atveju taip pat panaudojome Covid-19 pandemijos situaciją kaip diskusijų, apmąstymų ir mokinių dalijimosi pamąstymais tašką: kaip COVID-19 pakeitė studentų gyvenimą? Su kokiomis pagrindinėmis problemomis susiduria studentai? Ar mokiniai gali ką nors padaryti dėl šių problemų? Ir tt Mes paruošėme studentų nuomonės dokumentą: [document with set of questions for students.](#)

Jų atsakymai parodė, kad studentai šiuo klausimu nesutaria. Kai kas mano, kad pagarba ES pastaruoju metu ėmė vadovautis europinėmis vertybėmis. Kai kas mano, kad Europa išsaugojo savo vertybes, nes visi valstybių narių įstatymai buvo gerbiami, tačiau yra dalykų, kurie daromi be piliečių žinios. Tačiau yra grupė, kuri mano, kad ES ne visiškai gerbė Europos vertybes, nes kai kurios ES institucijos neveikė vieningai ir per vėlai reagavo į pandemiją. ES laiku nepadėjo labiausiai nuo pandemijos nukentėjusioms šalims (Italijai, Ispanijai, Prancūzijai), nesuteikė jokios pagalbos gydytojams ar ligoninėms reikalingos medžiagos. Studentai supranta, kad epidemijų laikais judėjimo laisvė yra ribota, bet privataus gyvenimo laisvė turi būti užtikrinta, neturi būti ribojami minties, religijos, asociacijos, išraiškos ir informacijos. Ir čia yra ištrauka iš to, kas [Greek students said.](#)

Video interviu – kita dalis

Paprašėme mokinių sukurti filmuką ir jame išreikšti, ką galvoja ir jaučia:

- Ką norėtumėte pasakyti žmonėms ir visuomenei?
- Ką tu jauti? Kas tau dabar patinka ir kas nepatinka?
- Ką patartumėte žmonėms?
- Ką žmonės gali padaryti dabar, kad paskatintų teigiamus pokyčius?

Ir čia yra vienas iš [video examples](#), įrašytų studentų..

Kai kurie partneriai išplėtė veiklą, įtraukdami skiepijimą, ir aptarė tai su studentais:

- Kodėl internete tiek daug straipsnių apie vakcinų pavojingumą?
- Yra didelė anti-vakcinesininkų bendruomenė. Tai vadinama vakcinos opozicija.
- Ar yra kokių nors kitų priežasčių, kodėl žmonės atsisako skiepytis?
- Kai kurie žmonės netiki, kad vakcinos gali užkirsti kelią šioms ligoms, nes sako, kad jos nenaudingos arba sukelia šalutinį poveikį ir pan.

Bendradarbiaudamas su bendruomenės partneriu „Pasvalio sveikatos priežiūros ir skiepų centras“ sukūrė filmuką: [funny video film teaching the importance of vaccination](#).

6.4 ATVIROS MOKYKLOS IR VIRTUALUS ŽAIDIMAS

Šiame etape pirmiausia sukūrėme atvirų mokyklų bendruomenių gidą: [Virtual misssions](#)

- Politiniai detektyvai ir atvira mokyklos scena sparčiai keitėsi: politinio aptikimo scena persikėlė į pasaulinę virtualią sceną. Studentų komanda veikė kaip politika vyksta pasauliniame virtualiame pasaulyje, taip pat ir per socialinius tinklus.
- Ką reiškia politika visame pasaulyje, internete ir socialiniuose tinkluose?
- Kodėl jaunimas užsiima ir kuo?
- Kas yra politiniai žaidėjai?
- Kaip jie veikia politiškai?
- Su kokiais iššūkiais Europa susiduria pasauliniu mastu ir virtualiame tinkle?
- *What is the role of social networks in policymaking?*

EP narys: prisijunkite prie Europos ateities

„Game Changers Network“ turėjo turiningą diskusiją su Europos Parlamento nare Maria Spyraiki apie atvirą mokyklą vidurinėje mokykloje ir kaip ji galėtų prisidėti prie jaunimo įtraukimo į politiką, demokratiją ir ES vertybes. Maria Spyraiki pasveikino „Game Changers Network“ ir pradėjo prisijungti prie „Future of Europe“ platformos. Šį susitikimą organizavo

PLATON M.E.P.E (Graikija). Šis susitikimas buvo unikali galimybė pristatyti „Game Changer“ projektą tarptautiniu lygiu ir įtraukti jaunus studentus į politiką pagal jų pačių interesus.

Nuotolinis piliečių švietimas globaliai

Žaidimų keitėjų tinklas ieškojo novatoriškų ir patrauklių būdų įtraukti studentus į projekto veiklą. Visus partnerius pakvietėme į nuotolinį žaidimą „Detektyvai aplink Europą“. Projekte pasiūlėme žaidimą. „Pandeminis žaidimas“ turėjo būti studentų darbo politiniais ir demokratiniais klausimais fonas.

Žaidimo metu mokinių komandos atliko šešias skirtingas užduotis „keliaudamos po Europą“ (Google My Maps žemėlapiuose. Mokiniai buvo skatinami pažinti vieni kitus, dirbti kartu, bendradarbiauti. Kiekvienoje vietoje mokiniai turėjo vieną mėnesio laikotarpį atlikti vieną užduotį).

Kaip paruošėme nuotolinį žaidimą?

1. Paruošėme žaidimų lentą Google My Maps - [Detectives](#)
2. Sukūrėme politikos detektyvų scenarijų žaismingai: [mechanic and rules of the game](#)
3. Tada mokiniams parengėme Žaidimo keitėjų gidą: [Detectives around Europe](#) su užduotimis. Idėjos užduočių mokiniams buvo:
 - Ledlaužis – vaizdo įrašo kūrimas. Pirmoji užduotis buvo išlaikyti mokinių motyvaciją ir įsitraukimą, geriau pažįstant komandos narius. Komandos nariai prisistatė, bet apsimetė pasirinktu veikėju iš politinės scenos. Mokiniai buvo paprašyti padaryti filmuotą medžiagą [video presenting members](#) apie savo komandas 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. Remdamosi tuo, komandos turėtų

paruošti keletą klausimų apie savo šalis, o kitos komandos turės teisingai atsakyti į viktoriną, kad surinktų taškus.

- Kita šalis mano namuose – filmavimo kūrimas. Mokiniai buvo paprašyti pasirinkti vieną šalį, kuria susidomėjo atlikdami ankstesnę užduotį, ir organizuoti savo kasdienę veiklą taip, lyg gyventų šioje šalyje.
- Susidoroti 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 buvo informuotos, kokius vaidmenis jos atliks per posėdį (teisėjas, prisiekusiųjų komisija, advokatas, prokuroras, liudytojas, kaltinamasis). Jie turėjo iš anksto pasiruošti atlikti savo vaidmenį. Posėdis vyko internetu.

6.5 Konstravimas

Kviečiame į keičiančių žaidėjų tinklą

Keičiantys žaidėjai pristato savo idėjas mokyklose. Tai paskutinis projekto žingsnis ir unikali galimybė studentams ir mokytojams įsitraukti į bendruomenes.

Visos mokyklų komandos, taip pat neformalios partnerių ir kaimo NVO, skirtos rizikos grupės vaikams ir jaunimui, pristatė idėjas specialiam vietos bendruomenėms skirtame renginyje. Projekto metu jaunieji studentai tapo politinių žaidimų keitėjais ir vykdė savo bendruomenių iniciatyvas ar projektus. Visą geriausią praktiką, išmoktas pamokas ir praktinių partnerių el. portfelį galite rasti interaktyvioje platformoje

(www.gamechangersnetwork.eu).

Keičiančių žaidėjų tinklas įtraukia mokslininkus, praktikus, paremtų jaunimą ir mokytojus šioje srityje.

SKaitkite apie mūsų projektą ir veiklas, aplankykite atvirų mokyklų e-portfolio:

[Osnova sola staneta zagarja lipnica](#)



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



Institut de Vilafant

Pasvalio Levens pagrindine mokykla

mūsų svetainė: <http://gamechangernetwork.eu/>