



KŪRYBINĖS
JUNGTYS



RYŠIO KŪRIMAS

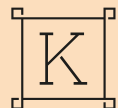
**Gerosios nuotolinio darbo praktikos
dirbant su vaikais ir jaunimu**

Remiantis programos RYŠIO KŪRIMAS patirtimi



**KŪRYBINĖS
JUNGTYS**

Programą RYŠIO KŪRIMAS
įgyvendina asociacija „Kūrybinės
jungtys“.



LIETUVOS
KULTŪROS
TARYBA

Strateginis mūsų programų partneris -
Lietuvos kultūros taryba.



Programa vystoma drauge su Britų
Taryba. Tai yra strateginės programos
„People to People“ dalis.

Sudaryta 2021 m.

Turinys

Apie šį leidinį _____	4
Kas padeda kurti įtraukiantį nuotolinį darbą su vaikais ir jaunimu? _____	7
Nuotolinio darbo metodų rinkinys _____	15
Metodai, įrankiai, skirti „pralaužti ledus“, apšilti _____	17
Metodai, įrankiai, skirti susipažinti _____	28
Metodai, įrankiai, padedantys mokyti bendradarbiauti _____	35
Metodai, įrankiai kūrybingumui _____	41
Refleksijos ir įsivertinimo metodai, įrankiai _____	49
Akiratį plečianti veikla (pritaikyta nuotoliniam formatui) _____	66
Kiti naudingi metodai, įrankiai _____	74
Naudotos literatūros sąrašas _____	78

Apie šį leidinį

RYŠIO KŪRIMAS – jau penktus metus asociacijos „Kūrybinės jungtys“ kartu su vaikų dienos centrais įgyvendinama programa. Šios programos tikslas – skatinti vaikų iš sudėtingesnių socialinių kontekstų kūrybingumą, gebėjimą dirbti komandoje, kritinį mąstymą, plėsti kultūrinius akiračius ir padėti jiems kurti prasmingus ryšius su savimi ir aplinka. Per visą programos įgyvendinimo laikotarpį dirbome su daugiau kaip 20 dienos centrų ir kitų organizacijų iš įvairių Lietuvos vietovių, su jų darbuotojais bei savanoriais. Programoje dalyvavo apie 300 vaikų ir jaunų žmonių. Su kiekvieno dienos centro vaikais dirbo vienas arba du kuriantys praktikai iš įvairių kūrybinių sričių, jie, pasitelkdami kūrybiško mokymosi metodus, kaskart ieškojo unikalaus rakto vaikų kūrybingumui atskleisti.

Įgyvendindami RYŠIO KŪRIMO programą 2020 metų žiemą, kaip ir visas pasaulis, susidūrėme su tuo pačiu iššūkiu – karantino suvaržymais, dėl kurių turėjome visas veiklas transformuoti į nuotoliniam darbui tinkamą formatą. Visiems vaikų dienos centrums, su kuriais dirbome, tai buvo nauja patirtis ir didžiulis iššūkis. Mūsų komandai buvo ne ką mažesnis iššūkis pritaikyti kūrybiško mokymosi metodus įtraukiančiam ir įdomiam nuotoliniam darbui su vaikais ir jaunimu. Manome, kad mums visai gerai pavyko susidoroti su šiuo iššūkiu, „išplečiant“ nuotolinį darbą už kompiuterio ekrano, pasitelkiant skirtingus pojūčius, judesį ir aplink esantį fizinį pasaulį.

Kaip vieną įdomiausių pavyzdžių norisi paminėti projektą su Lietuvos Raudonojo Kryžiaus Kauno centru ir jį lankančiais vaikais iš pabėgėlių ir prieglobsčio prašytojų šeimų. Kuriantys praktikai kartu su centro darbuotojais ir savanoriais nuotolinius užsiėmimus pavertė įtraukiančiu ir vaikų smalsumą žadinančiu žaidimu. Viso projekto tema buvo Lietuvos pažinimas bei ryšio tarp jos

Kam skirtas šis leidinys?

ir paliktos gimtosios šalies paieška. Prieš sesiją vaikams paštomatu buvo nusiųstos dėžutės, kurias jie turėjo atidaryti sesijos metu. Dėžutėje jie rasdavo su ta sesija susijusią medžiagą, reikalingą užduotims atlikti. Taip pat į užsiėmimus buvo įtraukti ir videofilmukai, atkeliaujantys iš skirtingų Lietuvos vietų. Tai padėjo vaikams apkeliauti Lietuvą, neišeinant iš namų atrasti su šia nauja šalimi sąlyčio taškų. Vaikams labai patiko gauti siuntinius, tai padėjo juos sudominti ir įtraukti į užsiėmimus. Kitas puikus pavyzdys – Lietuvos demokratiškumo ugdymo kolegijos filialo Vaikų dienos centre „Navininkai“ vykęs projektas, kurio pagrindinė idėja buvo naudoti medžio auginimo ir savęs pažinimo paralelę. Užsiėmimai ne tik būdavo vienaip ar kitaip susiję su medžio augimu, jo sandaros tyrinėjimu ir pan., bet ir patys vaikai viso projekto metu eksperimentavo augindami namuose skirtingus augalus. Tai leido vaikams atrasti labiau suprantamą būdą kalbėti apie save, savo jausmus ir pomėgius, taip pat pavertė nuotolines sesijas įdomiu ir akiratį plečiančiu patyrimu.

Dienos centrų ir kitų organizacijų darbuotojams, savanoriams ir edukatoriams, dirbantiems su vaikais ir jaunais žmonėmis nuotoliniu būdu. Metodai ir įrankiai pritaikyti įvairioms vaikų ir jaunimo amžiaus grupėms. Visi metodai ir įrankiai buvo taikomi dirbant su vaikais iš sudėtingesnės socialinės aplinkos.

Šiame leidinyje pateiktos įžvalgos ir gerosios praktikos buvo išbandytos 2020 m. lapkričio mėn. – 2021 m. vasario mėn. vykusios programos RYŠIO KŪRIMAS projektuose, kuriuose dalyvavo šeši vaikų dienos centrai ir organizacijos, dirbančios su vaikais bei jaunimu. Iš viso dalyvavo 78 vaikai ir 9 skirtingų sričių kuriantys praktikai. Kiekviena grupė dalyvavo bent 6-iose kūrybinėse nuotolinėse sesijose, kurias vedė kuriantys praktikai kartu su darbuotojais ir savanoriais.

„Pastarieji metai tik dar kartą patvirtino, kaip nepaisant globalių iššūkių, mums svarbu išlaikyti ryšį vieniems su kitais. Džiaugiamės, kad programos „People to People“ partneriai žengė kartu su pokyčiais ir atrado naujų veiklos metodų dirbant su vaikais ir jaunimu. Šiame leidinyje pristatomos geriausios „Ryšio kūrimo“ projektų praktikos, tikimės, padės ir kitoms organizacijoms dirbti su vaikais bei jaunimu ir kurti ryšį nepaisant nuotolio.“

Britų tarybos Lietuvoje direktorė
Ona Marija Vyšniauskaitė

Dalyvavusios organizacijos:

- VŠĮ „Duku“ (Vilnius)
- Visagino kultūros centras (Visaginas)
- Šalčininkėlių Šv. Jurgio parapijos vaikų dienos centras (Šalčininkėliai)
- Lietuvos Raudonojo Kryžiaus Kauno centras (Kaunas)
- VŠĮ „Liberi“ (Klaipėda)
- Lietuvos demokratiškumo ugdymo kolegijos filialas Vaikų dienos centras „Navininkai“ (Aukštadvaris)

Programoje dirbę kuriantys praktikai:

- Austėja Tavoraitė (fotografė, tarpdisciplininio meno kūrėja)
- Vladas Dieninis (elektroninės muzikos kompozitorius)
- Viola Klimčiauskaitė (aktorė, edukatorė)
- Rytis Jankauskas (vaikų psichologas)
- Karolina Žernytė (aktorė, režisierė)
- Tomas Jašinskas (teatro, renginių ir kino režisierius)
- Eglė Nedzinskaitė (edukatorė meno muziejuje)
- Eimantas Bareikis (aktorius)
- Tadas Montrimas (aktorius, režisierius)

Kas padeda kurti įtraukiantį nuotolinį darbą su vaikais ir jaunimu?

Šioje dalyje dalijamės, kas mums padėjo nuotolinį darbą padaryti įdomesniu ir labiau įtraukiančiu. Įžvalgos apima tiek techninį pasiruošimą, reikalingą sklandžiam darbui užtikrinti, tiek bendruosius ryšio su vaikais ir jaunais žmonėmis kūrimo principus bei dalykus, į kuriuos, manome, svarbu atkreipti dėmesį dirbant nuotoliniu būdu šiame pandemijos ir ilgalaikio karantino paveiktame kontekste.

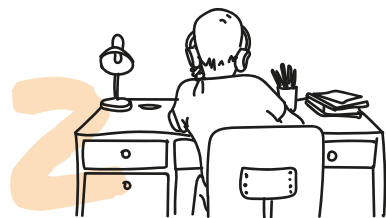
Pagrindiniai principai ir išvalgos



Įkvėpkite, iškvėpkite – jums pavyks!

Nuotolinis darbas – nauja patirtis visiems, tiek jums, tiek vaikams ir jauniems žmonėms, su kuriais dirbate.

Todėl normalu, kad visi mokomės, kaip geriau naviguoti šioje naujoje realybėje, juk visi kažką darome pirmą kartą. Taigi, atsipalaiduokite ir leiskite mokytis kartu su užsiėmimų dalyviais.



Skirkite laiko ištirti dalyvių namų aplinką ir jų gyvenimo sąlygas.

Svarbu turėti omenyje, kad jei šalyje ilgesnį laiką bus taikomas karantinas, dėl kurio vaikai turi mokytis nuotoliniu būdu iš namų, galiausiai jie taps pavargę nuo virtualaus turinio. Todėl dar vienas užsiėmimas, prie kurio reikia jungtis per kompiuterį po visos dienos nuotolinių pamokų, **gali lemti, ar vaikai norės dalyvauti**, net jei jūsų siūlomas užsiėmimas labai įdomus.

Organizuojant nuotolinį užsiėmimą **skirkite laiko susisiekti su dalyviais** (kai reikia ir jų tėvais/globėjais) ir asmeniškai pakvieskite dalyvauti, papasakokite, koks tai bus užsiėmimas. Kartu galite išsiaiškinti, ar dalyvis turi reikiamų techninių galimybių dalyvauti, ar turi tam tinkamą erdvę, ar tinkamas numatytas laikas ir pan.

Jūs geriausiai pažįstate vaikus ir jaunus žmones, su kuriais dirbate.

Todėl **svarbu jautriai atsižvelgti į tai, kokioje aplinkoje vaikas turi mokytis ir dalyvauti nuotoliniuose užsiėmimuose**. Tarkime, jei vaikas neprisijungia, priežastis gali būti nebūtinai jo/jos nenoras dalyvauti, o nenoras kitiems parodyti savo namų aplinką, ypač kai sesijų metu prašoma įsijungti kamerą. Taip pat svarbu atsižvelgti ir į vaikų baimę kalbėti viešai, nes bendraujant gyvai galima pasislėpti už kitų, o virtualių sesijų metu, prašant pasisakyti, pasislėpti už ko nėra, tai ne kiekvienam lengva.



Susipažinkite su technologijomis.

Daugelį technologijų ir įrankių, naudojamų nuotoliniam darbui, išbandome pirmą kartą. Taigi, normalu jų visų nežinoti, nesuprasti, kaip jos veikia, susidurti su techniniais iššūkiais. Be to, technologijos greitai keičiasi, tad mokytis tenka nuolat. Kaip ir nuotolinis darbas, taip ir

tokios technologijos ne tik jums, bet ir vaikams bei jaunimui gali būti ir, tikriausiai, bus naujos.

Praverčia iš anksto žinoti, **kokius įrenginius (kompiuterius, planšetes ar išmaniuosius telefonus) dalyviai naudos užsiėmimų metu**. Tai svarbu turėti omenyje, nes, tarkime, jungiantis prie zoom platformos telefonu, viskas atrodo kiek kitaip, ne visos funkcijos yra matomos, kai kurias rasti sudėtingiau. Todėl, jei tik yra galimybė, nuotoliniam darbui geriausia naudoti kompiuterius. Jei tokios galimybės nėra, fasilitatoriai turėtų pirmiausia patestuoti prisijungimą telefonu ir pagal tai pritaikyti užduotis, gebėti dalyviams paaiškinti, kaip kas veikia naudojantis skirtingais įrenginiais. Tad skirkite laiko iš anksto išbandyti visas technologijas ir jų veikimą.

Skirkite laiko supažindinti dalyvius su naudojamais įrankiais. Svarbu numatyti laiko dalyviams prieš kiekvieną užduotį paaiškinti ir susipažinti su nauju įrankiu technologija. Padrąsinsite dalyvius, pasitikrinsite, ar viskas aišku, visada paaiškinsite, ką ir kaip darysite toliau. Taip pat galite padėti išbandyti naujus įrankius prieš atliekant užduotį, kad visiems būtų aišku, kaip jais naudotis.

Pradėkite nuo paprastų įrankių ir užduočių. Nuotolinis darbas gali kelti stresą vaikams, kurie nepasitiki savo jėgomis, kažko nesupranta, nežino, kaip naudotis technologijomis. Todėl užsiėmimus svarbu pradėti nuo paprastų užduočių, kurias lengva atlikti. Patartina naudoti programas ir įrankius, kurie yra labiau pažįstami. Tai leis dalyviams patirtį sėkmę, padrąsins išbandyti ir kitas užduotis. Nepamirškite dalyvių pagirti, įvardinti, ką jiems pavyko atlikti gerai. Pristatant naujas užduotis dalyviams padeda tai, kad fasilitatorius pirmiausia jas atlieka pats. Pvz: jei užduodamas klausimas, kokiu super herojumi dabar jautiesi? Fasilitatorius pirmiausia atsako pats. Tada ir dalyviams drąsiau kalbėti ir aiškiau, kaip tai daryti.



Valdykite dalyvių energijos lygį.

Atsižvelgiant į dalyvių amžių, **užsiėmimai turėtų trukti iki 1–2 valandų**, nes ilgesnių sesijų metu bus sunku išlaikyti dėmesį, vaikai tiesiog pervargs. Tikriausiai pastebėjote, kad nuotolinių sesijų metu pavargstame greičiau nei gyvų susitikimų metu. Todėl taip pat svarbu nepamiršti reguliarių pertraukėlių, kurių metu dalyviai galėtų pajudėti, veikti ką nors kitą, nei veikė iki tol (pvz., pažaisti koją nors judrų žaidimą, kuris suteikia energijos, sutelkia dėmesį, leidžia pailsėti nuo ekrano).

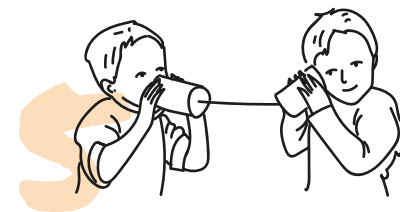
Pasirenkant užsiėmimų laiką, svarbu atsižvelgti į tai, kiek intensyvus dalyviams yra tas laikas mokykloje – ar tuo metu jie atostogauja, gal tuo metu mokiniai po pamokų dar turi ruoštis egzaminams, olimpiadoms ir pan. Gerai pasiteisino užsiėmimai atostogų metu, kai nevyksta nuotolinės pamokos. Tada vaikus lengviau motyvuoti dalyvauti, jie būna ma-

žiau pavargę nuo virtualių užsiėmimų. Jei užsiėmimai organizuojami ne atostogų metu, reikėtų atsižvelgti į tai, kada mokiniams baigiasi pamokos, kad jie turėtų laiko pailsėti ir nereikėtų iš karto po pamokų jungtis prie užsiėmimo.

„Išplėskite“ nuotolinį darbą už ekraną! Nuotolinis darbas dar nereiškia, kad naudojamas tik kompiuterio ekranas – vaikus įtraukia ir jų smalsumą žadina interaktyvumas, netikėtumo momentas, fizinio pasaulio ir tikrų objektų įtraukimas. Derinkite skirtingus užduočių formatus, kurie leistų dėmesio reikalaujančias užduotis derinti su veiklomis „už ekrano“. Pvz., užsiėmimui reikalingos medžiagos atsiunčiamos per paštomatą, užsiėmimams pasitelkiame aplinkoje esančius daiktus, naudojame skirtingas medijas (garsą, vaizdą ir pan.), įtraukiame skirtingus pojūčius atlikdami užduotį, pvz., užduotį reikia atlikti užsimerkus. Įtraukite užduotis, kurių metu reikia ką nors liesti, minkyti, pasimankštinti, pašokti.

Nuolat pasitikrinkite, kaip dalyviams sekasi. Sesijos metu vis patikrinkite, kaip dalyviams sekasi. Tai gali būti tiesiog greitas klausimas: „parašykite į pokalbių langelį

skalėje nuo 1 iki 10, kiek energijos dabar turite?“. Tai padės sutelkti dalyvių dėmesį, patikrinti, kaip jie jaučiasi, įnešti interaktyvumo.



Įtraukite dalyvių kultūrinį kontekstą, gyvenimo patirtį.

Atsižvelkite į dalyvių kontekstą, jų stiprybes, turimą patirtį ir tai išnaudokite užsiėmimų metu. Pvz., jei ne visi vaikai kalba viena kalba, paprašykite tų, kurie moka abi kalbas, išversti tekstą kitiems. Tai skatina dalyvius imtis to, ką jie gerai moka, atskleisti jų sugebėjimus ir įtraukti į procesą bei padeda jiems pasijusti svarbia proceso dalimi. Galima įtraukti užduotis, kurių metu dalyviai dalijasi savo atradimais, gebėjimais, patirtimi kažką darant. Tai taip pat padeda jiems geriau susipažinti, atrasti panašumų.



Parodykite dalyviams, kad juos matote.

Dalyvaujant nuotoliniuose užsiėmimuose kartais gali kilti jausmas, kad tame langelyje tavęs niekas nemato. Tada sunkiau įsitraukti ir dalyvauti. Taip pat ir fasilitatoriui gali atrodyti, kad kalba į ekraną, kuriame neaišku, ar dalyviai įsitraukia, girdi, kas kalbama. Todėl stenkitės bendrauti taip, kad dalyviai jaustųsi matomi.

Atkreipkite dėmesį į dalyvių neverbalinę kalbą ir tai komunikokite.

Pvz.: „Matau, kad visi, išskyrus Joną ir Eglę, jau pasidalinote. Jonai ir Egle, ar jūs taip pat norėtumėte pasidalinti?“. Taip pat padeda kreipimasis vardais, atkreipimas dėmesio į pasikeitimus, pvz., dalyvis įsijungė garsą, tarsi norėtų ką nors pasakyti. Taip dalyviai jaus, kad yra matomi, bus linkę labiau komunikuoti ir neverbaliai, tai padės jiems labiau įsitraukti.

Gali būti matomas ne tik per kamerą. Dažnai dalyviai sesijos metu nesutinka įsijungti kameros. Tam gali būti įvairių priežasčių (nepasitiki savimi ar kitais, nenori rodyti savo gyvenamosios aplinkos ar savo veido, nenori pilnai dalyvauti ir kt.), todėl svarbu per daug nespausti, o sudaryti sąlygas būti matomam kitais būdais, ir tai galbūt ilgainiui paskatins dalyvį pasijusti saugiau, įgauti pasitikėjimo savimi bei grupe ir dalyvauti įsijungus kamerą. Būti matomam gali padėti tokios užduotys: dalyviai gali interaktyvioje lentoje per nuotrauką ar paveiksluką išreikšti, kaip jie jaučiasi; galima paprašyti, kad dalyviai telefonu nufilmuotų trumpus filmukus kokia nors tema ir jais pasidalintų sesijos metu; galbūt jie gali nufotografuoti save besišypsančius ir rasti paveikslėlius, kurie simbolizuoja tai, kas jiems padeda jaustis gerai ir pan.



Prakalbinkite dalyvius.

Ne visiems vaikams ir jauniems žmonėms lengva verbaliai išreikšti savo nuomonę, kalbėti apie jausmus, reflektuoti. Tačiau pasirinkus tinkamą metodą ir prakalbinimo būdą, kuris tinka konkrečiam žmogui ir grupei, galima jiems padėti išreikšti save jiems tinkamiausiu ir lengviausiu būdu.

Sukurkite saugią ir palaikančią aplinką.

Dalyviai atsivers tik tada, kai jausis saugiai. Vienas iš veiksnių, padedančių sukurti saugią aplinką, yra taisyklės. Svarbu iš pat pradžių sukurti bendravimo taisyklės ir apibrėžti, kaip mes norime elgtis būsimoje nuotoliniuose užsiėmimuose. Pvz.: susitikimo metu būname įsijungę kameras, kalbame po vieną, jeigu pavargstame, darome petraukėlę ir t.t. Geriausia taisyklės aptarti kartu su dalyviais, tarkime, jų paklausti, kas jiems nepatinkų, kas trukdytų išgirsti kitą, dalyvauti ir pan. Kai dalyviai patys įvardija susitarimus,

jie prisiima už juos daugiau atsakomybės. Saugiai aplinkai taip pat svarbus jūsų dėmesys, palaikymas, paskatinimas ir pagarbus bendravimo grupėje užtikrinimas.

Dalyviams lengviau bendrauti mažesnėse grupelėse.

Sesijų metu pasiteisino *zoom* kambariai (*breakout rooms*). Jei dalyviams nedrąsu kalbėti bendroje grupėje, išskirščius juos mažesnėmis grupelėmis kambariuose kalbėtis paprastai būna drąsiau. Taip pat mažesnėje grupelėje yra galimybė visiems pasisakyti bei skirti daugiau laiko kokiam nors temai. Skirstant dalyvius į kambarius verta pagalvoti, kam su kuo geriausiai sekasi dirbti, o gal yra dalyvių, kurie paprastai mažai bendrauja ir kaip tik jiems norisi suteikti progą padirbėti kartu, susipažinti.

Tęstinių užsiėmimų metu padeda vienos temos plėtojimas. Pasiteisino nuoseklus vienos temos, metaforos, kuri dalyviams būtų pažįstama ir aiški, pvz., medžio tema, plėtojimas. Tai padeda ne tik per pažįstamą objektą lengviau kalbėtis apie kitas temas (tarkime, lyginti šaknis su asmeninėmis stiprybėmis, šakas su pomėgiais ir pan.), bet ir panaudoti medžio metaforą refleksijai, skirtai aptarti visą projektą.



Nuolat stenkitės įtraukti visus.

Turėkite planą „B“. Dirbant nuotoliniu būdu gali kilti įvairių techninių trukdžių (pvz., kažkas negali įsijungti kameros, o reikia atlikti užduotį su vaizdu; kažkas negali prisijungti prie lentos, kurioje visi piešia ir pan.). Todėl visada reikėtų pagalvoti ir apie alternatyvų sprendimą, kad techniniai nesklandumai netaptų priežastimi kam nors nedalyvauti.

Nenuleiskite rankų po pirmojo „nežinau“. Kiekvienam gali būti labiau priimtinas kitoks komunikavimo būdas. Vienam lengviau išreikšti jausmus piešiant, kitam rašant, kitam patinka vaidinti. Tad jei kurio nors dalyvio nepavyko prakalbinti vienu būdu, kantriai paieškokite kito formato.

Refleksijai pasiteisino metodai, kurie įtraukia dalyvius panaudoti daiktus, esančius aplink, ir tokiu būdu asocijuotis su sesija. Pvz., užduotis surasti

namie tokios spalvos daiktą, kuris geriausiai atspindi dabar patiriamą jausmą (galima pristatyti įvairių spalvų reikšmes, pvz., raudona – pyktis, mėlyna – liūdesys ir t.t.). Taip pat pasiteisino įvairūs grafiniai, vizualiniai, garsiniai dalykai, kurie buvo papildomi, komentuojami žodžiu.

Nuotolinio darbo metodų rinkinys

Šioje dalyje dalijamės metodais, kuriuos taikėme programoje RYŠIO KŪRIMAS dirbdami su vaikais ir jaunais žmonėmis, ir kurie mums pasiteisino. Visi čia pateikti metodai yra pritaikyti nuotoliniams užsiėmimams. Kai kurie jų pagal poreikį gali būti pritaikyti ir gyviems susitikimams. Metodai suskirstyti pagal pagrindinį tikslą (pvz., refleksijai, susipažinimui ir pan.), tačiau kai kurie jų gali būti naudojami ir keliems tikslams.

Naudojamos sąvokos:

- **Fasilitatorius** – asmuo, kuris veda, fasilituoja užsiėmimus.
- **Dalyvis** – vaikas ir/ar jaunas žmogus, dalyvaujantis užsiėmimuose (jei svarbus amžius, jis patiklinamas prieš kiekvieną metodą).

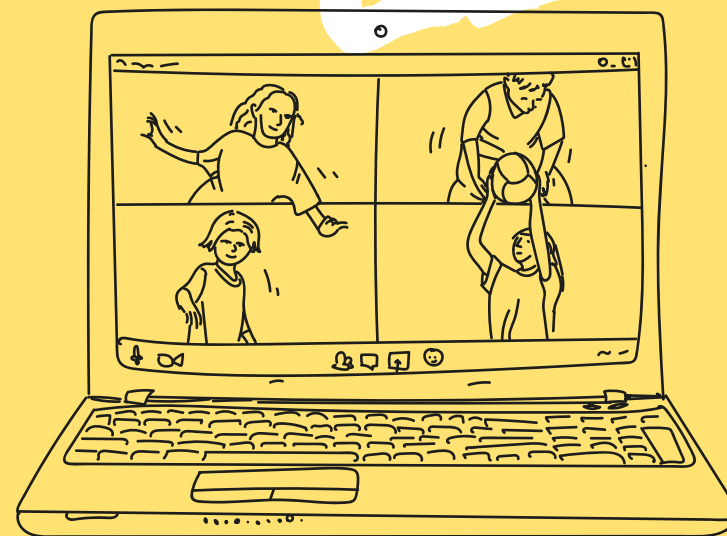
Pagrindinės internetinės platformos ir įrankiai:

- **Zoom** (<https://zoom.us/>) – pagrindinė nuotoliniam darbui naudojama platforma. Fasilitatorius turi susikurti paskyrą, ji gali būti nemokama (tuomet sesijos gali trukti iki 40 min, po to reikia jungtis iš naujo) arba mokama, kai sesijų trukmė neribojama.
- **Google jamboard** (<https://jamboard.google.com/>) – įrankis, skirtas dalintis interaktyvia lenta, joje prisijungę dalyviai gali kartu rašyti, piešti ir pan. Fasilitatorius turi susikurti paskyrą, ji gali būti nemokama (leidžiama susikurti ne daugiau kaip 5 lentas).
- **Padlet** (<https://padlet.com/>) – labai panašus įrankis kaip ir *google jamboard*. Fasilitatorius turi susikurti paskyrą, ji gali būti

nemokama (leidžiama susikurti ne daugiau kaip 3 lentas).

Na, ir, žinoma, kiekvienam iš metodų reikalingas įrenginys su internetu, vaizdo kamera bei mikrofonu, idealiu atveju kompiuteris. Jei nėra galimybės naudotis kompiuteriu, tuomet tiks išmanusis telefonas ar planšetė. Tiek fasilitatorius, tiek dalyviai turi turėti po atskirą įrenginį. Jei ne visi dalyviai turi galimybę naudotis atskiru įrenginiu, galima jungtis keliems iš vieno įrenginio.

APŠI-LIMVUI



**Metodai,
įrankiai, skirti
„pralaužti
ledus“, apšilti**

„Visi, kurie...“



Dėmesiui nukreipti ar sutelkti, atsipalaiduoti, taip pat trumpai pertraukėlei ar smagiai užsiėmimo pradžiai. Gali būti taikomas susipažinti ir norint padėti dalyviams laisviau pasijusti grupėje. Metodas tinkamas dalyviams, kurie mažai pažįstami, ir tiems, kurie vieni kitus jau gana gerai pažįsta (pvz., klasiokai).



Nuo 5 iki 25 (svarbu, kad visi dalyviai matytųsi viename lange, pvz., *zoom* platformoje viename lange telpa 25 dalyviai).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- *zoom* ar kita platforma.



10–15 min.



Fasilitatorius sako dalyviams įvairius teiginius. Dalyviai, išgirdę teiginį arba klausimą, pvz., „Visi, kurie mėgsta sniegą“, turi sureaguoti tam tikru kūno gestu. Pvz:

- „Tie, kurie valėsi dantis, paimkite sau už nosies“.
- „Tie, kurie šiandien valgė saldainių, kuo greičiau suraskite bet kokį žalią daiktą“.
- „Tie, kurie mėgsta ledus, padarykite pritūpimą“.
- Tada leidžiama dalyviams, kurie nori, taip pat pasakyti: „Tie, kurie...“ ir sugalvoti užduotį.



- Į kokį teiginį grupės atsakymas nustebino labiausiai?
- Koks teiginys labiausiai įsiminė?
- Ką jautei, kai grupė aktyviai sureagavo į tavo teiginį?
- Ko dabar dar norėtum paklausti grupės, kokį teiginį įgarsinti?
- Kokių panašumų atradai su kitais dalyviais?



Vardijant teiginius svarbu išlaikyti seką nuo bendrų, beasmenių teiginių iki labiau asmeniškų, reikalaujančių daugiau atvirumo. Asmeniškumo lygį galima pasirinkti pagal tai, kiek dalyviai vieni kitus pažįsta.

Rekomenduojama pačiam fasilitatoriui dalyvauti atsakant į teiginius.

Svarbu leisti visiems norintiems pasiūlyti savo teiginį.

Viso kūno mankšta



Energingam įsitraukimui į grupės veiklą, ypač, kai reikia dalyvius išbudinti ir sudominti.



Iki 25 (svarbu, kad visi dalyviai matytųsi viename lange, pvz., zoom platformoje viename lange telpa 25 dalyviai).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



3–5 min.



Fasilitatorius veda mankštą sakydamas dalyviams, kaip mankštintis:

1. Pradedame mankštą nuo vienos rankos piršto ir einame prie dviejų pirštų ir t.t.
2. Tada mankštiname kitos rankos pirštus po vieną.
3. Paskui mankštiname po vieną ranką, po vieną koją. Galima įterpti kairę koją, dešinę ranką ir patikrinti koordinaciją.
4. Pajudinti ir nosį, ir ausis.
5. O paklausinėjus dalyvių, kas dar liko neišmankštinta, dažniausiai visi užmiršta pajudinti užpakalį. Tai labai smagus ir gražus užbaigimas.



(Aptarimas nėra būtinas)



Svarbu pajudinti ir išmankštinti kuo daugiau kūno dalių. Išlaikyti netikėtumo momentą mankštinant tas kūno dalis, kurių dažniausiai nejudiname. Taip pat svarbu dalyvių paklausti, kurios kūno dalies dar nepajudinome, suteikti jiems progą pasisakyti. Vedant mankštą keisti energiją ir tempo dinamiką – kartais lėtai, o kartais labai greitai.

Paliesk spalvą



Dėmesiui nukreipti ar sutelkti, atsipalaiduoti, trumpai pertraukėlei.



Nuo 1 iki 25 (svarbu, kad visi dalyviai matytųsi viename lange, pvz., zoom platformoje viename lange telpa 25 dalyviai).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



3–5 min.



Fasilitatorius sako dalyviams, kokios spalvos, faktūros daiktą paliesti: „palieskite daiktą, kuris yra mėlynas/raudonas“ ir pan. Galima prašyti paliesti ir skirtingas medžiagas, faktūras: medį, stiklą, popierių, plastiką ir pan.

Visi dalyviai turi kuo greičiau toį daiktą paliesti.



(Aptarimas nėra būtinas)

Surask daiktą



Dėmesiu nukreipti ir energijai atgauti, ypač po statiškos, susikaupimo reikalavusios veiklos.



Optimalus skaičius 8–10, bet gali būti ir daugiau (iki 25).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.

Daiktai, kurie bus rodomi dalyviams.



Apie 10–15 min.



Fasilitatorius parodo per kamerą daiktą, pvz., distancinį televizoriaus pultelį. Kiti dalyviai turi kuo greičiau atnešti ir per kamerą parodyti tokį patį (arba labai panašų) daiktą. Laimi tas, kuris greičiausiai atneša daiktą.



Svarbu pasirinkti daiktus, atsižvelgiant į dalyvių socialinę aplinką (pvz., vaikas, gyvenantis skurdžioje aplinkoje, gali neturėti televizoriaus pultelio).

„Simas sako, daryk taip“



Greitą reakciją skatinantis smagus ir įtraukiantis žaidimas dėmesiui sutelkti.

(Tinkamas dalyviams nuo 6 metų.)



5–25 (svarbu, kad visi dalyviai matytųsi viename lange, pvz., zoom platformoje viename lange telpa 25 dalyviai).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



5 min.



Vienas dalyvis išrenkamas būti Simu. Likusiems dalyviams jis sako, ką daryti: pvz., „Simas sako užmerkti akis“. Jei dalyvis, išrinktas Simu, nepasako žodžių: „Simas sako“, dalyviams nereikia atlikti užduoties. Jei kas nors suklysta, iškrenta iš žaidimo. Tokiu būdu dalyvių žaidime lieka vis mažiau. Paskutinis likęs nesuklydęs dalyvis tampa kito žaidimo Simu, ir žaidimas tęsiasi toliau.



- Kas nepavyko?
- Kas buvo sunkiausia?
- Paklausti tų, kurie išsilaikė iki galo: kaip jiems pavyko? Kokią strategiją naudojo, ar naudojo?



Gera paaiškinti taisykles, kad visi iki galo suprastų. Iš pradžių fasilitatoriui reikėtų parodyti pavyzdį ir pirmam pa-būti Simu.

Arbatos puodelis



Apšilimui, susipažinimui.



Iki 25 (svarbu, kad visi dalyviai matytųsi viename lange, pvz., zoom platformoje viename lange telpa 25 dalyviai).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.

Arbatos puodelis (visi dalyviai turėtų turėti po puodelį).



30 min. (priklauso nuo dalyvių skaičiaus)



Fasilitatorius rodo arbatos puodelį, siunčia palinkėjimą pasirinktam dalyviui perduodamas arbatos puodelį. Tikslas – teisingai perduoti puodelį iš zoom langelio į kito dalyvio langelį. Jei aš duodu puodelį per apačią, o žmogus yra langelyje po manimi, tai jis/ji „paima“ puodelį iš viršaus. Taip siunčiama kiekvienam, jei neišeina perduoti, nes dalyvio nėra langelyje šalia, reikalingi tarpininkai, kurie perneštų puodelį.



- Kaip sekėsi perduoti puodelį?
- Ar buvo malonu sulaukti palinkėjimo ir jį perduoti kitam?



Refleksija nėra būtina, nes tai apšilimo, įsiregistravimo užduotis.

Atspėk, kas dėžėje



Dėmesio sukoncentravimui. Tinka pasiruošimui prieš dėmesio ir koncentracijos reikalaujančią veiklą.



Optimalus skaičius 8–12.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.

Dėžė su daiktu (fasilitatoriui).



10–15 min.



Fasilitatorius pasiruošia dėžę, į kurią įdeda vieną daiktą (pvz., pieštuką). Uždavinėdami klausimus dalyviai turi išsiaiškinti, kas yra dėžėje. Į klausimus galima atsakyti tik „taip“ arba „ne“.



- Kuris klausimas padėjo suprasti, koks daiktas paslėptas dėžėje?
- Ką atradote darydami pratimą?
- Ar sunku buvo sugalvoti klausimus? Kodėl?



Jeigu ilgai nepavyksta atspėti, reikia pametėti užuominų, kad dalyviai neprarastų susidomėjimo.

Apsisuk aplink



Išsijudinti pavargus nuo ekrano.



Neribotas.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



15 min.



Fasilitatorius duoda užduotis, visi dalyviai turi pakilti nuo ekranų ir atlikti siūlomą užduotį. Pvz: „visi atsistojam ir bėgam pamojuojam pro langą“; „visi atsistojam ir bėgam, apkabinam artimąjį ir savo gyvūnėlį“; „visi atsistojam ir bėgam pasižiūrėti į veidrodį“ ir t.t. Galima siūlyti įvairiausias užduotis. Galima kviesti ir dalyvius pasiūlyti užduotis.



Svarbu parinkti užduotis, kurios tiktų esamai grupei, nebūtų per drąsios ar netinkamos, tiktų aplinkai, kurioje yra dalyviai.

Medžio augimas



Atsipalaidavimui, susitelkimui.

Šį metodą geriausia taikyti, kai norime pailsėti, atsitraukti nuo ekrano ir pamėginti praktiškai pajusti dalykus, skatinti empatijai.



Neribotas.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



15 min.



Fasilitatorius veda užduotį palaipsniui sakydamas dalyviams, ką daryti:

1. Pradedame nuo grindų arba kėdės, dėmesys į pėdas ir žemę. Šaknys – stabilumas, svoris, tai, kas mums rūpi, ką mylim, už ko laikomės, kuo galime pasitikėti.
2. Pamažu stojamės ir judame stovėdami, lankstomės, siūbuojame. Stuburas arba kamienas – mūsų gebėjimai, talentai, žinios, tai, ką mokame ir kas mums sekasi. Šakos – rankos kyla ir leidžiasi, laisvai mojuojame ore, atsipalaiduojam, plasniojam. Mūsų siekiai, svajonės, įkvėpimai.
3. Atsigulam, atsipalaiduojam, pagalvojam apie vieną konkretų dalyką, kurį galime padaryti dabar ir tuoj padarysime taip, kad mūsų siekiai išsipildytų.



- Kaip sekėsi įsijausti, pajusti „kitą“ augalą? Buvo sunku ar lengva, kokie jausmai apėmė?
- Aptarimą galima tęsti toliau pasitelkiant tą pačią metaforą apie mūsų panašumą į augalus.



SUSIPA- ŽINIMUI

**Metodai,
įrankiai, skirti
susipažinti**

Susipažinkime



Dalyvių susipažinimui su fasilitatoriumi. Tinka taikyti veiklos/projekto pradžioje. Taikyti dalyviams, kurie jau moka skaityti ir rašyti.



Neribojamas.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma;
- *mentimeter* įrankis (<https://www.mentimeter.com/>).



Gali trukti nuo 5 iki 30 min.



Fasilitatorius, naudodamas *mentimeter* programėlę, iš anksto paruošia testą apie save. Klausimai turėtų leisti dalyviams sužinoti kuo daugiau įvairios informacijos apie fasilitatorių. Klausimai paruošiami testo formatu. Pvz.:

Kuriame mieste gimė Eimantas?

- a) Kaune;
- b) Vilniuje;
- c) Klaipėdoje.

Koks mėgstamiausias Eimanto hobis?

a)....

Visi žaidėjai per savo išmaniuosius telefonus prisijungia prie <https://www.menti.com/>, kuriame suvedę fasilitatoriaus atsiųstą kodą pereina į žaidimą. Žaidimo metu jie mato klausimus ir į juos atsakinėja. Vėliau mato vieni kitų atsakymus ir tuos, kurie tiksliausiai atsakė.



- Ką naujo sužinojote apie (vardas)?
- Kas buvo netikėta?
- Į kurį klausimą buvo sunkiausia atsakyti ir kodėl?



Fasilitatoriui reikia numatyti laiko testui paruošti (suformuluoti klausimus, suvesti į *mentimeter* ir kt.).

„Mano naujasis draugas“



Susipažinimui (ypač, kai dalyviai vienas kito nepažįsta).



Nuo 4 iki 20 (galima ir daugiau, bet dalyviams gali atsibosti ilgai vieni kitų klausytis).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- *zoom* ar kita platforma.



Priklauso nuo dalyvių skaičiaus: maždaug nuo 16 min. iki 45 min.



1. Dalyviai poruojami atsitiktine tvarka (pvz., *zoom* kambariuose), jiems duodamos 4 minutės susipažinti ir kuo daugiau vienas apie kitą sužinoti. Galima iš anksto paruošti klausimus, kad būtų lengviau kalbėtis.
2. Pasibaigus laikui, grupė vėl susijungia ir kiekvienas per 1 minutę pristato „savo naująjį draugą“ – ką sužinojo apie jį/ją, koks jis/ji, kuo domisi, kas (ne)patinka ir pan. Priklausomai nuo grupės laisvumo ir drąsos, galima pasiūlyti žmogui, apie kurį kalbama, judesiais „įgarsinti“ kalbantįjį – pvz.,
3. jei šis sako, kad mano naujasis draugas groja gitara – galima parodyti, kaip tai jis daro.



- Kas apie naująjį draugą jus labiausiai nustebino?
- Kaip sekėsi bendrauti poromis?
- Kokie jausmai susitikus su nepažįstamu „akis į akį“? Kas padėjo atsipalaiduoti?
- Kaip jautėtės, kai jus pristatinėjo grupei?
- Kas labiau patiko – pristatyti kitą ar klausytis, kaip pristato jus patį ir kodėl?



Jei grupės dalyviai visiškai nepažįstami, nepradėkite nuo šio metodo. Geriau šį metodą taikyti, kai dalyviai jau yra bent ką nors kartu nuveikę.

Taip pat svarbu paaiškinti užduotį ir tai, kad surinktą informaciją apie naująjį draugą reikės pristatyti grupei per vieną minutę (nei daugiau nei mažiau).

Vardų estafetė



Susipažinti ne tik vieniems su kitais, bet ir su aplinka, kurioje yra dalyvis.



3 ir daugiau (svarbu, kad visi dalyviai matytųsi viename lange, pvz., zoom platformoje viename lange telpa 25 dalyviai).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



7–10 min. (priklauso nuo dalyvių skaičiaus)



1. Fasilitatorius paprašo dalyvių pasiimti vieną mėgstamą daiktą iš savo namų ir laikyti jį prie savęs.
2. Tada paaiškina taisyklės: dalyvis pasako savo vardą, įvardija ir parodo daiktą, kurį turi, ir perduoda estafetę kitam. Pvz.: „Mano vardas Rytis, aš turiu raudoną kamuoliuką.“
3. Tada Rytis parodo raudoną kamuoliuką, „o mano vardas Viola, aš parodysiu savo mėlyną puoduką, kurį labai mėgstu.“
4. Tada Viola parodo mėlyną puoduką, „o mano vardas Gintė, aš parodysiu savo katę.“



- Koks mėgstamas daiktas nustebino?
- Kam buvo sunku surasti daiktą, o kam ne? Kas atsitiko?



Svarbu atkreipti dėmesį į tai, kad vaikai, kurių aplinka skurdi, gali pasimesti ir nežinoti, ką pasiimti. Tokiais atvejais galima paraginti, jog tai gali būti bet kas – tiek tušinukas, tiek akmenukas ar bet kas, kas yra šalia

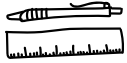
Skirtumai ir panašumai



Susipažinti su skirtingomis kultūromis, skirtumams ir panašumams atrastai. Geriausiai tinka, kai dalyviai yra iš skirtingų šalių (jei taip nėra, galima tiesiog atitinkamai pritaikyti klausimus). Dalyviams nuo 8 m. amžiaus.



3 ir daugiau.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



20 min. (priklauso nuo dalyvių skaičiaus)



Facilitatorius paaiškina dalyviams užduotį:

1. I dalis – per 30 sekundžių rasti daiktą, kuris primena Lietuvą.
2. II dalis – per 30 sekundžių rasti daiktą, kuris primena šalį, iš kurios dalyvis yra kilęs.
3. III dalis – bendroje grupėje pasidalinti, kuo šie daiktai primena Lietuvą ir gimtąją šalį.
4. IV dalis – bendroje grupėje rasti panašumus ir skirtumus tarp įvairių dalyvių daiktų ir istorijų, aptarti, kuo vienos šalys panašios į kitas.

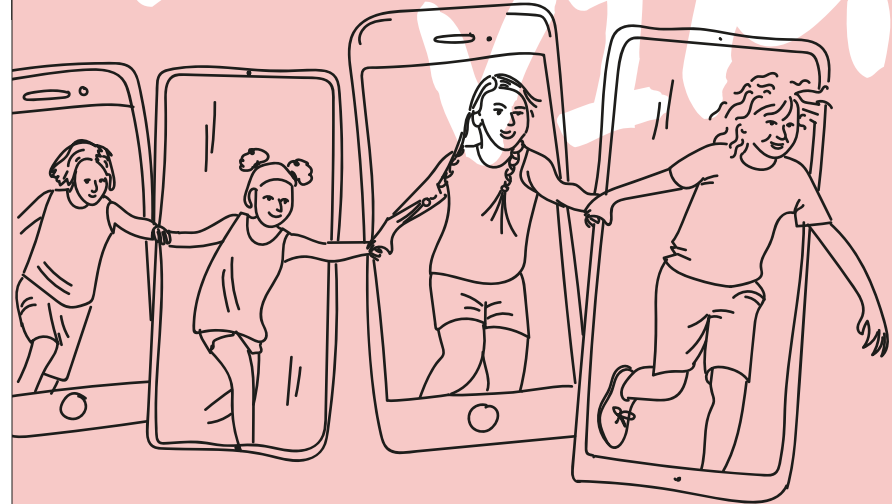


- Kas nustebino?
- Kurios šalies daiktai labiausiai atitiko tavo šalį?



Aptarimo metu svarbu atkreipti dalyvių dėmesį, kad mes esame ir labai panašūs, ir skirtingi.

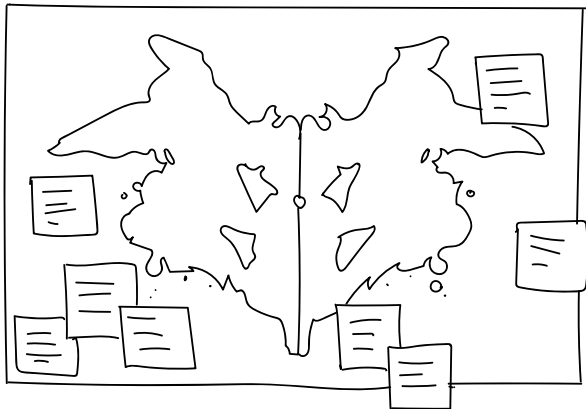
BENDRA- DARBIA- VITMUI



**Metodai, įrankiai,
padedantys mokytis
bendradarbiauti**

Roršako dėmės

https://en.wikipedia.org/wiki/Rorschach_test



Galima naudoti kalbant apie skirtingus požiūrius ir nuomones, akcentuojant, kad matyti pasaulį savaip, kitaip yra normalu ir būdinga kiekvienam žmogui.



4–20.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom platforma;
- google jamboard.



Priklausomai nuo dalyvių skaičiaus:

Jei 4 dalyviai – apie 20 min., jei dalyvių 20 – apie 60 min.



1. Fasilitatorius iš anksto pasiruošia Roršako dėmes, kurios po vieną nukopijuojamos į skirtingus google jamboard puslapius (1 dėmė vienai porai dalyvių);



2. Grupė suskirstoma po 2 žmones. Kiekvienai porai skiriama atskira Roršako dėmė, kurią jie gali pamatyti google jamboard lentoje, nurodytame puslapyje. Fasilitatorius pasidalija nuoroda į jamboard per zoom pokalbių langelį.
3. Kiekvienas dalyvis pradžioje 3 minutes žiūri į nurodytą dėmę ir pasižymi tai, ką ten pamato. Tikslas – pamatyti kuo daugiau skirtingų dalykų.
4. Kiekviena pora „siunčiama“ į zoom kambarius (break out rooms) ir per 2 minutes turi pasidalinti pamatytais dalykais vienas su kitu. Pamatyty dalykų pavadinimus užrašo ant jamboard lipnių lapelių ir suklijuoja aplink savo dėmę.
5. Pasibaigus laikui kiekviena grupė paeiliui demonstruoja savo dėmę ir pristato tai, ką pamatė joje. Jeigu kuris nors grupės narys nemato to, ką pamatė atsakingieji už dėmę, tada šie turi paaiškinti, parodyti, kaip jie mato, ką mato.
6. Grupė po pristatymo gali papildyti pamatytus dalykus naujais, kurie nebuvo paminėti.

- Kaip sekėsi atlikti užduotį? Buvo sunku, ar priešingai – lengva ir kodėl?
- Kokius dalykus pamatė jūsų kolega, kurie pamatyti dalykai jus nustebino labiausiai?
- Kaip jums atrodo, kodėl mes matome tuos pačius dalykus skirtingai? Nuo ko tai priklauso?
- Kaip jautėtės tais momentais, kai kitiems pasakojant, ką jūs jžiūrite dėmėje, jie galiausiai pamatydavo tą patį?
- Kur dar susidūrėte su situacija, kai žmonės tuos pačius dalykus mato skirtingai?
- Kaip jums atrodo, kodėl mes atlikome šią užduotį ir ko iš jos galima pasimokyti?



Iš pradžių reikėtų skirti kokias 3–5 min. pademonstruoti google jamboard įrankį ir jo pagrindinės funkcijas: kaip rasti skirtingus puslapius, kaip užrašyti bei priklijuoti lapelius ir pan. (jeigu grupė nežino, kaip juo naudotis). Tada leisti pabandyti demo lape. Individualaus darbo metu galima leisti foninę muziką.

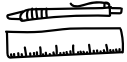
Istorijos kūrimas (1)



Mokymuisi bendradarbiauti, dirbti komandoje, bendrumo jausmui grupėje kurti.
Tinka dalyviams nuo 6 m. amžiaus.



3–12.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- *zoom* ar kita platforma.



15 min. (priklauso nuo dalyvių skaičiaus)



- Su dalyviais *zoom* platformoje pasidalijama balta lenta (*white board*), ant kurios visi dalyviai gali piešti.
- Užduotis dalyviams – nupiešti tai, ką jie nori, ant lentos, kurią pasidalijo kartu su visais. Kadangi vietos yra ribotai, tai jie pradeda piešti, kur yra vietos arba vienas ant kito.
- Gali kilti klausimų ar erzelio, todėl svarbu paskatinti dalyvius kalbėtis tarpusavyje, derinti veiksmus. Nes vietos yra tiek, kiek yra, o visų piešiniai turi tilpti.
- Kai visi baigia piešti, tada prašoma tų, kurie nori, papasakoti istoriją sujungiant visus piešinius. Jei susidaro skirtingos istorijos, tada reikia apie tai pasikalbėti.



- Ką norėjote pasakyti?
- Ar pavyko tilpti viename lape?
- Ar kas nors jus erzino piešiant?
- Ar buvo taip, kad norėjosi nesutikti su pasakojimu?
- Kaip pavyko sukurti istoriją sujungiant visas dalis?
- Kodėl atsitiko taip, kad vieni pasakoja vieną istoriją, o kiti kitą?



Fasilitatoriui svarbu pasiruošti galimiems techniniams sunkumams (pvz., vaikai gali nežinoti, kaip naudotis internetine piešimo lenta, kažkam ši funkcija neveiks ir pan.). Todėl svarbu iš pat pradžių parodyti, kaip naudotis, įsitikinti, kad visi supranta ir moka naudotis.

Istorijos kūrimas (2)

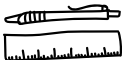


Mokymuisi bendradarbiauti, dirbti komandoje, bendrumo jausmui grupėje kurti.

Tinka dalyviams nuo 6 m. amžiaus.



6–12.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma;
- google jamboard įrankis, ar kitas įrankis, kuriuo galima su dalyviais dalintis vaizdu.



30 min.

(priklauso nuo dalyvių skaičiaus)



- Grupė suskirstoma į mažesnes grupes po 3–4 dalyvius. Visos grupės gauna vienodą paveikslą (fasilitatorius su dalyviais pasidalija nuoroda į jamboard lentą, kurioje yra paveikslas), pagal kurį turi sukurti vieną istoriją ir ją pristatyti kitiems. Grupelės dirba atskirai „kambariuose“ (zoom break out rooms).
- Dažnai istorijos būna labai trumpos, siauros, neišplėtos, tuomet reikia užduotį pakartoti, paprašyti dalyvių papasakoti ilgesnę istoriją, įtraukti daugiau detalių, personažų, nuotykių.



- Su kokiais sunkumais susidūrėte kurdami istoriją grupėje?
- Kokie trys dalykai įsiminėte kuriant istoriją?
- Kas buvo grupės lyderis?



Galima pasirinkti žymių dailininkų paveikslus, taip dalyviai tuo pačiu susipažintų ir su dailės istorija/kūriniais.



KŪRYBIN- GUMUI

**Metodai,
įrankiai
kūrybingumui**

Išgalvota istorija



Grupės potencialui, kūrybiškumui atskleisti ir lavinti, darbo grupėse įgūdžiams lavinti.



3–30.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma;
- google jamboard, google paieška.



25–45 min. (priklausomai nuo dalyvių skaičiaus)



1. Dalyviai padalijami į grupes po 3 žmones ir paskelbus užduotį (2 punktas žemiau) jiems duodamos 3 min. ją atlikti.
2. Kiekvienas dalyvis pagal savo nuotaiką suranda internete ir įkelia į savo grupės *google jamboard* puslapį po dvi nuotraukas: pirmoji turi vaizduoti kokią nors vietovę, geriau be žmonių, arba kad jie būtų toliau, ne pirmame plane. Antroji turi vaizduoti kokį nors personažą, veikėją vidutiniu ar stambiu planu (tai gali būti žmogus, gyvūnas ir pan.). Iš viso 6 nuotraukos.
3. Kiekvienai grupei atitenka kitos grupės surinktas nuotraukų koliažas. Svarbu, kad kiekviena komanda toliau dirbtų ne su savo nuotraukomis.
4. Kiekviena komanda, panaudodama visas 6 nuotraukas, per 15 min. sukuria istoriją, kurioje kiekviena nuotrauka yra lyg kadras iš tos istorijos (galima sudėlioti jas bet kokia tvarka).
5. Kiekviena grupelė per 2 min. pristato visiems savo istoriją.



- Kaip sekėsi darbas grupėje?
- Ar turėjote lyderį?

- Kaip vertinate savo indėlį į atliktą užduotį?
- Koks buvo jūsų grupėje kūrybos procesas (kaip kūrėte)?
- Ar esate patenkinti rezultatu? Kodėl?
- Kur dar galite panaudoti šį kūrybos metodą?
- Individuali kūryba versus grupinė – kokie plusai, minusai?



Užduotis iš pirmo žvilgsnio gali pasirodyti labai sunki ar net per sunki, tačiau paprastai visi sugalvoja ką nors įdomaus, o sugalvotų istorijų pristatymas būna labai linksmas.

„Kas toliau?“



Kūrybingumui ir kritiniam mąstymui lavinti, pasakojimo, kalbėjimo, komandinio darbo įgūdžiams lavinti.



2–30.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma;
- google paieška.



20–40 min. (priklausomai nuo dalyvių skaičiaus)



1. Fasilitatorius iš anksto suranda paveikslus ar piešinius (galima parinkti laikotarpį ar stilių, aktualų kitoms mokymo disciplinoms, jei norima sujungti skirtingas disciplinas (pvz., istoriją, literatūrą ir pan.).
2. Dalyviai paskirstomi į grupes po 2–5 žmones.
3. Kiekviena grupė išsirenka jiems patinkantį paveikslą iš fasilitatoriaus pateiktų paveikslų (galima paveikslus rodyti dalijantis ekranu).
4. Kiekviena grupė per 15 minučių turi sukurti dvi istorijas: komediją ir tragediją. Pasirinktas paveikslas yra lyg „pirmas filmo kadras“.
5. Sukurtas istorijas komandos paeiliui pristato visiems, pradedama nuo tragedijų (dramų), o vėliau – komedijos. Vienai istorijai skiriama iki 100 sekundžių.



- Kaip vertinate savo atliktą darbą? Ar esate juo patenkinti? Kodėl?
- Kaip vertinate savo asmeninį indėlį į galutinį kūrybos rezultatą?

- Kaip kūrėte istorijas, koku principu vadovavotės?
- Kokie buvo kūrybinio proceso momentai, kurie labiausiai pastūmėjo istorijos vystymo link?
- Kuris žanras (komedija ar tragedija/drama) jūsų komandai buvo lengvesnis ir kaip jums atrodo, kodėl?
- Kuri iš šiandien išgirstų istorijų jus nustebino labiausiai ir kodėl?
- Kaip jums atrodo, kokie išankstiniai susitarimai grupėje komandinę kūrybą padarytų dar lengvesne?



Reikia parinkti paveikslus, kurie skatina svajoti, kurti. Abstraktus menas šiai užduočiai nelabai tinka.

Judu su jausmu



Emocijų pažinimui ir jų raiškai per judesį bei kūrybingumui. Šį metodą siūloma taikyti proceso viduryje, kai grupė jaučiasi saugiai tiek tarpusavyje, tiek su technologijomis ir ekranu.



Neribotas.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



30 min.



- Fasilitatorius leidžia skirtingus muzikinius kūrinius, kurių kiekvienas skirtas vis kitai emocijai. Muziką galima leisti dalijantis fasilitatoriaus kompiuterio garsu zoom platformoje.
- Dalyviai šoka, juda pagal muziką (įsijungę kameras), bandydami išreikšti emociją, kuriais skirtas muzikinis kūrinys, leisdami sau su ta emocija pabūti.



- Ką pajutom, ką pastebėjom keliaudami per emocijas?
- Kokie jausmai kilo bandant išreikšti skirtingas emocijas?



Svarbu tinkamai parinkti muzikinius kūrinius, kurie padėtų įsijausti į skirtingas emocijas.

Muzikinių kūrinių pasiūlymai:

Liūdesys – Amiina „Hilli“,
džiaugsmas – Francis Bebey „Coffee Cola“,
pyktis – Amalia Singh „The Young Pope Theme“,
pasitikėjimas savimi – The Roop „On Fire“

Kelionė vandens užsimerkus



Kitokiems pojūčiams patirti.

Šį metodą siūloma taikyti proceso viduryje, kai grupė jaučiasi saugiai tiek tarpusavyje, tiek su technologijomis ir ekranu.



Neribotas.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.

Vandens puodelis/stiklinė namuose.



15 min.



- Uždutis: užsimerkus atsinešti puodelį/stiklinę vandens.
- Fasilitatorius iš pradžių pakviečia užsimerkus pabandyti suvokti, kur kambario ribos, daiktai, kaip reikės eiti, tada po truputį susipažinti su kambario erdve, žodžiu – lėtas startas. O paskui jau dalyviai kviečiami eiti atsinešti vandens. Uždutis – ne kuo greičiau tai padaryti, svarbiau neatsimerkus nueiti į virtuvę, pasiimti puodelį/stiklinę, prisipilti vandens ir grįžti.



- Kaip jautėtės?
- Kokių minčių sukėlė?
- Kaip pasisekė?

Tai ne..., tai...



Kūrybingumui išlaisvinti, vaizduotėi plėtoti. Šią veiklą tikėtų organizuoti, kai dalyviai labai uždari, pripratę prie griežtų taisyklių, sunkiai dalijasi savo kūrybiškumu, mintimis, mąsto labai šabloniškai.



6–12.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.
- Daiktai, kurie bus rodomi.



30 min.



Fasilitatorius per kamerą rodo daiktą, pvz., batą. Po vieną dalyviai turi įžiūrėti tame daikte visiškai naują dalyką. Pvz. „Tai ne batas, tai laivas.“ Kitas tęsia: „Tai ne laivas, tai šulinys“ ir t.t., kol visi dalyviai pasisako.



- Ar sunku buvo pradėti šį pratimą ir kodėl?
- Koks daiktas labiausiai riboja fantaziją?
- Ar matėte tuos įsivaizduojamus objektus, apie kuriuos kalbėjo kiti?



Geriausia rodyti iki trijų daiktų, kad dalyviams neatsibostų. Pirmas parodytas daiktas sukelia norą fantazuoti.

REFLEKSIJAI



**Refleksijos ir
įsivertinimo
metodai, įrankiai**

Koks animacinis paveikslėlis atspindi tavo nuotaiką?

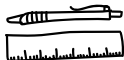


Nuotakai ir jausmams įvertinti užsiėmimo pradžioje arba pabaigoje.

Gerai tinka pabaigai – koks atsisveikini, koks išeiini po užsiėmimo.



1–30.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma;
- gif paveikslėlių platforma: <https://giphy.com/>.



2–40 min. (priklausomai nuo dalyvių skaičiaus)



1. Fasilitatorius parodo gif paveikslėlių platformą (pasidalija nuoroda su visais dalyviais), paaiškina, jei reikia, kaip veikia.
2. Kiekvienas dalyvis suranda paveikslėlį, kuris geriausiai atspindi jo/jos dabartinę nuotaiką (pvz., kaip nusiteikęs atsisveikini? Kokios nuotaikos pradedi mūsų užsiėmimą). Tam skiriama 1 min.
3. Pasirinkus norimą paveikslėlį, reikia nukopijuoti jo adresą ir pasidalinti su visais pokalbių/žinučių langelyje (*chat*) (nukopijuoti galima ant paveikslėlio (*gif*) paspaudus dešinį pelės klavišą ir pasirinkus „*copy link address*“)
4. Fasilitatorius atidaro po vieną paveikslėlį ir dalindamasis ekranu rodo visiems dalyviams.
5. Jei dalyvių mažiau, galima prašyti trumpai pakomentuoti savo paveikslėlį.
6. Baigę atsisveikina.



Kol dalyviai ieško paveikslėlių ir kol jie demonstruojami (ypač jei dalyviai nekommentuoja paveikslėlių), labai tinka paleisti nuotaikingą muzikinį foną.

Aš esu muzika



Emocijoms išreikšti ir atpažinti, kompetencijai didinti, muzikiniam akiračiui plėsti.



1–8.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



Vienam dalyviui skiriamos 2 minutės ir aptarimui 2 minutės.



1. Kiekvienas dalyvis per 1 min. turi rasti garso įrašą, kuris geriausiai apibūdina jo savijautą dabar (šiandien).
2. Kiekvienas dalyvis paeiliui transliuoja savo dainos atkarpą apie 2 min., kiti dalyviai klauso. Transliuoti galima dalijantis kompiuterio garsu (zoom platformoje), leidžiant per telefoną ar kitą įrenginį, kad visi girdėtų (paprastesnis būdas).
3. Pasibaigus dainos demonstracijai, dainos klausę dalyviai dalijasi mintimis, kokios emocijos, kokios mintys ir kaip sekasi žmogui, kuris pasidalijo šiuo muzikos takeliu. Kuriamas lyg šiandienos horoskopas tam žmogui.
4. Dainą leidęs žmogus, išklauses visų, pakomentuoja, kaip mums sekėsi „perskaityti“ jo pasirinkimą.



- Ar sunku buvo išsirinkti dainą, kuri geriausiai atspindėtų tavo savijautą? Kaip pasirinkai?
- Kaip jauteisi, kai kažkas komentavo tavo savijautą pagal pasirinktą dainą? Kas labiausiai nustebino?
- Kokios naujos muzikos šiandien išgirdai?
- Kokio atlikėjo norėtusi dar paklaustyti?



Svarbu fasilitatoriui ir pačiam dalyvauti bei dalintis su dalyviais.

„4F“ metodas



Refleksijai, įvertinti ir įvardyti, ką iš gautos patirties taikysiu ateityje. Geriausia, kad dalyviai būtų 12 metų ir vyresni.



1 ir daugiau.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



15–20 min. (priklauso nuo dalyvių skaičiaus)



4F – *Facts, Feelings, Findings, Future* (faktai, jausmai, atradimai, ateitis).

Dalyviams skiriamos kelios minutės individualiai pagalvoti apie:

- vieną faktą, kuris nutiko susitikimo/užsiėmimo metu;
- jausmą, kurį ryškiausiai jautė susitikimo/užsiėmimo metu;
- atradimą, kurį patyrė;
- kur tai, ką patyrė, išmoko, pajautė, galėtų panaudoti ateityje?

Tada dalyviai prašomi pasidalinti tuo, ką pasižymėjo.



Nurodyti tikslų laiką, kiek dalyviams skirta laiko pagalvoti, pvz., 2 min.

Įvykio piešimas



Refleksijai. Metodas tinkamas visoms amžiaus grupėms.



3–25.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma;
- Įrankiai virtualiam piešimui: *google jamboard, padlet*.



30 min.



1. Kiekvienas dalyvis individualiai pagalvoja ir išsirenka vieną įvykį, kuris nutiko per susitikimą/užsiėmimą, ir jį nupiešia (galima naudoti tiek tikrą lapą, tiek online piešimo priemonę, pvz., *google jamboard, padlet*).
2. Tada kiekvienas pristato grupei, ką nupiešė ir kodėl pasirinko šį įvykį.



- Ar pastebėjote panašumų ir skirtumų vieni kitų piešiniuose?
- Kokie įvykiai dominavo? Kodėl?



Naudojant virtualius piešimo įrankius, svarbu įsitikinti, ar visi dalyviai supranta, kaip jais naudotis. Kaip planas „B“ tinka piešimas ant lapo. Paskui piešinius kiekvienas gali parodyti pridėdamas prie ekrano. Toks būdas visai geras, kai norima dalyviams duoti šiek tiek pailsėti nuo ekrano.

Kol dalyviai piešia, galima įjungti ramios, pozityvios foninės muzikos.

Susitikimo žmogus



Refleksijai. 6–10 metų amžiaus dalyviams.



1 ir daugiau.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.
- Lapas ir piešimo priemonės.



10 min.



1. Pirmiausia dalyviai paprašomi nupiešti žmogaus siluetą (gali ir atspausdinti vienodą pateiktą šabloną). Be akių, be šypsenos, tik siluetą). Tam jie turi kelias minutes.
2. Tada dalyviai toliau pildo savo siluetus detalėmis pagal fasilitatoriaus instrukciją (klausimus galima pritaikyti pagal turėtą užsiėmimą):
 - jei patiko šis užsiėmimas, nupiešk plaukus;
 - jei įdomiausias žaidimas buvo pirmas, nupiešk sijoną;
 - jei įdomiausias žaidimas buvo antras, nupiešk kelnes;
 - jei nepadarėi nė vienos klaidos žaidime „Simonas sako“, nupiešk žiedą;
 - jei visą laiką labai įdėmiai klausėi, kas vyksta ir įsitraukei į užsiėmimus, nupiešk marškinėlius trumpomis rankovėmis;
 - jei jauti, kad galėjai atidžiau klausytis, nupiešk marškinėlius ilgomis rankovėmis;
 - jei turi paslaptį, nupiešk akį;
 - jei sužinojai ką nors naujo, nupiešk nosį;
 - jei kalbėjai arba ką nors papasakojai per susitikimą, nupiešk burną;
 - jei klausėsi fasilitatoriaus, nupiešk ausis.
3. prašoma pasidalinti savo piešiniais (parodyti lapą per ekraną) ir papasakoti, ką išgirdo, sužinojo ir pan.



- Buvo daugiau panašių ar skirtingų piešinių? Kodėl?
- Ką supratote, kai kalbėjote apie savo piešinius?

Oro balionas



Labai tinka kaip tęstinis refleksijos metodas, kai su dalyviais dirbama ne vieną sesiją. Metodas taikomas pradžioje lūkesčiams įvardinti ir pabaigoje jau projektui įvertinti. 8 metų ir vyresniems dalyviams.



1 ir daugiau.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

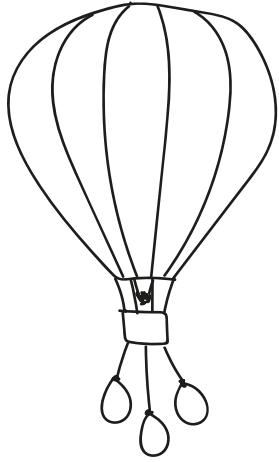
- zoom ar kita platforma;
- Įrankiai virtualiam piešimui: *google jamboard*, *padlet*;
- oro baliono nuotraukos/paveikslėlio.



15–20 min.



1. Prieš užsiėmimą fasilitatorius pasiruošia viename iš virtualių įrankių (*google jamboard*, arba *padlet*) lapą su oro baliono nuotrauka/paveikslėliu.
2. Ant oro baliono nuotraukos rodyklėmis žymimos dalys, simbolizuojančios skirtingus dalykus:
 - oras/oro sąlygos – kaip šiandien jaučiuosi?
 - oro baliono viršus – ko tikiuosi?
 - ugnis – kuo galiu prisidėti?
 - maišai, kurie laiko oro balioną, – ko aš bijau?
3. Pirmos sesijos metu (arba tiesiog projekto pradžioje) dalyviai paprašomi individualiai (vardų nurodyti nebūtina) parašyti ant oro baliono paveikslėlio (fasilitatorius pasidalija nuoroda į virtualų įrankį su paveikslėliu):



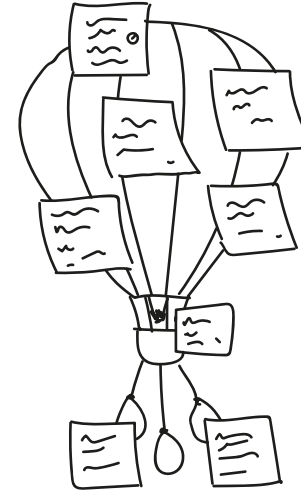
- oro sąlygos – kaip jaučiuosi?
- balionas – ko tikiuosi?
- kuras – kaip galiu prisidėti?
- svoriai – kokių turiubaimių?

- kaip jaučiuosi? (kokios oro sąlygos skristi ir siekti tikslų?)
- kokie mano lūkesčiai? (ko tikiuosi, kur noriu skristi šiuo oro balionu?)
- kuo galiu prisidėti prie bendro tikslo? (koks yra tas kuras, kuris neša oro balioną tikslo link?)
- kokių turiu baimių? (kas tie svoriai, kurie sulaiko nuo to, kad būtų galima pasiekti išsikeltus tikslus?)

Geriausia pildyti etapais, paaiškinant ir užpildant kiekvieną iš dalių. Kiekvienai daliai skirti bent 5 min.

4. Kai dalyviai baigia rašyti, jie gali arba patys pasidalinti su visais, ką parašė, arba fasilitatorius gali tiesiog peržvelgti visus užrašus ir apibendrinti. Tai leidžia suprasti lūkesčius, norus ir baimes.
5. Paskutinės sesijos metu dalyviams vėl duodamas paveikslukas/nuotrauka su oro balionu, tik šįkart oro baliono dalys žymi kitokius dalykus:
 - viršuje (ties balionu): ką pavyko nuveikti/išmokti projekto metu (patirtis)?

- viduryje (ties ugnimi): kaip prie to prisidėjau?
- apačioje (ties maišais): kaip pavyko įveikti sunkumus ir baimes, kurios buvo įvardintos pradžioje?



Geriausia pildyti etapais, paaiškinant ir užpildant kiekvieną iš dalių. Kiekvienai daliai skirti 5–10 min. Dalyvius gali suskirstyti ir mažomis grupelėmis, kad galėtų pildyti kartu. Tokiu atveju pirmiausia reikėtų duoti individualaus laiko pagalvoti.

6. Pabaigus pildyti dalyviai prašomi pasidalinti (asmeniškai arba grupelėmis). Tai leidžia suprasti, kas įvyko, kas buvo pasiekta, kokios baimės išliko, o kas buvo įveikta ir kuo dalyviai prisidėjo.



- Aptarimui po užduoties paskutinės sesijos metu:
- Ar pakilo oro balionas?
- Kur jis buvo nuneštas? Kas atsitiko, kad vieniems pavyko įveikti baimes, o kitiems ne?
- Ką galima būtų daryti kitaip, kad balionas būtų nuskridęs?

Refleksija ekrane



Refleksija ekrane



Iki 25.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.



10 min.



Šiai refleksijai taikomas principas – kuo labiau dalyvis sutinka su teiginiu, tuo arčiau ekrano kameros veidu priartėja. Gali būti užduodami skirtingi klausimai apie užsiėmimą ar įgytą patirtį. Pvz., šiandien man buvo smagu; šiandien sužinojau kažką naujo; šiandien aktyviai dalyvavau ir pan.



- Galima užduoti papildomų klausimų: kas labiausiai strigo, patiko, nepatiko ir pan.

Prisiminimų medis



Šį metodą geriausia taikyti retrospektyviam sugrįžimui ir projektui bei nueitam keliui prisiminti.



Iki 25 (nors dalyvaujant 25-iems gali prailgti vieniems kitų klausytis).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma.
- Lapo, piešimo priemonių.



20 min.



1. Visą procesą dalyviai perteikia per medžio metaforą. Nupiešia tiek šakų, kiek buvo sesijų, tuomet kiekvieną šaką „augina“ prisiminimais, ryškiais momentais, apie ką buvo ta sesija ir t.t. Kiekvienas piešia individualiai. Tam skiriama 10–15 min.
2. Tuomet dalyvių paprašoma parodyti savo medžius (tai padaryti gali pridėdami lapus prie ekrano).
3. Fasilitatorius gali užduoti papildomų klausimų.



Visi klausimai, susiję su medžio išvaizdos analize:

- kodėl vienokios ar kitokios šakos?
- kodėl vienur žiedai, kitur vien lapai? ir t.t.



Užsiėmimo pradžioje su vaikais vertėtų pasikalbėti apie visą projektą/procesą, nes galbūt ne visi prisimins, ką veikė. Kol dalyviai piešia, galima leisti foninę, lengvą muziką.

Kelionės, žygio refleksija

žymint vietas ir patirtis bendrame žemėlapyje [scribblemaps.com](https://www.scribblemaps.com)



Prisiminimui, kur keliavo, ką patyrė, kokios vietos, įvykiai, jausenos įsiminė.

Taikyti norint sudėti visos grupės patirtis į vieną žemėlapij. Dalyvių grupės amžius priklauso ir nuo to, kiek dalyviai orientuojasi žemėlapiuose, bet nuo 9–10 m. turėtų tikti.



Geriausia apie 10 dalyvių.

(kuo daugiau, tuo daugiau laiko užtrunka)



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma;
- žemėlapių įrankis: <https://www.scribblemaps.com/>.



Kuo daugiau dalyvių, tuo daugiau laiko trunka, bet vienos vietos pažymėjimas trunka 10–40 sek.



1. *Scribblemaps.com* žemėlapyje galima žymėti neitas atkarpas, taip pat yra didelė įvairovė ženkliukų, veiksmams, daiktams, emocijoms ir kitiems įsimintiniams dalykams pažymėti.
2. Šiek tiek nepatogu tai, kad žemėlapyje ženkliukus žymėti gali tik fasilitatorius.
3. Fasilitatorius turėtų iš anksto susipažinti su ženkliukais, tuomet bus lengviau naviguoti, o dalyviams pasiūlyti skirtingus, personalizuotus žymėjimo ženklus.
4. Būtent asmeniškų ženklų pasirinkimas įtraukia dalyvius.
5. Žemėlapij galima pildyti ilgą laiką, per kelis kartus.
6. Žemėlapijo pildymas vyksta fasilitatoriui dalijantis žemėlapijo ekranu su dalyviais ir kalbantis apie fiziškai ar kitaip nukeliautą kelionę bei įsimintinus dalykus joje.



- Kur pradėjome žygi?
- Ką pamatėme, radome pakeliui?
- Kur sustojome pertraukai?
- Kuri atkarpa buvo sudėtingiausia?
- Kuri gražiausia?
- Koks objektas įsiminė?
- Ką pamatėi pirmą kartą?



Pravartu *scribblemaps.com* platformą dalyviams parodyti iš anksto, kad jie susipažintų su ženkliukų įvairove.

Būtų patogiau su šiuo įrankiu dirbti dviese – vienas kalbina dalyvius, kitas žymi žemėlapyje ženkliukus.

Kelionė gali būti tiek reali, tiek ir virtuali (pvz., naudojant įvairių vietų nuotraukas).

Kuo daugiau dalyvių, tuo ilgiau užtrunka sužymėti visų pasiūlytus ženkliukus. Galima apriboti – leisti kiekvienam pasirinkti po 3 vietas. Kol vieno dalyvio vietos žymimos žemėlapyje, kiti ieško žemėlapyje savo vietų.

Kaip šiandien jautiesi?



Nuotakai įvertinti. Tinka susitikimo pradžioje ir pabaigoje. Taikant ir sesijos pradžioje, ir pabaigoje galima įvertinti dalyvių būsenos pokytį. Geriau taikyti, kai dalyviai jau truputį susipažinę vieni su kitais. Dalyviams nuo 8 metų amžiaus.



Geriausia iki 10 žmonių.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma;
- Įrankio, kuriame galima sudėti paveikslėlius – *google jam-board*, *miro* ir pan.



15 min. (priklauso nuo žmonių skaičiaus)



1. *Jamboarde*, *miro*, arba kitoje platformoje iš anksto sudėti apie 20–30 paveikslėlių. Svarbu, kad paveikslėliai būtų skirtingi, t.y., vienuose gali būti konkretūs objektai, kiti abstraktūs ir pan.
2. Fasilitatorius pasidalina su dalyviais nuoroda į programą, kad jie galėtų matyti paveikslėlius.
3. Kiekvienas dalyvis gauna kelias minutes pasirinkti paveikslėliui, kuris tiksliausiai apibūdina jo savijautą šiuo metu (dalyviai gali užvesti savo pelės kursorių ant pasirinkto paveikslėlio, parašyti savo vardą arba tiesiog pasakyti kitiems, kurį paveikslėlį pasirinko). Kai visi išsirenka savo paveikslėlius, kiekvienas kviečiamas pasidalinti savo paveikslėliu ir pakoментuoti, kaip jis atspindi nuotaiką.



- Kaip sekėsi išsirinkti paveikslėlį?
- Kurie paveikslėliai labiau patraukė dėmesį – konkretūs ar abstraktūs. Kodėl?
- Ką sužinojai apie save/kitus?



Patogu, kai virtualią lentą su paveikslėliais galima išdidinti, norint geriau pamatyti paveikslėlį.

AKIRAČIUI



Akiratį plečiančios veiklos

Filmo peržiūra



Akiračiui plėsti, naujoms pažintims, mokymuisi reikšti ir įvardinti savo emocijas, mintis, mokymuisi pastebėti detales, interpretuoti tai, ką matai.



Neribotas.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- zoom ar kita platforma;
- platforma, įrankis, per kurį galima grupei žmonių žiūrėti filmą.

Filmas.



Priklausomai nuo filmo ilgio + 1 val. aptarimas.



Geriausia, jei filmo aptarimas vyksta su to filmo režisieriumi.

1. Visi dalyviai žiūri filmą (internetu, pasirinktoje platformoje arba (mažiau geras variantas) fasilitatoriui dalijantis zoom ekranu).
2. Po filmo padaroma 5 min. pertrauka.
3. Filmų aptarimas: klausimai režisieriui, atsakymai (diskusiją moderuoja fasilitatorius arba režisierius).



- Kas pasikeitė, jei pasikeitė (savijauta).
- Kodėl svarbu apie tai kalbėti šiandien?
- Apie ką šis filmas?
- Kas labiausiai įstrigo?
- Kaip jaučiatės po filmo, apie ką galvojate?
- Klausimai režisieriui.



Diskusijos pradžiai pasiruošti klausimų, nes dalyviai, tikėtina, bus susimąstę ir patys ims uždavinėti klausimus tik nuo 15 pokalbio minutės. Taip pat geriausia iš anksto paieškoti ir išbandyti programą video rodymui internetu, kad įsitikintumėte, jog viskas tinkamai veikia, nes rodant filmą iš fasilitatoriaus kompiuterio ir ekranu dalijantis *zoom* platformoje, labai suprastėja vaizdo kokybė, garsas gali atsilikti nuo vaizdo.

Žemėlapių įvairovė



Geografiniam akiračiui plėsti, supažinti su įvairiais žemėlapiais, pamatyti, kaip ta pati vieta gali atrodyti skirtinguose žemėlapiuose, skirtinguose laikmečiuose (gamtinis, politinis, istorinis, vėliavų, kultūrų, kalbų, raštų ir t.t.).



Neribojamas. (Kuo mažiau dalyvių, tuo plačiau galima aptarti kiekvieną žemėlapij).



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- *zoom* ar kita platforma;
- Skirtingų žemėlapių (jų reikėtų ieškoti internete). Lengviau rasti skirtingų pasaulio žemėlapių nei Lietuvos);
- Vilniaus miesto centro žemėlapis vaikams: https://neaki-vaizdinisvilnius.lt/wp-content/uploads/2019/04/Vaiku_ze-melapis_III_leidimas_v2-pages-1-2-compressed.pdf;
- Virtualaus įrankio žemėlapiams rodyti (pvz., *google jamboard*).



Priklauso nuo pasirinktų žemėlapių ir dalyvių skaičiaus.



1. Iš anksto pasiruošti prezentaciją su skirtingais pasirinktos vietos žemėlapiais, geriausia naudoti vieną iš interaktyvių įrankių (pvz., *google jamboard*). (Žemėlapių ieškoti internete.)
2. Pradžioje fasilitatorius rodo dalyviams skirtingus žemėlapius dalindamasis ekranu, apie juos ką nors pasakoja.
3. Jeigu dalyviai įsitraukia į pokalbį lengviau, užtenka 2-3 žemėlapių, jei dalyviams reikia daugiau kaitos, galima parinkti ir 5-6.
4. Tada galima pakviesti dalyvius rasti žemėlapyje konkrečias vietas (pvz., kur gyvena tam tikri gyvūnai), valstybes (pvz., kuriose buvo ar norėtų nukeliauti), palyginti, kaip atrodo senovinis vietos žemėlapis su dabartiniu.

5. Galima pasirinkti vieną valstybę, žemyną ar visą pasaulį arba pradėti viena valstybe ir keliauti po visą pasaulį. Svarbu, kad dalyviai iš pradžių „atpažintų“ vietą, lyg turėtų atskaitos tašką, nuo kurio galima keliauti toliau.



- Kuris žemėlapis tau labiausiai patinka?
- Kurį naudotum keliaudamas, svajodamas?
- Kur norėtum nukeliauti ir kodėl?



Vaikams paprastai labai patinka gamtinis žemėlapis su gyvūnija (kur kas gyvena), vėliavų žemėlapis (jame lengviausia orientuotis, tarkim, pagal vėliavą pasaulio žemėlapyje rasti Lietuvą) ir pasaulio žemėlapis, sudarytas iš emoji.

Kalbos, rašto keitimas



Akiračiui plėsti per smagų ir įdomų žaidimą, keičiant savo vardą į skirtingas kalbas, rašto formas, paverčiant Brailio raštu.



3–15.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- *zoom* ar kita platforma.

Įrankiai kalbos keitimui:

- <https://translate.google.com/>;
- Brailio raštas (iš anglų kalbos):
<https://www.branah.com/braille-translator>.
- Runų raštas (iš anglų kalbos):
<https://lingoiam.com/RunicTranslator>.
- Morzės raštas (iš anglų kalbos):
<https://lingoiam.com/MorseCodeTranslator>.



Galima skirti tiek laiko, kiek norisi.



1. Žaidimas suveikė tiesiog dalijantis ekranu ir lyginant, kaip skirtingi vardai atrodo užrašyti skirtingomis kalbomis, rašto formomis. Tarkim, dalyviai sako savo vardus, fasilitatorius rašo į *google translate*, <https://www.branah.com/braille-translator> (Brailio raštas) ar kitą vertimo platformą ir rodo rezultatus dalindamasis ekranu.
2. Jei su dalyviais turite susirašinėjimo grupę (pvz., *messenger*), joje taip pat galima rašyti vienas kito vardų vertinius ar net bandyti „susirašyti“ skirtingomis kalbomis, spėlioti, kas ten parašyta.
3. Išmėginta: vaikai rašo žodį lietuvių k., fasilitatorius išverčia ir „atsako“ kokia kita kalba ar Brailio raštu.
4. Plėtojant galima kurti savo grupės ženklų kalbą.



- Kurią kalbą norėtum išmolti?
- Kuris raštas gražiausias?



Labai tinka mėgstantiems susirašinėjimui skirtas (*chat*) platformas. Geriausiai veikia vizualiai egzotiškas, piktogramiškas raštas: pvz., runos, senovės Egipto hieroglifai, indėnų, Rytų Azijos raštai, Brailio raštas.

Lobių paieška

(*Geocaching*)



Geografiniam akiračiui plėsti. Skatinti domėtis skaitmeniniais žemėlapiais, mokytis naviguoti, orientotis pagal GPS signalą ir koordinates. Spręsti logines užduotis ir mįsles. Skatinti aktyvų laisvalaikį atviraime lauke.



Neribojamas.



- Lobių paieškos (*geocaching*) mobiliosios programėlės;
- Išmanusis telefonas, skirtas naudotis programėle.



Neribotas.



1. Lobių paieška (*geocaching*) – šiuolaikinėmis išmaniosiomis technologijomis paremtas žaidimas, kurio metu žaidėjai, naudodamiesi GPS ir interneto galimybėmis, ieško paslėptų netikrų lobių. Lobius sukurti arba paslėpti gali bet kas.
2. Pirmiausia reikėtų atsisiųsti programėlę ir susipažinti, kaip ji veikia. Atsisiuntus programėlę ir pasirinkus norimą vietą ieškomi kitų žaidėjų paslėpti lobiai. Slėptuvės – tai įdomios lankomos vietos, pvz., miesto aikštė, bažnyčia, paminklas ar kitas įsimintinas miesto ar gamtos objektas.
3. Dažnai tam, kad rastum lobį, reikia naudotis pateiktomis užuominomis ar išspręsti kokią nors mįslę.
4. Lobių paieška galima pajvairinti žygi, gali pats žygio tikslas būti surinkti tam tikrą skaičių lobių, galima varžytis, kas daugiau lobių ras, galima su dalyviais sukurti savo lobius, juos paslėpti ir užregistruoti.



- Kur patys slėptumėte lobius?
- Kokias užuominas naudotumėte?

KITI
IRANKIAI



Kiti naudingi metodai, įrankiai

Mentimeter

<https://www.mentimeter.com/>



Greitai interaktyviai dalyvių apklausai ar net refleksijai žaidybine forma.



Neribojamas.



1. Fasilitatorius užsiregistruoja platformoje *mentimeter.com* ir iš anksto sukuria anketą.
2. Užsiėmimo metu fasilitatorius su dalyviais pasidalija kodu į konkrečią apklausą, su kuriuo dalyviai gali prisijungti ir pažymėti savo atsakymus į klausimus.
3. Atsakymų rezultatai parodomi visiems dalyviams ekrane (fasilitatoriui dalijantis ekranu).



Būtina pasitreniruoti iš anksto, prieš siūlant dalyviams, kad visi žinotų, kaip naudotis.

Pasirinkimų ratas

<https://wheelofnames.com>



Kai reikia išrinkti ką nors – temą, vardą, komandą, užduotį ir pan.



Neribojamas.



1. Vedėjas užpildo pasirinkimo variantus programoje.
2. Dalindamasis su dalyviais ekranu „suka“ ratą, visi mato, koks variantas iškrenta.



Paprasta, praktiška programa. Pabandyti kaip veikia iš anksto.

Zoom videofiltrai



Greitam pamatymui, kaip grupė jaučiasi ir pan.



1–25.



Naudojamos programos, virtualūs įrankiai:

- *zoom* ar kita platforma.



1 min.



Kiekvienas prisijungęs prie *zoom* skambučio prie video nustatymų gali pasirinkti skirtingus filtriukus.

1. Užduodamas klausimas apie savijautą.
 2. Dalyviai iš esamų videofiltriukų išsirenka vieną, kuris atspindi nuotaiką ir juo „pasipuošia“.
 3. Tuomet galima paprašyti pakomentuoti.
- Filtriukus kūrybiškai galima panaudoti ir kitaip – tarkime, komandų nariai užsideda vienodus filtriukus ir pan.



Svarbu įsitikinti, ar visi dalyviai mato filtriukus, ar jų įrenginyje jie veikia. Ypač gali kilti keblumų, jei prisijungiama telefonu.

Naudotos literatūros sąrašas

- Darbo su jaunimo grupėmis vadovas. Neformaliojo ugdymo praktika Lietuvoje: <https://www.neformaliai.lt/wp-content/uploads/2013/09/darbo-su-jaunimo-grupemis-vadovas.pdf>
- Leading groups online- a down and dirty guide to leading online courses, meetings, trainings and events during the coronavirus pandemic: https://www.leadinggroupsonline.org/ebooks/Leading%20Groups%20Online.pdf?fbclid=IwAR3x3S-SvQKCEQyOXVB9f4iGCaGGTfzT-MULtQh_LESbdyPFqPLe7di11Sen4



labas@kurybinesjungtys.lt
<https://www.kurybinesjungtys.lt/>