

ATEITIES RAŠTINGUMO PAMOKOS ŽAIDIMO TAISYKLĖS

1 VARIANTAS

Žaidimo tema: Kaip Lietuva atrodys 2050-aisiais metais?

Žaidimo formatai: stalo žaidimas. Žaidimo metu dalyviai sukuria planą, kaip vystysis Lietuvos ateities vizija 2050-aisiais. Vizija yra mūsų įsivaizdavimas apie tai, kaip kas nors gali atrodyti ateityje. Žaidimo dalyviai kuria savo planą vienai pasirinktai ambicijai pasiekti. Ambicija yra noras, tikslas, siekis ką nors pakeisti ir gera, patobulinti.

Žaidimo trukmė: 1,5 val.

Žaidimo taisyklės: Pradžioje žaidimo dalyviai susiskirsto į komandas. Kiekvienoje komandoje turi būti po 5–6 narius. Numatomas žaidimo dalyvių skaičius – iš viso 30 žmonių.

Pagrindinė kiekvienos komandos užduotis yra sukurti planą, kaip šalis gali vystytis ir tobulėti, kad Lietuva galėtų pasiekti vieną konkrečią ateities Lietuvos ambiciją. Žaidimo pradžioje supažindiname žaidimo dalyvius su žaidimų kortelėmis. Tada korteles išdėliojame žaidimų lentoje arba plakate. Kad komandų idėjos nesikartotų, kiekviena komanda burtų keliu išsitraukia 3 korteles:

- 1 tendencijos kortelę. Šioje kortelėje bus aprašytas pokytis, kuris gali įvykti ateities Lietuvoje;
- 1 veikėjo kortelę. Kiekvienoje kortelėje aprašytas veikėjas parodo tam tikrą visuomenės grupę. Veikėjas tokiuose žaidimuose dar paprastai vadiname personomis;
- 1 ambicijos kortelę. Šioje kortelėje bus aprašytas tam tikras Lietuvos noras ką nors pasiekti. Ta ambicija yra Lietuvos tikslas.

Kaip dalyviai gali pasirėngti pristatyti užduotį, kurią atliko?

Pristatymai turi būti aiškūs ir atitikti anksčiau išvardintus klausimus.

Dalyviai turi pristatyti užduotį, kurią atliko. Jie gali pasirinkti būdą, kaip jie norėtų pristatyti savo rezultatus.

Pavyzdžiui, pristatymas gali būti:

- prezentacija,
- vaizdo įrašas,
- plakatas,
- žemėlapis, kuriame pavaizduota eiga, kaip dalyviai planuoja siekti įvykdyti viziją: veiksmų eiga, žingsniai ir galutinis tikslas,
- kiti būdai, kuriuos pasirinks dalyviai.

Kaip vyks užduoties, kurią atliko dalyviai, pristatymas?

1. Kiekviena komanda gauna 3 minutes pristatyti planą, kaip įgyvendins savo ambiciją (tikslą).
2. Žmonės, kurie nėra tos komandos nariai ir stebi pristatymą, turi 2 minutes užduoti klausimus ir į juos gauti atsakymus. Po pristatymo žmonės, kurie stebėjo pristatymą, kviečiame pasidalinti savo pastebėjimais. Pavyzdžiui, stebėtojai gali papasakoti, kas jiems patiko pristatyme arba, ką jie būtų darę kitaip.

Žaidimo eiga:

1. Dalyviai susiskirsto į komandas po 5 arba 6 narius. Jeigu susiskirstyti patiems dalyviams nepavyksta, juos į grupes suskirstome mes. Kiekviena komanda gauna korteles su pagalbinais klausimais. Šie klausimai padės lengviau suprasti užduotį ir ją atlikti. Žaidimo vedėjai pristato žaidimo taisykles. Trukmė: 10 minučių
2. Kiekviena dalyvių komanda burtų keliu išsitraukia 3 korteles:
 - 1 tendencijos (pokyčio, kuris greičiausiai netolimoje ateityje vyks visuomenėje) kortelę.

Pavyzdys:

Kiekviena komanda išsitraukia 3 korteles, pavyzdžiui:

- **Pirma kortelė.**
Veikėjo (personos) kortelė. Emilija (17 metų), kuri atstovauja jaunimo grupei.
- **Antra kortelė.**
Tendencijos kortelė „Ateitis be darbo“.
- **Trečia kortelė.**
Ambicijų kortelė „Ateičiai pasirengęs, atsparus ir laisvas žmogus, gyvenantis bendruomenėje, kuriai rūpi“. Ambicija atspindi Lietuvos norą, kad taip keistųsi visuomenė.

Kortelėje parašyta, kad ateities be darbo tendencija stiprėja. Įsivaizduokime, kad ateities Lietuva keisis būtent tokia kryptimi. Veikėja Emilija turės reaguoti į šią tendenciją, pokytį, kurį ji mato, kad pasiektų Lietuvos ambiciją – kad Lietuvoje būtų daug ateičiai pasirengusių ir laisvų žmonių. Ambicija atspindi Lietuvos norą, kad taip keistųsi visuomenė. Jei pasieksime tokią ambiciją, tai padės įgyvendinti „Lietuva 2050“ viziją.

Kai komandos išsitraukia korteles, jos turi sugalvoti planą, kaip Lietuvai reikia keistis. Planas turi padėti pasiekti ambiciją ir įgyvendinti „Lietuva 2050“ viziją. Kai kursite planą, įsivaizduokite, kad esate veikėjas, kurio kortelę ištraukėte. Pagalvokite, kaip Jūsų veikėjas elgsis tokiomis aplinkybėmis. Remkitės šiais klausimais:

1. Sugalvokite, kaip vadinsis Jūsų veiksmų planas. Taip pat savo planui galite sugalvoti ir šūkį.
2. Nustatykite pagrindinę problemą, kuri gali kilti, kai įgyvendinsite planą. Galvokite apie tendenciją ir tai, kaip ji pakeis Lietuvą.
3. Aprašykite savo plano idėją ir žingsnius, kaip tą planą įgyvendinsite. Atsižvelkite į savo tendenciją (įvykius, kurie, tikėtina, ir toliau vyks visuomenėje) ir pasekmes, kurias ta tendencija gali sukelti. Planas, kurį Jūs parengsite, turi padėti Lietuvai pasiekti ambiciją ir įgyvendinti viziją. Įvardinkite, kada galėsime pasiekti jūsų užsibrėžtą ambiciją (tikslą). Datą galite įvardinti ir apytiksliai, pavyzdžiui, „iki 2030 metų“.
4. Nurodykite, kas įgyvendins jūsų planą, pavyzdžiui, kokios institucijos, organizacijos ar tikslinės grupės (pvz., jaunimas, mokytojai, verslininkai, nevyriausybinės organizacijos).
4. Trumpai aprašykite, kaip atrodys Lietuva, kai Jūsų ambicija (tikslas) bus įgyvendinta.

Šie punktai padės dalyviams suprasti, kaip atlikti užduotį. Tačiau palikime laisvės dalyvių kūrybai.

- 1 veikėjo kortelę. Kiekvienas veikėjas parodo tam tikrą visuomenės grupę.
- 1 ambicijos (tikslas, siekis) kortelę.

Kiekviena grupė susipažįsta su kortelėmis ir trumpai pasitaria, koks bus jų darbo planas. Trukmė: 5 minutės

3. Dalyviai kuria veiksmų planą, kuris padės įgyvendinti ambiciją. Jie taip pat pasirenka, kaip šį planą pristatys kitiems. Kai dalyvių grupės rengia savo planą, jos vadovaujasi kortelėmis ir pagalbinais klausimais, kuriuos gavo žaidimo pradžioje. Šią užduotį galime skirti kaip namų darbų užduotį. Trukmė: 45 minutės
4. Vyksta pristatymai. Žmonės, kurie stebi pristatymus, užduoda klausimus, sako pagyrimus, pastabas, patarimus grupei, kuri pristato. Trukmė: 30 minučių