

# ATEITIES RAŠTINGUMO PAMOKOS ŽAIDIMO TAISYKLĖS

## 2 VARIANTAS

**Žaidimo tema:** Kaip Lietuva atrodys 2050-aisiais metais?

**Žaidimo formatas:** stalo žaidimas. Žaidimo metu dalyviai sukuria scenarijų, kaip išsipildys Lietuvos ateities vizija 2050-aisiais metais. Dalyviai kuria scenarijų pasirinktai ambicijai. Tai reiškia, kad dalyviai turi sukurti istoriją, kaip Lietuva atrodys 2050-aisiais metais, kai pasieks savo ambiciją ir tikslą.

**Žaidimo trukmė:** 2 val. 15 min.

**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

scenarijų, kaip ateityje atrodys tam tikra Lietuvos ambicija (tikslas). Žaidimo pradžioje supažindiname 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 veikėjos kortelę. Kiekvienoje kortelėje aprašytas veikėjas parodo tam tikrą visuomenės grupę;
- 1 ambicijos kortelę. Šioje kortelėje bus aprašytas tam tikras Lietuvos noras ką nors pasiekti. Ta ambicija yra Lietuvos tikslas.

### Pavyzdys:

Kiekviena komanda išsitraukia 3 korteles, pavyzdžiui:

- **Pirma kortelė.**  
Veikėjo kortelė. Emilija (17 metų), kuri atstovauja jaunimo grupei.
- **Antra kortelė.**  
Tendencijos kortelė „Ateitis be darbo“. Įsivaizduokime, kad ateities Lietuva keisis būtent tokia kryptimi.
- **Trečia kortelė.**  
Ambicijų kortelė „Ateičiai pasirengęs, atsparus ir laisvas žmogus, gyvenantis bendruomenėje, kuriai rūpi“.

Kortelėje parašyta, kad ateities be darbo tendencija stiprėja – tai reiškia, kad vis daugiau žmonių negali rasti darbo, ir taip bus ateityje. Emilija turės galvoti, kaip tinkamai reaguoti į šią tendenciją, ką pasiūlyti, kad pasiektų Lietuvos ambiciją – kad Lietuvoje būtų daug ateičiai pasirengusių ir laisvų žmonių. Jei pasieksime tokią ambiciją, tokį norą, tai padės įgyvendinti „Lietuva 2050“ viziją.

Kai komandos išsitraukia korteles, jos turi sugalvoti scenarijų (galimus įvykius), kaip Lietuva atrodys 2050-aisiais metais, jeigu sieksime ištrauktoje kortelėje aprašytos ambicijos (tikslas).

**Kai dalyviai kuria savo įsivaizduojamą scenarijų, jie scenarijuje turi paminėti:**

- visas 3 korteles, kurias ištraukė;
- tai, kaip jos paveiks Lietuvą ateityje.

Pavyzdžiui, dalyviai gali įsivaizduoti ir scenarijuje aprašyti, kaip atrodo Emilijos diena 2050-ųjų Lietuvoje, jeigu Lietuvoje nėra daug darbo vietų. Galime įsivaizduoti 2 skirtingus scenarijus, pavyzdžiui:

1. Tendencija „Ateitis be darbo“ įsitvirtino ir tęsiasi. Tokiu atveju Emilijai sunku rasti darbo, ji retai gali eiti į darbo pokalbius, nes visos darbovietės jai atsako, jog neturi laisvų vietų.
2. Jeigu Lietuvoje ateityje atsirastų daug darbo vietų, tai reiškia, kad tokia tendencija („Ateitis be darbo“) išnyko. Tokiu atveju Emilija greit ras darbą – kaip ir kiti jos bendraamžiai. Tada Lietuva įgyvendins ambiciją (tikslą) turėti daug ateičiai pasirengusių ir laisvų žmonių.

Savo scenarijaus temas ir aplinką galite rinktis laisvai, pavyzdžiui: kaip atrodys darbo diena 2050-aisiais, laisvalaikis 2050-aisiais, diena mokykloje 2050-aisiais ir pan.

Kai kursite scenarijus, rekomenduojame remtis šiais klausimais:

1. Kas 2025 metais bus svarbu ir įdomu Jūsų ištrauktam veikėjui?
  - a. Kokie yra visuomenės grupės, kurią parodo Jūsų ištraukta veikėjo kortelė, norai ir vertybės?
  - b. Kaip iki 2050 metų gali pasikeisti šios grupės vaidmuo visuomenėje?
  - c. Kaip ši grupė bendrauja ir elgiasi su kitomis visuomenės grupėmis (pvz., kaip jaunimas bendrauja ir elgiasi su vidutinio amžiaus žmonėmis)?
  - d. Kaip tendencijos kortelė, kurią ištraukėte, paveiks Jūsų visuomenės grupę ateityje?
  - e. Jeigu Lietuva įgyvendins ambiciją (tikslą) Jūsų kortelėje, ką tai reikš Jūsų grupei (veikėjams)?
2. Kaip Jūsų ambicija (tikslas) dera su Jūsų tendencijos kortele? O galbūt jos viena kitai prieštarauja ir yra labai skirtingos?
3. Kas galėtų padėti įgyvendinti Jūsų ambiciją? Pavyzdžiui, ką turėtumėte daryti arba kokius politinius sprendimus turėtų priimti valdžia, kad Lietuva įgyvendintų savo ambiciją (tikslą)?
  - a. Kaip Jūsų visuomenės grupė (veikėjai) gali padėti Lietuvai įgyvendinti ambiciją (tikslą)?
  - b. Kaip Lietuvos istorija ir praeitis arba dabartinė situacija gali paveikti scenarijų, kurį Jūs kuriate?
  - c. Kokios naujovės, technologijos ar pokyčiai Lietuvoje gali padėti užtikrinti, kad scenarijus, kurį Jūs kuriate, bus sėkmingas?

Šie klausimai padės dalyviams suprasti, kaip atlikti užduotį. Tačiau paliekame laisvės dalyvių kūrybai.

# ATEITIES RAŠTINGUMO PAMOKOS ŽAIDIMO TAISYKLĖS

## 2 VARIANTAS

### Kaip dalyviai gali 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 pasirenks 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 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 suprastiužduotį ir ją atlikti. Žaidimo vedėjai pristato žaidimo taisykles. Trukmė: 10 minučių
2. Kiekviena dalyvių komanda burtų keliu išsitraukia 3 korteles:
  - 1 tendencijos (įvykių, kurie greičiausiai netolimoje ateityje vyks visuomenėje) kortelę.
  - 1 veikėjo kortelę. Kiekvienas veikėjas parodo tam tikrą visuomenės grupę.
  - 1 ambicijų (tikslų, siekių) kortelę.Kiekviena grupė susipažįsta su kortelėmis ir trumpai pasitaria, koks bus jų darbo planas. Trukmė: 5 minutės
3. Dalyviai kuria scenarijus ir ruošia pristatymus. Kai dalyviai kuria scenarijus, jie vadovaujasi kortelėmis ir pagalbinais klausimais, kuriuos gavo žaidimo pradžioje. Trukmė: 45 minutės
4. Vyksta pristatymai. Žmonės, kurie stebi pristatymus, užduoda klausimus, sako pagyrimus, pastabas, patarimus grupei, kuri pristato. Trukmė: 30 minučių