

MEGA PRAKTIKOJE

MEGA metodas kovojant su eurofobija, taikant strategiją, kurioje derinami internetiniai žaidimai ir interaktyvios tiesioginės intervencijos jaunimo grupėse

2019-3-DE04-KA205-018681

Bendrai finansuojama pagal
Europos Sąjungos programą
„Erasmus+“



BUPNET

dieBerater
Unternehmen Mensch

cesie
the world is only one creature



**Center for Social
Innovation**





MEGA brošiūra paskelbta pagal Creative Commons Priskyrimo autorių teisių
pripažinimo nekomerciniam naudojimui 4.0 tarptautinę licenciją
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) ir ją galima nemokamai atsisiųsti iš
MEGA svetainės.
(<https://mega.bupnet.eu>)

TURINYS

Įvadas	4
01 ES mitai ir faktų iškraipymas	5
02 Melagingų naujienų ir dezinformacijos atpažinimas	8
03 MEGA žaidimu grįstas metodas	10
04 Temos taikymas neformaliojo mokymosi veiklose su jaunimu	13
05 Rekomendacijos	19
06 Priedai	21

IVADAS

Šiuo metu Europa susiduria su eurofobijos ir dešiniojo populizmo apraiškomis. Pasaulyje kylant naujiems iššūkiams, plinta vis daugiau mitų. COVID-19 pandemija, "Brexit", pabėgėlių krizė – tai tik keletas iš jų. Socialinė žiniasklaida ir žiniasklaida apskritai atlieka svarbų vaidmenį skleidžiant klaidingus įsitikinimus apie ES, todėl kartais tampa neįmanoma atskirti faktų nuo prasimanymų, ypač tiems, kurie neturi žinių apie eurofobiją ar euromitus. Nors euromitai gali atsirasti neteisingai interpretuojant neaiškią ar neteisingai suprastą informaciją apie sudėtingą ES politiką, juos taip pat dažnai tyčia skleidžia euroskeptikai ir eurofobai, siekiantys apkaltinti ES dėl visų šiuolaikiniame pasaulyje kylančių sunkumų, tokių kaip Covid-19 pandemija, Brexit, biurokratija ir kt.

MEGA (Make Europe Great Again) yra dvejų metų trukmės projektas, finansuojamas pagal „Erasmus+“ programą. Projekto MEGA tikslas – suteikti jaunimui kritinio mąstymo gebėjimų, reikalingų norint atskleisti eurofobiškus mitus ir iškreiptą ES vaizdavimą - tendenciją, kuri vis labiau skaldo ir kelia grėsmę socialinei sanglaudai Europoje.

Norėdamas įgyvendinti šį tikslą, MEGA projekto konsorciumas, atlikęs išsamius patikimų ES tinklapių tyrimus, sukūrė rinkinį su 145 mitais apie ES. Šiame rinkinyje yra pateikiami paaiškinimai, įskaitant faktus bei naudingas nuorodas, kuriuose galima rasti teisingą informaciją, taip pat – 60 sėkmės istorijų kartu su ES trūkumais. Projekto partneriai taip pat parengė ir įgyvendino instruktorių apmokymų kursą, skirtą eurofobijos problemai spręsti neformalioje ir žaismingoje aplinkoje – jaunimo klubuose ir kitose vietose, kur susitinka jauni žmonės. Kursas yra skirtas jaunimo darbuotojams, instruktoriams, fasilitatoriams ir kitoms susijusioms suinteresuotosioms šalims, siūlančioms paslaugas ir mokymus jauniems žmonėms.

Projekto MEGA lankstinukas papildo MEGA rinkinį ir mokymo medžiagą. Leidinyje yra supažindinama su ES mitų ir faktų iškraipymo tema bei šių veiksmų įtaka mūsų visuomenei; taip pat aprašoma, koku žaismingu būdu projektas MEGA atkreipia dėmesį į šią temą. Leidinyje yra apibendrinama MEGA projekto partnerių įgyta patirtis įgyvendinant MEGA metodą bei pabrėžiamos išvados ir rekomendacijos, paremtos įgyvendinimo etape dalyvaujančių jaunų žmonių ir jaunimo darbuotojų atsiliepimais.

Tikimės, jog lankstinukas bus įdomus ir taps įkvėpimo šaltiniu jaunimo darbuotojams bei instruktoriams, norintiems įtraukti su ES susijusias temas į neformalų mokymąsi ir bendravimą su jaunimu internetinėje erdvėje, kad būtų atskleistas iškreiptas ES vaizdavimas ir jauni žmonės galėtų tapti „Europos idėjos ambasadoriais.“

01 ES MITAI IR FAKTŲ IŠKRAIPYMAS



Vis daugiau žmonių naudojami internetu ieškodami informacijos ar dalindamiesi milijonais žinučių, straipsnių bei vaizdo įrašų tokiose socialinėse platformose kaip „Facebook“, „Twitter“ ir „YouTube“. Spartus socialinės žiniasklaidos naudojimas paskatino vartotojus dalintis informacija, o kartu su informacija plintančiomis netikromis naujienomis. Melagingos naujienos bei dezinformacija tapo didele mūsų skaitmeninės kasdienybės dalimi.

Netikros naujienos tai faktais nepagrįsta, neteisinga, melaginga informacija, kuri sukurta sąmoningai, siekiant manipuliuoti viešąja nuomone. Tokiomis naujienomis siekiama paveikti žmonių pažiūras, įgyvendinti politinę darbotvarkę arba sukelti sumaištį visuomenėje. Dezinformacija yra „akivaizdžiai melaginga arba klaidinanti informacija, sukurta, pateikiama ir platinama siekiant ekonominės naudos arba norint tyčia apgauti visuomenę.“ Klaidingos naujienos yra neteisinga arba netiksli informacija, skleidžiama be konkretaus tikslo suklaidinti. Šia informacija paprastai yra dalijamasi todėl, kad vartotojas mano, jog tai, kuo jis dalinasi, yra tiesa.

Nors mes užtikrintai teigiame, jog žinome daug būdų, leidžiančių kontroliuoti netikrų naujienų sklaidą, tiesa yra tokia, kad Europoje daugėja tikslinių dezinformacijos kampanijų, skleidžiančių melagingą informaciją. Dezinformacijos ir klaidingų naujienų, o taip pat – netikrų naujienų ir mitų apie ES plitimas gali turėti įvairių pasekmių, pavyzdžiui: gali kelti grėsmę Europos demokratijoms bei pavojų ES piliečių sveikatai, saugumui ir aplinkai.

Kas yra ES mitai?

ES mitai arba euomitai dažniausiai yra susiję su išgalvotomis istorijomis arba iškreiptais faktais apie Europos Sąjungą (ES) ir jos institucijų veiklą. ES yra kaltinama absurdiškais ES teisės aktais, biurokratija ir visais sunkumais bei iššūkiais, kylančiais dėl pasaulinių tendencijų. Pavyzdžiui, pamatome naujieną, kad Europos Sąjunga uždraudė kebabus arba nori paskelbti boikotą nacionaliniams produktams ir mums pasidaro įdomu, ar oro kondicionavimo sistemoms iš tikrųjų yra taikomas Europos mokestis.

Koks yra ES mitų poveikis žmonėms ir mūsų visuomenei apskritai?

Dezinformacija socialinėje žiniasklaidoje yra plačiai paplitusi nuomonės formavimo priemonė: kompiuteriu kuriama propaganda yra apibūdinama kaip plačiai paplitusi ir visur esanti šiuolaikinio kasdienio gyvenimo dalis. Dalijimosi ES mitais ir netikromis naujienomis apie ES poveikis apima politinį kišimąsi, padidėjusių grupių poliarizaciją, pasitikėjimo mažėjimą bei bendrą neigiamą poveikį pilietinei visuomenei. Tačiau šis poveikis neapsiriboja tik internetiniais procesais – jis reguliariai plinta ir kitose mūsų gyvenimo srityse.

Jau anksčiau matėme, kad dezinformacija apie ES gali keisti požiūrį. Yra daug realių pavyzdžių, kurie tiesiogiai priskiriami dezinformacijai. Tiksliai informacija yra būtina norint laisvai ir kritiškai mąstyti bei įtvirtinti su demokratiniu pilietiškumu susijusias teises.

Skaitmeninės eros atsiradimas turėjo nenumatytų pasekmių pilietinėms teisėms ir neapykantą kurstančioms kalboms. Kaip pripažino JT Generalinis Sekretorius Antonio Guterresas, socialinėje žiniasklaidoje ir viešajame diskurse dažnai pasitelkiama kurstanti retorika, kuria puolamos ir stigmatizuojamos mažumos [...] ir visi taip vadinamieji "kitokie".

Kodėl turėtume kalbėti apie ES mitus ir tikrinti faktus?

Europos Sąjunga nuolat susiduria su įvairiomis eurofobijos apraiškomis, todėl mitų apie ES atskleidimas tampa vis svarbesniu reiškiniu siekiant išsaugoti Europos Sąjungos vienybę. Interneto ryšio ir socialinės žiniasklaidos priemonės yra labai svarbios priemonės šiandieninės euroskeptinės mobilizacijos metu. Faktų tikrinimas ne tik padeda atskleisti ES mitus, bet ir suteikia galimybę geriau suprasti ES vykstančius procesus.

Koks yra MEGA atsakas į šią problemą?

Siekiant apžvelgti situaciją, MEGA konsorciumas pirmiausia surinko labiausiai socialinėje žiniasklaidoje paplitusius ES mitus partnerių šalyse ir už jos ribų. Remdamiesi šiais mitais, projekto partneriai parengė 145 mitų apie ES rinkinį. Rinkinyje kiekvienas iš šių mitų pirmiausia yra trumpai pristatomas, o paskui paaiškinamas. Taip pat prie kiekvieno mito pridėta nuoroda į patikimą šaltinį, kuriame pateikiami faktai. Vis dėlto, MEGA projekto partneriai nenorėjo vien tik rinkti mitus apie ES: projekte dalyvaujančios šalys taip pat norėjo papasakoti sėkmės istorijas, kuriose (kartais gana individualiai) yra akcentuojami teigiami ES aspektai. Nepaisant to, šiose istorijose taip pat yra remiamasi kritišku požiūriu bei nurodomi ES minusai.

Rinkinyje mitai apie ES yra suskirstyti pagal šias temas: teisės aktai, politika, religija, kultūra, migracija, finansai, ES funkcionavimas, sveikatos priežiūra, demokratija ir „Brexit“. ES sėkmės istorijos yra suskirstytos pagal bendrus pasiekimus ir konkrečios šalies istorijas.

Rinkinys yra prieinamas anglų kalba bei visomis projekto partnerių kalbomis. Jį galite atsisiųsti projekto MEGA interneto svetainėje adresu: <https://mega.bupnet.eu/downloads/>

Remdamiesi minėtu rinkiniu, projekto partneriai sukūrė mokomuosius žaidimus – daugiausia – mokymuisi skirtas viktorinas – apie sąmoningai iškraipomą Europos Sąjungos įvaizdį bei tikruosius Europos institucijų pasiekimus ir trūkumus; šiuos žaidimus galima įtraukti į neformaliojo mokymosi veiklas dirbant su jaunimu.

Rinkinys taip pat gali tapti įkvėpimo šaltiniu kuriant savo mokymo medžiagą, viktorinas ar žaidimus ir gali būti nuolat pildomas. Neskaitant ES mitų, kuriuos jau radome, nuolat atsiranda naujų.



02 SPOTTING FAKE NEWS AND MISINFORMATION



Žiniasklaida atlieka svarbų vaidmenį formuojant socialinės tikrovės suvokimą. Ypač socialinė žiniasklaida: tai yra platforma, kurioje galima išreikšti įvairias asmenines nuomones, todėl ji tapo interpretacijų šaltiniu. Kai pasaulis susiduria su naujais iššūkiais, tokiose platformose atsiranda įvairių įvykių aiškinančių versijų ir interpretacijų. Pavyzdžiui, dėl COVID-19 pandemijos socialinėje žiniasklaidoje atsirado dezinformacijos ir sąmokslų teorijų apie ligos kilmę, gydymą ir diagnozę, taip pat - apie ES bei vyriausybės politinį dalyvavimą ir veiksmus.

Ataskaitoje „Demokratijos užtikrinimas skaitmeniniame amžiuje“ teigiama, jog virtualus netikrų naujienų plitimas gali turėti įtakos demokratinių rinkimų rezultatams. Įsimintiniausias toks atvejis buvo 2016 metų JAV prezidento rinkimuose: likus paskutiniams keliems mėnesiams iki rinkimų, tendencingos netikrų naujienų antraštės sulaukė didesnio „Facebook“ vartotojų susidomėjimo nei populiariausios tradicinių žiniasklaidos priemonių, tokių kaip „New York Times“ ir „Washington Post“, antraštės.

Kaip nuspręsti, ar verta pasitikėti rasta informacija arba istorija?

Yra įvairios netikrų naujienų rūšys:

- netikrų naujienų, kurias sudaro tik rašytinis tekstas;
- melagingų naujienų, kuriose tekstas yra paremtas nuotrauka arba paveikslėliu (dažniausiai tokios naujienos yra įtaigiausios, nes pati nuotrauka įrodo, kad tai, kas parašyta, yra tiesa);
- galiausiai, yra netikrų naujienų, kurios veikia kaip „paspaudimų masalas“ (angl. clickbaiting): kartu su netikros naujienos tekstu yra dalijamasi nuoroda į kitą tinklalapį, o asmuo, kuris pasidalijo naujiena, uždirba iš reklamos.

Kalbant apie netikras naujienas, jų pasitaiko įvairiose srityse: svarbiausias netikrų naujienų tikslas yra sukurti tam tikrą socialinį perspėjimą. Netikra naujiena neturi įtikinti visų tam, kad būtų veiksminga: pakanka to, kad ji sukeltų tam tikrą sumaištį ir priverstų suabejoti oficialių informacijos šaltinių patikimumu.

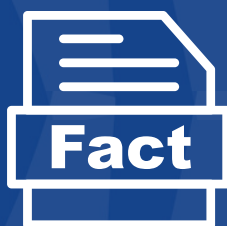
Pateikiame 7 paprastus patarimus, kurie padės suprasti, ar naujienos yra patikimos:

1. Apsvarstykite šaltinį: kas yra istorijos leidėjas? Kokia yra jų misija?
2. Skaitykite ne tik antraštę: kai skaitote sensacingą arba klaidinančią antraštę, greičiausiai skaitote netikrą naujieną.
3. Patikrinkite autorių: kas yra istorijos autorius? Ar jis/-i yra patikimas/-a? Ar tai yra tikras asmuo?
4. Patikrinkite pateikiamus šaltinius: jei straipsnyje, kurį skaitote, yra papildoma nuoroda, įsitikinkite, kad tai yra tikra nuoroda, vedanti į tikrą interneto svetainę.
5. Patikrinkite datą: ar istorija yra nauja, ar paskelbta pakartotinai?
6. Patikrinkite paveikslėlius: kokius rezultatus gausite į „Google“ paiešką įkėlę tik paveikslėlį?
7. Patikrinkite, ar tai – ne pokštas: (satyra, t.y. "pašiepiančios žurnalistikos" reiškiny). Permskykite savo išankstines nuostatas.



AUTORIUS

Kas yra istorijos autorius? Ar tai yra tikrasis autorius, ar po anonimu pasislėpęs asmuo? Ar autorius specializuojasi toje srityje, su kuria yra susijęs straipsnis? Norėdami patikrinti šią informaciją apie autorių, atsidarykite socialinį tinklą „LinkedIn“ arba atlikite greitą „Google“ paiešką.



FAKTŲ PATIKRINIMAS

Ar visi įrodymai sutampa? Patikrinkite istorijos šaltinius. Jei šaltinių nėra, pabandykite rasti kuo daugiau informacijos ir nuspręskite, ar istorijoje pateikiama informacija yra tiksli, ar ne. Įsitikinkite, kad yra pateikti bent du informacijos šaltiniai, patvirtinantys istorijos tikrumą. Būkite atsargūs, jei matote provokuojančias antraštes, kuriose yra pernelyg dažnai naudojamos didžiosios raidės arba labai emociinga kalba.



VAIZDAI

Ar istorijoje yra vaizdo įrašas, ar yra paveikslėlių? Patikrinkite juos, naudodami atvirkštinę vaizdų paiešką

MEGA projekto partneriai atrinko įvairius faktų tikrinimo įrankius ir interneto svetaines, kuriuos galima rasti mokymosi platformoje <https://mega.dieberater.com/>

03 ŽAIDIMU GRĮSTAS MEGA MOKYMO METODAS

Žaidimu grįstą MEGA mokymo metodą sudaro šios trys dalys:



Kiekvienas iš šių trijų mokymo metodo elementų yra efektyvus. Projekte MEGA juos visus sujungėme tam, kad sukurtume žaismingą, viktorinomis grįstą ES mitus demaskuojantį ir kritinį mąstymą skatinantį metodą, kuris ne tik meta iššūkį besimokančiajam bet ir padeda ypatingu būdu mokytis veniems iš kitų.

Žaidimu grįstas mokymasis

Žaidimu grįsto metodo taikymas švietimo srityje reiškia žaidimo elementų panaudojimą ne žaidimo kontekste, o edukacinėje veikloje. Terminas „žaidimu grįstas mokymasis“ reiškia mokymosi procesą, naudojant įprastus arba vaizdo žaidimus, kurie iš pradžių naudojami kaip pramoginės priemonės vėliau pritaikomi švietimo tikslams pasiekti.

Žaidimais grįstas mokymasis yra puikus metodas, skatinantis smalsumą ir įsitraukimą į procesą. Viena vertus, MEGA projekte nagrinėjame gana klasikinių žaidimų, tokių kaip „Tamsios istorijos“ ir „Pabėgimo kambarys“, pritaikymą ES mitų ir netikrų naujienų kontekste. Kita vertus, naudojame internetinių viktorinų metodą, kuris padeda jauniems žmonėms mokytis. Visiems šiems žaidimams būdinga tai, kad jų metu reikia galvoti apie anksčiau išmoktą informaciją ir ją prisiminti. Pagrindinis žaidimu grįsto metodo principas yra labai paprastas: jei mums yra smagu, pasiekiame geresnių rezultatų.

Žemiau pateikiame keletą būdų, kaip galima pritaikyti šį mokymosi metodą:

- 1.pakeisti vertinimo sistemą, kad būtų įtraukti žaidime naudojama taškų sistema ir apdovanojimai,
- 2.įvesti pažangos lygius,
- 3.pasiūlyti momentinį grįžtamąjį ryšį,
- 4.įvesti konstruktyvių gėrio ir blogio kovą.

Internetines viktorinas galima kurti ir žaisti MEGA mokomųjų žaidimų platformoje. Ši platforma yra paremta virtualia mokymosi valdymo sistema (angl. Learning Management System) Moodle. Prie platformos prisijungti galite paspaudę šią nuorodą: <https://mega.dieberater.com>.

Platformoje suteikiama galimybė kurti viktorinas. Jaunimas taip pat gali kurti viktorinas melagingų naujienų tema patys, dalintis jomis su bendraamžiais bei įvertinti vieni kitų žinias. Tokiu būdu siekiama ne tik sudominti jaunuolius bet ir padėti jiems atpažinti netikras istorijas apie ES ir jos institucijas.

Platformoje rasite nuoseklų vadovą, kuriame yra paaiškinta, kaip kurti viktorinas ir valdyti besimokančiųjų veiklą. Galite nesunkiai užsiregistruoti ir matyti visą pateiktą informaciją, įskaitant visus mokymosi modulius, žaidimo sritį, priemonių rinkinį su faktų tikrinimo įrankiais ir svetainėmis bei platformos instrukciją skirtą žaidėjams.

Būsimieji vartotojai, norintys pasinaudoti tarpusavio mokymosi metodo viktorinos funkcijomis darbu su grupe, turėtų susisiekti su MEGA projekto partnerių šalyje. Tada jie gaus registracijos raktą savo dalyviams, pagal kurį bus įtraukti į tą pačią žaidimų grupę.

Viktorinomis grįstas mokymasis

Viktorinomis grįstas mokymasis - tai mokymosi forma priskiriama platesniam „tyrimais grindžiamo mokymosi“ terminui, kuris yra apibrėžiamas taip:

„Tyrimais grindžiamas mokymasis – tai mokymo metodas, pabrėžiantis mokinio vaidmenį mokymosi procese. Taikant šį mokymo metodą, mokytojas mokiniams nepasako, ką jie turi žinoti: mokiniai yra skatinami nagrinėti mokymo medžiagą, užduoti klausimus ir dalintis idėjomis.

Tyrimais grindžiamo mokymosi procese yra naudojami įvairūs mokymosi metodai, įskaitant diskusijas nedidelėse grupelėse ir mokymąsi vadovaujant mokytojui. Užduotį išsiaiškinti faktus ir medžiagą, mokiniai mokosi praktiniu būdu, t.y. darydami patys. Tai jiems suteikia galimybę įgyti žinių tyrinėjant, kaupiant patirtį ir diskutuojant.“

(Šaltinis: <https://gradelearning.com/what-is-inquiry-based-learning/>)

Viktorinomis grįstą mokymosi metodą pasirinkome todėl, kad manome, jog viktorinos padeda susikaupti, nustatyti žinių spragas bei ugdyti pasitikėjimą.

1. Susikaupimas: kai žaidžiate viktorinoje, turite galvoti apie tai, ką darote tuo metu. Tai reiškia, jog viktorinos žmonėms padeda susikaupti. Kitavertus, vadovėlių skaitymas dažniausiai taip mūsų nesudomina.

2. Žinių spragos: greičiausias būdas sužinoti, kaip gerai išmanote tam tikrą dalyką – sudalyvauti viktorinoje! Visi klausimai, į kuriuos atsakote neteisingai, iš karto parodo, kuriose srityse jums trūksta žinių.

Ir paskutinis, bet ne mažiau svarbus punktas...

3. Pasitikėjimo ugdymas: kuo daugiau dalyvaujate viktorinose, tuo geriau jums sekasi šiame žaidime, įgyjate vis daugiau žinių. Matydami, kaip stipriai patobulėjote, labiau pasitikite savimi, nes žinote, kad tobulėjate.

Tarpusavio mokymasis (mokymasis bendradarbiaujant)

Tarpusavio mokymasis vyksta vadovaujantis pagrindiniu „lygiaverčių partnerių dialogo“ principu. Dialogas nėra tiesiog draugiška diskusija - ji turi savo taisykles, tokias kaip pagarba vienas kitam ar vienodas laiko tarpas skiriamas pasisakyti. Kita šio gyvo proceso funkcija ta, kad besimokantieji bendrauja su kitais besimokančiais be, tarkime, mokytojo įsikišimo. Taigi, toks mokymosi metodas iš tikrųjų tampa idėjų pasidalijimu!

Tarpusavio mokymasis yra naudingas besimokantiems dėl įvairių priežasčių: besimokantieji yra dalijimosi proceso šeimininkai, tokiu būdu yra skatinami kritinio mąstymo ir problemų sprendimo įgūdžiai, sustiprėja bendravimo įgūdžiai ir kūrybinė sąveika. Be to, kalbant apie įvairovę, tarpusavio mokymosi metodas taip pat yra geras būdas perduoti kultūriškai jautrias žinutes. Apibendrinant galima pasakyti, kad tarpusavio mokymasis yra pagrįstas abipusia pagarba paremtais santykiais. Tai yra lengvas procesas, skirtas suburti žmones bendram tikslui.



MEGA metodas taip pat yra mokymų, kuriuos išbandėme su 22 dalyviais projekto metu, objektas. Mokymus sudaro penki moduliai, kuriuose pateikiama teorinė medžiaga ir mokymosi veiklos. Visi moduliai yra prieinami MEGA platformoje. MEGA mokymus sudaro penkios pagrindinės temos:

- 1 modulis: MEGA projekto aktualumas: nauji mitai, ES privalumai ir trūkumai, pagrindinės MEGA tyrimo išvados
- 2 modulis: Metodologija ir technologijos: netikrų naujienų demaskavimas, žaidimais pagrįstas mokymasis, platformos naudojimas
- 3 modulis: Savarankiškas žinių patikrinimas ir mokymas: žaisminga pradžia, skirta geriau suprasti temą – žinių patikrinimas, temos pritaikymas vykdant neformalias mokymosi veiklas
- 4 modulis: Pagrindiniai gebėjimai, reikalingi kovojant su eurofobija ir mokymosi metodai: žaidimų „Tamsios istorijos“ ir „Pabėgimo kambarys“ taikymas, kritinis mąstymas, viktorinomis grįstas ir tarpusavio mokymasis, įgalinimas
- 5 modulis: Žaidimas – 1 dalis: žaidžiame žaidimą, 2 dalis: pritaikome jį praktiškai, sąvokos ir žaidimai

04 TEMOS TAIKYMAS NEFORMALIOJO MOKYMOSI VEIKLOSE SU JAUNIMU



Darbas su jaunimu apima įvairias socialinio, kultūrinio, švietimo, aplinkosaugos ir (arba) politinio pobūdžio veiklas, kurias vykdo jauni žmonės grupėse arba individualiai. Darbas su jaunimu grindžiamas neformaliojo ir neoficialaus mokymosi procesais orientuotais į jaunimą bei savanorišku dalyvavimu. Darbas su jaunimu iš esmės yra socialinė praktika, dirbama su jaunais žmonėmis ir visuomene, kurioje jie gyvena, ir sudaromos palankesnės sąlygos jauniems žmonėms aktyviai dalyvauti ir įsitraukti į savo bendruomenės ir sprendimų priėmimą.

(Europos Taryba: <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-work>)

Tai reiškia, kad MEGA puikiai atitinka darbo su jaunimu principus ir tikslus.

Toliau pateiktuose pavyzdžiuose atskleisime kaip įvairiomis sąlygomis galima įgyvendinti MEGA metodą. Visi pavyzdžiai surinkti bandomųjų mokymų metu, kuriuos kiekvienas projekto partneris įgyvendino savo šalyje.

"Eurocircle", Marselis, Prancūzija "Pasirengimas tarptautiniam mobilumui pagal savanoriškos veiklos programą (Europos solidarumo korpusas)"

"Eurocircle" subūrė devynis 18-25 metų amžiaus besimokančiuosius, kurie dalyvavo mėnesio trukmės mokymuose ruošiantis tarptautiniam mobilumui pagal savanoriškos veiklos programą (Europos solidarumo korpusas). Abu mokymų vedantieji dvejus metus dirbo jaunimo asociacijoje: vienas iš jų vadovavo jaunimo mobilumo projektams ir juos įgyvendino, o kitas dirbo su Europos projektais.

MEGA turinys ir veiklos buvo pristatytos viename iš mokymų etapų, kurio metu nagrinėjami bendrieji klausimai, tokie kaip informacija ir bendravimas, diskriminacija ir tarpkultūrinis dialogas.

Siekiant pristatyti mokymų temą, įžanginėje dalyje pirmiausia buvo dalijamasi asmenine patirtimi susijusia su melagingomis naujienomis ir pasekmėmis, kurias gali sukelti internetas ir informacijos rinkimas. Dalyviai diskutavo apie pavojus tapti įkalintiems internetiniame "burbule".

Dalyvių susidomėjimas ir noras gilintis į mokymų temą, mokymosi džiaugsmas, ypač pasitelkiant tamsias istorijas, netgi paskatino mus pratęsti mokymų laiką beveik valanda, kad galėtume surengti "judrią diskusiją". Toks užsiėmimas leidžia dalyviams, net ir tiems, kurie ne itin gerai jaučiasi viešumoje, atsiverti ir dinamiškai bei interaktyviai pasidalyti savo nuomone. Šiuo atveju MEGA debatuose daugiausia dėmesio buvo skiriama galimiams veiksams, kurie padėtų saugiai tikrinti faktus.

Dalyviai labai teigiamai atsiliepė tiek apie teorinę medžiagą, tiek apie praktinę dalį. Jie aktyviai diskutavo ir iškėlė keletą įdomių klausimų. Atsiskleidė nuoširdus susidomėjimas netikrų naujienų kūrimo dinamika ir už jos slypinčiu verslu. Be to, jiems patiko nagrinėti "kasdieniame gyvenime" aktualius euromitus ir žiniasklaidoje vyraujančias temas (t. y. migracijos, ekonomikos ir kt.).

Atsiliepimai apie MEGA platformą ir kitų formų žaidimus, pavyzdžiui, tamsias istorijas, taip pat buvo labai teigiami - tai smagus būdas spręsti dažnai poliarizuojančias problemas.

Dalyviai turėjo galimybę patikrinti savo stereotipus ir išankstinius nusistatymus ES atžvilgiu. Mokymai iš tiesų suteikė galimybę pagilinti žinias, ypač susijusias su ES istorine raida ir veikimu. Tačiau labiausiai jų dėmesį patraukė dinamika, susijusi su netikrų naujienų poveikiu demokratijos tvirtumui.

CSI, Nikosija, Kipras "Jaunieji Sąjungos piliečiai ir pašaliečiai kryžkelėje"

Siekiant pasidalinti MEGA metodu su sklaidos dalyviais CSI taikė instruktorių apmokymų metodą ir surengė tris renginius. Pirmajame dalyvavo 21 vidutiniškai 30 metų amžiaus dalyvis, turintis skirtingą patirtį: mokyklų mokytojai, socialiniai darbuotojai, teisininkai, konsultuojantys nelydimus nepilnamečius, jaunimo globėjai ir kiti specialistai, besispecializuojantys jaunimo apsaugos ir jaunimo teisių srityje. Visi jie turi konsultanto / mentorius / instruktorius patirtį.

Be to, CSI surengė du MEGA mokymo renginius internetu, kuriuose dalyvavo 11 pradinių mokyklų mokytojų ir 10 "Hope For Children CRC Policy Centre" (HFC) atstovų.

Mokytojai patvirtino, kad net pradinių klasių mokiniai yra labai imlūs ES mitams, stereotipams, netikroms naujienoms ir sąmokslų teorijoms. Šeimoje, žiniasklaidoje (televizijos žiniuose ir kt.), socialinėje žiniasklaidoje ir kitomis socialinėmis aplinkybėmis sklaidžiama informacija įtakoja vaikų suvokimą apie ES. Taigi, mokytojai buvo supažindinti su būtinybe aktyviai veikti klasėje ir ugdyti mokinių kritinio mąstymo įgūdžius. Jie taip pat turėjo galimybę apmąstyti savo pačių suvokimą apie ES ir koku būdu jie perteikia šią informaciją klasėje. Kai kurie iš jų nustebo sužinoję, kad nesąmoningai atkuria stereotipus, kuriuos reikėtų toliau analizuoti ir spręsti.

HFC pareigūnams patiko tiek gyvai tiek internetu žaidimu grįstas metodas, kurį galima pritaikyti bendraujant su nelydimais nepilnamečiais (trečiųjų šalių piliečiais), su kuriais jie dirba.

Mokymų metu paaiškėjo, kad kalbant apie ES mitus ir apskritai melagingų naujienų tema, reikia kuo labiau įtraukti jaunimą. Jaunesnio amžiaus vaikai jau yra susidūrę su daugybe informacijos, kuri netiesiogiai ar tiesiogiai atspindi ES realybę.



SIF, Kaunas, Lietuva "Pažaiskime tiesa melas žaidimą apie ES!"

Kaune MEGA veikloje dalyvavo 20 18-20 metų amžiaus mokinių, besimokančių paskutinėje vidurinės mokyklos klasėje arba studijuojančių pirmame kurse universitete. Besimokantieji buvo Kauno rajono jaunimo centro "Rusys" jaunuoliai. Šis centras organizuoja įvairius seminarus, praktinius užsiėmimus ir teminius renginius jaunimui. Užsiėmimus vedė du lektoriai - vienas iš jų buvo jaunimo darbuotojas, dirbantis jaunimo centre "Rusys", o kitas - lektorius, turintis patirties vedant įvairius mokymus ir užsiėmimus, kuriuose dalyvauja jaunimas.

Pirmiausia jaunimui buvo pristatytas projektas ir netikrų naujienų tema, po to vyko trumpa diskusija apie jų patirtį, susijusią su ES mitais socialinėje žiniasklaidoje, ir bendrąsias žinias apie ES. Antruoju etapu jaunuoliai buvo supažindinti su MEGA platforma, jie užsiregistravo ir žaidė vieno žaidėjo viktorinas. Galiausiai jaunuoliai buvo supažindinti, kaip kurti viktorinas. Jie kūrė ir žaidė grupėse. Jaunimas sugalvojo kūrybiškų klausimų ir domėjosi kitų klausimais.

Žaisdami vieno žaidėjo viktorinas jie sužinojo daug naujų faktų apie ES ir su ES susijusių mitų. Be to, dirbdami komandose jie kūrė naujas viktorinas, kurios padėjo jiems atsiverti ir pasidalyti mintimis, būti kūrybingiems ir aptarti savo požiūrį į ES. Čia tapo labai aišku, kaip gerai veikia tarpusavio mokymasis ir koks sėkmingas jis gali būti, kai besimokantieji moko vieni kitus.

Jaunimo centre yra tik keli nešiojamieji kompiuteriai, todėl jaunimas naudojosi išmaniaisiais telefonais, kad galėtų žaisti vieno žaidėjo viktorinas, o dalyje, kurioje dalyviai kūrė viktorinas, jie buvo suskirstyti į grupes, kuriose galėjo diskutuoti ir ieškoti idėjų viktorinoms naudodamiesi išmaniaisiais telefonais, o vienas iš komandos narių kūrė viktorinas platformoje.

Atsiliepimai buvo labai teigiami, o jaunuoliams labiausiai patiko ta dalis, kurioje jie patys rengė viktorinas.

CESIE, Palermas, Italija "Šiuolaikinė tiesos era: kaip atpažinti ir demaskuoti netikras naujienas"

CESIE mokymuose dalyvavo 21 besimokantieji, kurių amžiaus vidurkis - 20 metų. CESIE surengė du mokymus dviem skirtingomis dienomis dviem skirtingoms besimokančiųjų grupėms.

Pirmuosiuose mokymuose dalyvavo Europos solidarumo korpuso savanoriai. Dalyviai iš įvairių Europos šalių, turintys bakalauro laipsnį bei žinių apie ES. Antruosiuose mokymuose CESIE sukviėtė dalyvius, turinčius skirtingą išsilavinimą, iš įvairių šalių. Kai kurie iš jų turintys migrantų statusą.

Mokymų pradžioje vyko susipažinimo užsiėmimas, kurio metu buvo pristatytas MEGA projektas, tikslai bei kontekstas, po to sekė diskusija apie ES, ką apie ją žino dalyviai ir kokius mitus yra girdėję. Vėliau dalyviai gilinosi į temą kurdami ir žaisdami viktorinas MEGA platformoje. Galiausiai buvo pristatyta "Tamsių istorijų" koncepcija, po kurios dalyviai buvo suskirstyti į dvi grupes ir sukūrė tris skirtingas "Tamsiąsias istorijas".

Dalyvių nuomone mokymai buvo naudingi jiems patiems ir jų studijoms ir (arba) darbui: mokymų metu jie sužinojo, kaip patikrinti faktus, kad paneigtų netikras naujienas ir mitus, bei kaip svarbu išlikti atsargesniems skaitant naujienas. Kai kuriems iš jų buvo naudinga informacija apie ES veikimą.

Šie mokymai neabejotinai paskatino jaunų žmonių susidomėjimą netikromis naujienomis ir kovos su jomis būdais. Šie mokymai taip pat buvo svarbi patirtis, padedanti įgalinti jaunus žmones ir užmegzti konstruktyvų tarpusavio dialogą.

BUPNET, Getingenas, Vokietija "Peržengti Europos sienas ir savo įsitikinimus"

Vokietijoje MEGA buvo įgyvendinta su dvidešimties 19-24 metų amžiaus jaunuolių grupe. Jie dalyvavo programoje, kuri padeda integruotis į darbo rinką, suteikdama galimybę stažuotis užsienyje ir dalyvauti parengiamuosiuose ir tęstiniuose mokymo kursuose. Jaunuoliai vis dažniau susiduria su mokymosi kliūtimis ir jiems labai sunku apsispręsti, ką jie nori veikti gyvenime. Nors jie naudojami socialiniais tinklais, tačiau dažnai net nesuvokia, kad yra jų burbule, kuriame vyrauja vienodi požiūriai ir perspektyvos. Jie kritiškai neapmąsto to, ką vartoja.

Vienos dienos sesijų pradėjome nuo keleto viktorinos klausimų, klausėme, ar jie teisingi, ar klaidingi. Tada trumpai pristatėme projektą, ką ir kodėl darėme. Po to aptarėme, ką gali sukelti šie klaidingi pranešimai, ir kartu aptarėme pavyzdžius.

Tada kartu tyrinėjome mitus ir kūrėme viktorinos klausimus. Klausimus parengėme ant popieriaus ir žaidėme juos gyvai, o ne internetu. Iš pradžių norėjome naudoti platformą, bet tą pačią dieną turėjome techninių problemų, tad radome greitą alternatyvą.

Taip pat pristatėme "Tamsias istorijas", pradėdami nuo pavyzdžio paskui paprašėme jaunuolių mažose grupelėse sukurti savo istorijas. Tada atėjo laikas žaisti!

Jaunuoliai suvokė kaip plačiai paplitusios netikros naujienos ir alternatyvūs faktai ir kaip sistemingai jie naudojami siekiant daryti įtaką žmonėms. Jie taip pat įžvelgė poveikį nuomonės formavimui apskritai ir jiems asmeniškai. Jie suprato, kokia pavojinga ši įtaka gali būti socialinei sanglaudai ir kad kiekvienas, kuris dalijasi informacija socialinėje žiniasklaidoje, turėtų tai daryti atsakingai.



die Berater, Viena, Austrija "Mokymasis kovoti su eurofobiškais mitais jaunimo koledže"

Austrijoje die Berater lapkričio 11-25 d. dviejose grupėse dalyvavo 21 mokinys. Du jaunimo darbuotojai surengė du keturių valandų trukmės užsiėmimus su jaunaisiais dalyviais, kurie ruošiami Austrijos brandos egzaminams.

Visi šie dalyviai turėjo tik privalomą mokyklos baigimo pažymėjimą.

Mūsų instruktoriai jau daug metų dirba su jaunimu šioje srityje. Paprastai jie veda seminarus skaitmeninių kompetencijų arba programavimo temomis. MEGA užsiėmimai buvo įtraukti į mūsų jaunimo mokymo kursų "skaitmeninės laboratorijos sritį". Ten galėjome surengti du pusės dienos trukmės užsiėmimus, skirtus bandomiesiems mokymams.

Atsiliepimai buvo teigiami. Mūsų dalyviai labai smagiai praleido laiką kurdami "Tamsias istorijas" ir viktorinas. Dalyviai sužinojo apie netikrų naujienų metodus ir sąvokas ir pirmą kartą tokioje aplinkoje intensyviai nagrinėjo šią temą.

Dėl Covid-19 buvo sunku surengti šias sesijas gyvai, tad labai džiaugėmės, kai lapkričio mėnesį tai pagaliau pavyko padaryti. Sužinojome, kokie dėmesingi tampa jaunuoliai, kai nuo pat užsiėmimo pradžios įtrauki juos į užsiėmimą žaismingais elementais. "Tamsios istorijos" gali būti naudingos ir smagios ir kituose kontekstuose. Veiklas geriausia planuoti ne kaip paskaitas, o aktyvius užsiėmimus. Vėliau dalyviai gali patys išsamiau nagrinėti temas platformoje.

Dalyviams taip pat buvo stebėtinai sunku sugalvoti gerus viktorinos klausimus. Sesijos pradžioje kambaryje buvo labai tylu. Po to, kai dalyviai pamatė vieni kitų klausimus, pasigirdo daug juoko. Tokia atmosfera mūsų kursams buvo tikrai nepaprasta.

05 REKOMENDACIJOS



Remiantis bandomaisiais MEGA mokymais, parengėme keletą rekomendacijų ateityje norintiems pasinaudoti MEGA metodu. Jos turėtų padėti taikyti MEGA metodą jūsų veiklose dirbant su jaunimu bei linskmui siekti geriausių mokymosi apie ES mitus rezultatų. Rekomendacijas sugrupavome pagal temas.

Planavimas ir laikas

- Atidžiai apsvarstykite trukmę - gali prireikti daugiau laiko mokymų metu kylantiems klausimams aptarti. Kai kuriems dalyviams gali prireikti daugiau laiko žaidžiant ar kuriant viktorinas (po įvado apie savarankišką viktorinų kūrimą, dalyviams gali išskirti techninių klausimų, todėl mokymų vedantysis turėtų būti pasirengęs į juos atsakyti, o tai gali užtrukti ilgiau nei planuota. Be to, atsižvelkite į tai, kad kai kurios grupės viktorinas kuria lėčiau nei kitos).
- Prieš planuodami užsiėmimo trukmę, pasistenkite kuo daugiau sužinoti apie tikslią grupę (išsilavinimą, žinias apie ES ir melagingas naujienas, gebėjimas naudotis technologijomis, mokymų vietą). Dalyviams, kurie nėra gerai susipažinę su ES funkcionavimo ir netikrų naujienų tema, būtų naudinga surengti išsamesnį įvadą (pristatymą) su paaiškinimais, diskusijas mažesnėse grupėse.

Įranga ir struktūra

- Prieš planuodami veiklą, kurios metu bus naudojami kompiuteriai, pavyzdžiui, tyrimo tikslais arba žaidžiant MEGA žaidimą, būtinai įvertinkite besimokančiųjų gebėjimus. Jei grupėje yra pažengusių žmonių, jie gali būti kitų mokinių mentoriais.
- Jei norite naudotis MEGA žaidimų platforma, turėtumėte įsitikinti, kad esate tam tinkamai pasiruošę. (Priede rasite kontrolinį sąrašą, kuris gali padėti viską apgalvoti).
- Išmanykite ir įvaldykite įrankius, kuriuos naudosite. Jei tai žaidimų platforma, įsitikinkite, kad žinote, kaip ji veikia, arba atvirai parodykite, kad nežinote, kaip ją naudotis, ir leiskite jaunimui tapti jūsų "mokytojais" ir "pagalbininkais".

- Be IT įrangos, taip pat reiktų gerai apsvarstyti kiek laiko skirti viktorinoms kurti. Tai ne tik techninis iššūkis, bet ir prasmingo turinio viktorinos klausimai. Galite iš anksto parengti klausimų rinkinį, remdamiesi, pavyzdžiui, MEGA kolekcija. Arba galite paprašyti besimokančiųjų atlikti nedidelį tyrimą apie labiausiai paplitusius ES mitus.
- Jei nėra kompiuterių arba jų yra nedaug, mokiniai gali dirbti ir išmaniaisiais telefonais. Tai pasirodė įmanoma SIF pavyzdžiu (žr. aukščiau). Kitu atveju grupę galima suskirstyti į nedideles komandas, kurios kartu parengtų klausimus (taip pat popieriuje), o po to vienas iš jų galėtų perkelti klausimus į platformą. Vietoj viktorinų taip pat galima kurti “Tamsias istorijas” arba “Pabėgimo kambarį”.
- Pasiruoškite tinkamus įrankius ir turėkite gerą interneto ryšį

Mokymų vedimas

- Dalyvių orientavimo principas yra labai svarbus, kai reikia supažindinti ir įtraukti dalyvius į mokymosi veiklas, kurios gali turėti įtakos jų įsitikinimams, normoms ir vertybėms. Todėl naujas temas pradėkite nuo klausimo apie jų asmeninę patirtį.
- Nagrinėjant gana abstrakčias temas, rekomenduojama jas pristatyti remiantis praktiniais pavyzdžiais (orientacijos į praktiką principas).
- Pasitelkiant skirtingas medijas ir sužadinant skirtingus pojūčius, mokymas tampa gyvas ir įtraukiantis. Darbo ir socialinių formų įvairovė užtikrina, kad dalyviai tampa mokymosi proceso partneriais ir gali aktyviai prisidėti prie jo formavimo.
- Be MEGA internetinio žaidimo, taip pat reikšminga ugdyti asmeninę ir kolektyvinę dinamiką.
- Apskritai metodus galite parinkti atsižvelgdami į turimą laiką, grupių interesus ar papildomas temas.
- Svarbu, kad teoriniai ir praktiniai užsiėmimai tiek internetu, tiek gyvai būtų tinkamai subalansuoti.
- Priklausomai nuo mokymuose dalyvaujančios publikos, gali būti įdomu (ir net labai svarbu) pristatyti MEGA veiklas ir turinį prieš tai bendrai aptarus ES ir jos veikimo principus. Tai padėtų dalyviams iš esmės suvokti mokymų temas ir skatintų kritinį mąstymą.
- Iš anksto parengti viktorinos klausimai neturėtų būti pernelyg sudėtingi, nes tai gali atbaidyti jaunuolius. Jei turite sudėtingų klausimų, turėtumėte pasirūpinti atsakymais, kad mokiniai tokiu būdu sužinotų naujų faktų apie ES.
- Paskatinkite jaunuolius diskutuoti šia tema, kad jie galėtų išsakyti savo požiūrį.
- Sukurkite sveikos konkurencijos aplinką.
- Prieš pradėdami kalbėti su auditorija MEGA projekto temomis, turėtumėte atidžiai apmąstyti savo pačių stereotipus ir šališkumą.

06 PRIEDAI

Kontrolinis sąrašas mokymų vedantiesiems, įgyvendinant MEGA metodą

Technologija

- ☐ Ar kiekvienas turi išmanųjį telefoną arba kompiuterį, kad galėtų naudotis platforma?
- ☐ Ar galima naudotis WIFI? Jei taip, nurodykite prieigos duomenis.

Pagrindinės sąlygos

- ☐ Jei planuojami žaidimai kontaktiniu būdu: kokie reikalingi ištekliai / priemonės?
- ☐ Ar pakanka laiko žaidimams ir (arba) viktorinoms atlikti?
- ☐ Ar patalpa ir (arba) vieta yra tinkami?

Turinys

- ☐ Ar aiškus tikslas?
- ☐ Ar jaunimas turi pakankamai pradinių žinių, kad galėtų žaisti ir (arba) kurti žaidimus?
- ☐ Ar pasirinkta koncepcija ir (arba) metodas yra tinkami jaunuoliams savo apimtimi ir sudėtingumu?
- ☐ Ar visi žino žaidimų / viktorinų taisykles?
- ☐ Ar parengta užduočių tiems, kurie yra greitesni už kitus?
- ☐ Ar turite planą B, jei iš pradžių suplanuota koncepcija ir (arba) metodas nepasiteisintų?

Planavimo šablonas

Šį šabloną galite naudoti planuodami MEGA mokymosi veiklą.

Koks kontekstas (jaunimo organizacija, dienos centras, jaunimo darbuotojų mokymai ir t. t.)?	
Tikslinė (-ės) grupė (-ės)	
Mokymosi tikslas (-ai)	
Besimokančiųjų poreikiai (pvz., mokymosi stiliai, kalbos mokėjimas ir (arba) raštingumas, maksimali trukmė ir t. t.)	
Apibūdinkite MEGA metodą, technikas ir žinias, kurias taikysite (pvz., ES mitai, kritinio mąstymo įgūdžiai, viktorina paremtas mokymasis ir kt.).	
Kaip pritaikysite - kokius metodus naudosite dirbant su tiksline grupe?	
Kokių išteklių jums reikės?	
Kaip spręsti kylančius sunkumus?	
Koks numatomas poveikis?	
Laikotarpis	
Kaip galėtumėte įvertinti tikslinės grupės pažangą ir pasitenkinimą pabaigoje?	

Projekto partneriai



Koordinatorius
BUPNET GmbH,
Göttingen, Vokietija
www.bupnet.de



die Berater
Viena, Austrija
www.dieberater.com



CESIE
Palermo, Italija
www.cesie.org



SOCIALINIŲ INOVACIJŲ FONDAS
Kaunas, Lietuva
<http://lpf.lt/en/>



Centre for Social Innovation
Nikosija, Kipras
www.csicy.com



Eurocircle
Marselis, Prancūzija
www.eurocircle.info

Interneto svetainė: <https://mega.bupnet.eu>



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

Europos Komisijos parama šio leidinio leidybai nereiškia, kad ji pritaria jo turiniui, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.