



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

VEIKLŲ IR METODŲ VADOVAS

MOKYMAI
„SKAITMENI
NĖS
ISTORIJS“



DIGITAL
STORY



Skaitmeninės istorijos kūrimo mokymai

Ballyjamesduff, Airija · 2025 m. rugpjūčio 4-8 d.

Turinys

1. Kaip papasakoti istoriją (2) <i>Jaunimo centras "Vinda"</i>	2. Auditorija (5) <i>Balsių bendruomenė</i>
3. Skaitmeninės istorijos pasakojimas (13) <i>Tatics</i>	4. Istorijos etika (17) <i>Teach Solais</i>

Įvadas

Šiame dokumente pristatomos veiklos, įgyvendintos projekto „*Digital Story*“ mokymų metu, vykusių Ballyjamesduff, Airijoje, 2025 m. rugpjūčio 4-8 d.

Mokymai buvo projekto „*Digital Story: From Community Building to Youth Employability*“ (liet. Skaitmeninė istorija: nuo bendruomenės stiprinimo iki jaunimo įsidarbinimo galimybių) dalis. Tai „Erasmus+“ mažos apimties partnerystės projektas, suburiantis organizacijas iš įvairių Europos šalių. Projekte siekiama pasitelkti pasakojimą ir taip skatinti jaunimo įsitraukimą, kūrybiškumą ir įsidarbinamumą, kartu stiprinant ryšius tarp žmonių ir bendruomenių.

Mokymų metu dalyviai gilinosi į keturias pagrindines sritis: istorijos pasakojimą, auditorijos pažinimą, skaitmeninio pasakojimo praktikas ir istorijos etiką. Kiekvieną modulį parengė ir įgyvendino partnerė-organizacija, atspindėdama bendradarbiavimu ir praktika grįstą mokymosi požiūrį.

Šiame dokumente pateikiami mokymų metu taikyti metodai ir veiklos. Tai pagalbinė priemonė jaunimo darbuotojams, edukatoriams ir organizacijoms, norinčioms savo darbe su jaunimu taikyti pasakojimo metodą.

Šis projektas finansuojamas Europos Sąjungos programos „Erasmus+“ lėšomis.



Kaip papasakoti istoriją - 1 dalis

Jaunimo centras "Vinda"

1. Susipažinimas – popieriniai lėktuvėliai

Laikas

~15 min.

Dalyviai

3 ar daugiau

Priemonės

A4 popieriaus lapai,
rašikliai/markeriai,
konferencinės lentos lapai
su klausimais

Eiga:

1. Dalyviai ratu (stovi ar sėdi).
2. Kiekvienas asmuo pasigamina popierinį lėktuvėlį ir ant jo užrašo savo vardą bei atsakymą į pirmąjį klausimą, užrašytą ant konferencinės lentos lapo.
3. Suskaičiavus iki trijų, visi skraidina savo lėktuvėlių.
4. Kiekvienas dalyvis pakelia arčiausiai savęs esantį lėktuvėlį.
5. Jie atsako į kitą klausimą, užrašydami ant lėktuvėlio, taip pat užrašo savo vardą ir pakartoja procesą.
6. Tęsiama, kol atsakoma į visus klausimus.
7. Pabaigoje kiekvienas dalyvis paima arčiausiai esantį lėktuvėlį, jį išskleidžia ir perskaito visus atsakymus – taip sukuriama trumpa bendra istorija.

2. Pagrindinė veikla – istorijos kūrimas (Vaisių salotų metodas)

Laikas

~80 min.

Eiga:

1. Kiekvienas dalyvis gauna lapelį su vaisiaus

Dalyviai

2 ar daugiau

Priemonės

A4 popieriaus lapai,
rašikliai/markeriai, maži
popierėliai, ant kurių
užrašyti vaisių
pavadinimai (obuolys,
persikas, vynuogė ir pan.)

pavadinimu ir jį įsimena, neatskleidami
kitiems dalyviams.

2. Visi sudėda ratu.
3. Kiekvienas dalyvis ant savo A4 lapo
užrašo situaciją (tikrą arba išgalvotą),
pavyzdžiui: „Šį rytą pamiršau išgerti
vitaminus.“
4. Tuomet lapai padedami po kėde ant
grindų.
5. Mokymų vedėjas sušunka: „Vaisių salotos
– [vaisius]!“ – dalyviai, gavę lapelį su to
vaisiaus pavadinimu, pasikeičia vietomis.
Pakartokite kelis kartus.
6. Kiekvienas dalyvis paima kito žmogaus po
kėde esantį lapą ir parašo kitą istorijos
dalį.
7. Lapai vėl padedami po kėde, vėl vyksta
„Vaisių salotų“ maišymasis, o dalyviai
toliau tęsia istoriją.
8. Tai kartojama tol, kol parašomos visos
istorijos dalys (įžanga, veikėjai, problema,
sprendimas, ko išmokome).
9. Paskutinis asmuo perrašo lapą į vientisą
istoriją, prireikus prideda detalių.

Pasidalijimas & refleksija

Kai kurias istorijas galima perskaityti garsiai.

Refleksija: dalyviai nupiešia savo jausmus
vaizduodami orų prognozę (saulė, debesys,
lietus, vaivorykštė, audra) ir paaiškina jų
prasmę.



3. Pagrindinė veikla – 3 būdai, kaip papasakoti istoriją

Laikas

~80 min.

Dalyviai

Visa grupė (grupėse po 3)

Priemonės

Telefonai/kompiuteriai,
redagavimo programėlės
ar programos (Canva,
CapCut, iMovie, ir pan.)

Eiga:

1. Dalyviai yra suskirstomi po 3.
2. Anksčiau sukurtos arba mokymų vadovo jau parengtos istorijos padedamos centre. Kiekviena grupė atsitiktinai pasirenka po vieną istoriją.
3. Grupės turi 7-10 min. perskaityti ir susipažinti su istorija.
4. Mokymų vadovas paaiškina, kad yra 3 būdai papasakoti istoriją: vaizdo įrašu, nuotraukomis ir garso įrašu.
5. Kiekviena grupė nusprendžia, kaip papasakos savo istoriją, atsižvelgdama į tikslinę auditoriją ir pagrindinę žinutę.
6. Grupės turi per 40 min. sukurti savo istoriją pasirinktu formatu.

Pristatymai

Pirmiausia pristatomos visos istorijos, sukurtos nuotraukų formatu. Tuomet – vaizdo istorijos. Galiausiai – garso istorijos.

Refleksija

Kiekvienas dalyvis paaiškina, kaip jautėsi pasakodamas istoriją.



Aktyvinimo žaidimai

Pasisveikinimas kūno judesiais

Laikas: ~3 min · Dalyviai: 3 ar daugiau · Priemonės: nieko nereikia / foninė muzika sukurtų gerą nuotaiką. Eiga: Visi vaikšto po kambarį. Jie sveikinasi vieni su kitais tik akimis, šypsenomis, nykščiais, pečiais, klubais, pėdomis, keliais ir pan. Tai greitas ir smagus apšilimas.

Gyvosios statulos

Laikas: ~3 min · Dalyviai: visa grupė (mažomis grupelėmis) · Priemonės: nieko nereikia / foninė muzika sukurtų gerą nuotaiką. Eiga: Visi vaikšto. Mokymų vadovas pasako statulos pavadinimą (pvz., drugelis, namas, medis). Dalyviai greitai sustingsta į statulas grupėmis, susiskirstydami po 2, 3, 4 ir t. t. Paskutinė statula kuriama grupėmis po 3 žmones – tai bus grupės kitai veiklai.

Auditorija - 2 dalis

Balsių bendruomenė

1. Aktyvinimo žaidimas: draugų lenktynės

Laikas

~10 min.

Dalyviai

Rekomenduojama 10 ar daugiau (lyginis žmonių skaičius)

Priemonės

Du minkšti maži žaislai ar kiti minkšti objektai

Eiga:

1. Paprašykite dalyvių sustoti į ratą.
2. Išskaičiuokite kas antrą dalyvį – jie priklausys skirtingoms komandoms (A komanda ir B komanda).
3. Duokite du „draugus“ (žaislus) dviem vienas priešais kitą stovintiems žaidėjams, kad žaislai pradėtų kelionę iš priešingų rato pusių (180° kampu).
4. Išgirdusi signalą (pvz., „Pirmyn!“), kiekviena komanda pradeda kuo greičiau perduoti savo žaislą ratu vienas komandos

(„draugai“)

narys kitam.

5. Tikslas – padėti savo komandos žaislui pavyti kitos komandos žaislą, išlaikant rato formą ir laikantis sąžiningo žaidimo taisyklių.
6. Laimi ta komanda, kurios žaislas pirmasis aplenkia kitos komandos žaislą!

Pakeitimas

Kad būtų dar smagiau, pakartokite lenktynes priešinga kryptimi arba pridėkite taisyklę, kad perduodamas žaislą kiekvienas žaidėjas turi pasakyti teigiamą žodį (pvz., „šypsena“, „draugystė“, „energija“ ar pan.).

2. Pagrindinė veikla - tradicijos porose

Laikas

~10-15 min.

Dalyviai

2 ar daugiau

Priemonės

Nieko nereikia (galima naudoti popieriaus lapą ir rašiklį ką nors užsirašyti)

Eiga:

1. Paprašykite dalyvių susiskirstyti poromis.
2. Kiekvienas pasidalija savo mėgstama tradicija – tai gali būti šventė, šeimos susibūrimas, ypatingas valgis ar kultūrinis renginys.
3. Paraginkite juos papasakoti: kada ir kaip ši tradicija vyksta, kas joje dalyvauja, kodėl ji jiems yra prasminga ar ypatinga.
4. Kai abu poros dalyviai pasidalija, kiekvienas trumpai pristato savo partnerio tradiciją visai grupei (1–2 sakiniais).

Pakeitimas

Jei yra daugiau laiko, poros gali nupiešti mažą

simbolį ar piešinį, vaizduojantį partnerio tradiciją, ir pristatyti jį grupei.

3. Pagrindinė veikla - vaidmenys

Laikas

~15 min.

Dalyviai

Visi

Priemonės

Vienas didelis popieriaus lapas arba konferencinės lentos lapas, markeriai / rašikliai

Eiga:

1. Padėkite didelį popieriaus lapą centre arba pakabinkite jį ant sienos.
2. Paprašykite dalyvių pagalvoti apie skirtingus vaidmenis, kuriuos jie atlieka gyvenime (pvz., berniukas / mergaitė, sūnus / dukra, mokinys, draugas, savanoris, darbuotojas, komandos narys ir pan.).
3. Po vieną dalyviai prieina ir užrašo savo vaidmenį ant bendro lapo.
4. Kai visi parašo, kartu apžvelkite sąrašą ir trumpai aptarkite grupėje: kiek daug vaidmenų atliekame savo gyvenime? Ar vieni vaidmenys svarbesni už kitus? Ar šie vaidmenys kartais persidengia arba sukelia konfliktų?
5. Užbaikite refleksiją, kad visi turime daug skirtingų vaidmenų ir atsakomybių, o savo vaidmenų supratimas padeda geriau suprasti save ir kitus.



4. Aktyvinimo žaidimas: skaičiai

Laikas

~5-10 min.

Dalyviai

Visi

Priemonės

Nieko nereikia

Eiga:

1. Paprašykite dalyvių atsistoti į ratą (arba likti ten, kur jie yra, jei erdvė leidžia).
2. Paaiškinkite, kad visi kartu jie turi garsiai suskaičiuoti nuo 1 iki bendro dalyvių skaičiaus, tačiau galioja kelios taisyklės: tarp skaičių turi būti visiškai tyla; nėra nustatytos eilės – bet kas bet kuriuo metu gali pasakyti kitą skaičių; kiekvienas dalyvis gali pasakyti tik vieną skaičių; jei du ar daugiau žmonių prabyla tuo pačiu metu, grupė turi pradėti iš naujo nuo 1.
3. Tikslas – pasiekti bendrą dalyvių skaičių nepradedant iš naujo; tam reikia susikaupimo, komandinio darbo ir neverbalinio susiklausymo.

Pakeitimas

Kai grupei pavyksta, pabandykite tą pačią veiklą atlikti užmerktomis akimis – taip iššūkis bus dar sudėtingesnis!

5. Pagrindinė veikla: auditorija

Laikas

~15-20 min.

Dalyviai

Visi (darbas mažose

Eiga:

1. Suskirstykite dalyvius į mažas grupes (po 3-5 žmones).
2. Paaiškinkite, kad kiekviena grupė apibūdins savo idealią istorijos ar projekto

grupėse)

Priemonės

Konferencinės lentos lapai arba A3 formato popierius, markeriai / rašikliai.

auditoriją - šiuo atveju 16-24 metų jaunimą.

3. Ant didelių lapų grupės atsako į šiuos orientacinius klausimus ir juos aptaria: ką ši auditorija mėgsta veikti, kokie jos pomėgiai? Kokių tikslų ji turi gyvenime, moksle ar karjere? Su kokiais iššūkiais ar sunkumais susiduria? Ką ji labiausiai vertina ar mėgsta istorijose? (pvz., humorą, nuoširdumą, įkvėpimą, emocijas, realistiškumą, sėkmę). Kaip jūsų istorija gali jiems padėti ar įkvėpti?
4. Po aptarimo kiekviena grupė pristato savo auditorijos profilį kitiems dalyviams.

Patarimas

Paraginkite dalyvius sugalvoti savo auditorijos atstovui vardą, trumpą aprašymą ar net vaizdinį simbolį – tai padeda auditoriją paversti realesne ir lengviau įsimenama.

6. Aktyvinimo žaidimas: pasikeisk vietomis, jei...

Laikas

~10-15 min.

Dalyviai

5 ar daugiau

Priemonės

Kėdės (viena mažiau nei dalyvių)

Eiga:

1. Sustatykite kėdes ratu, jų turi būti viena mažiau nei dalyvių.
2. Vienas dalyvis atsistoja rato viduryje.
3. Viduryje stovintis žmogus pasako sakinį, prasidedantį žodžiais „Pasikeiskite vietomis, jeigu...“, pavyzdžiui: „Pasikeiskite vietomis, jeigu mėgstate kurti istorijas.“ „Pasikeiskite vietomis, jeigu mėgstate

keliauti.“ „Pasikeiskite vietomis, jeigu turite augintinį.“

4. Visi, kuriems tinka pasakytas teiginys, turi atsistoti ir greitai atsistoti ant kitos kėdės.

5. Žmogus, likęs be kėdės, eina į vidurį ir pasako naują sakinį „Pasikeiskite vietomis, jeigu...“.

6. Paraginkite dalyvius nenaudoti matomų požymių (pvz., „jeigu nešiojate akinius“) ir vietoj to labiau remtis pomėgiais, jausmais ar patirtimis.

Pakeitimas

Kad veikla labiau atitiktų temą, naudokite su jūsų dirbtuvių tema susijusias kategorijas (pvz., kūrybiškumą, komandinį darbą, kultūrą ar pasakojimą).

7. Veikla: pasakojimas

Laikas

~25-30 min.

Dalyviai

Visi (darbas mažose grupėse)

Priemonės

3-5 paveikslėlių kortelės grupei,
popierius/konferencinės

Eiga:

1. Suskirstykite dalyvius į mažas grupes (po 3–5 žmones).

2. Kiekvienai grupei duokite po 3-5 paveikslėlių korteles su skirtingais vaizdais.

3. Paaiškinkite užduotį ir instrukcijas: sukurkite trumpą istoriją, į kurią būtų įtrauktos visos kortelės. Turėkite omenyje savo idealią auditoriją (16-24 m. jaunimą). Pradėkite netikėtu ar dėmesį patraukiančiu sakiniu, kad sudomintumėte klausytojus.

lentos popierius, markeriai

4. Įtraukite kultūrinių elementų – ką nors iš savo tradicijų, vietinių įpročių ar bendruomenės gyvenimo. Pasiruoškite vizualizuoti savo istoriją (vaidindami, piešdami ar naudodami simbolius).
5. Skirkite 15-20 minučių darbui grupėse.
6. Kiekviena grupė pristato savo istoriją kitiems per 5 minutes.

Patarimas

Skatinkite kūrybiškumą – istorijos gali būti juokingos, emocišingos ar įkvepiančios, svarbiausia, kad jos būtų artimos auditorijai ir būtų panaudotos visos kortelės.

8. Veikla: refleksija

Laikas

~10-15 min.

Dalyviai

Visi

Priemonės

Metaforinės (nuotraukų ar simbolių) kortelės

Eiga:

1. Išdėliokite metaforines korteles ant grindų arba stalo.
2. Paprašykite kiekvieno dalyvio pasirinkti vieną kortelę, kuri atspindi, kaip jis jaučiasi arba ką išsineša iš šios sesijos.
3. Visi susėda ratu.
4. Kiekvienas dalyvis trumpai pasidalija: kaip jie jaučiasi šiuo metu; kas jiems labiausiai patiko; ką jie išsineša su savimi (mintį, idėją, jausmą ar pamoką).
5. Užbaikite veiklą padėkodami visiems už atvirumą ir dalyvavimą.

Patarimas

Tai rami, suartinanti užbaigimo veikla – palaikykite atsipalaidavusią atmosferą, atidžiai klausykitės ir venkite pertraukinėti.





Skaitmeninis pasakojimas - 3 dalis

Tatics

1. Ledlaužio veikla - „Pašėlusios istorijos dėlionė“

Laikas

~20 min.

Dalyviai

3 grupės po 3 asmenis

Priemonės

Dėlionės dalys („Kas“, „Kur“, „Kada“, „Kliūtis“, „Magiškas objektas“), žirklys, pieštukiniai klijai, A4 lapai su istorijos šablonu (lapas su linijomis rašymui), rašikliai, laikmatis, konferencinės lentos lapai

Eiga:

1. Mokymų vedėjas paaiškina, kad kiekviena grupė per kuo trumpesnį laiką sukurs kuo kūrybiškesnę, juokingesnę ir pašėlusią skaitmeninę istoriją.
2. Ant stalo yra 5 dėlionės dalių rinkiniai, kiekvienas pažymėtas:
 - a. KAS (5 variantai – pvz., garsūs žmonės arba išgalvoti veikėjai)
 - b. KUR (5 variantai – pvz., vietos)
 - c. KADA (5 variantai – pvz., laiko periodai ar metai)
 - d. KLIŪTIS (5 variantai – pvz., problema ar iššūkis)
 - e. MAGIŠKAS OBJEKTAS (5 variantai – pvz., kažkas neįprasto arba galingo)
 - f. *Pavyzdžiui: Jane Austen – Niujorkas – 2025 metai – sugedęs nešiojamasis kompiuteris – plunksnakotis*
3. Dėlionės dalys iškerpamos ir sumaišomos.
4. Kiekviena grupė atsitiktinai pasirenka po vieną dalį iš kiekvienos kategorijos – vieną KAS, vieną KUR, vieną KADA, vieną KLIŪTĮ ir vieną MAGIŠKĄ DAIKTĄ.
5. Kai visos grupės išsitraukia savo penkias

dalį, kiekviena grupė garsiai perskaito visiems savo derinį.

6. Mokymų vedėjas nustato 30 sekundžių laikmatį. Kiekviena grupė užrašo pirmą savo istorijos sakinį.
7. Praėjus 30 sekundžių, suskamba laikmatis. Mokymų vedėjas paskelbia: „Kitas sakinys!“ – ir grupės toliau rašo.
8. Tai kartojama penkis kartus, kad kiekviena grupė sukurtų trumpą ir užbaigtą istoriją.
9. Pabaigoje grupės garsiai perskaito savo istorijas. Juokingiausia arba keisčiausia istorija laimi mažą simbolinį prizą (pvz., jiems paplojama ar įteikiami lipdukai).
10. Pasirinktinai: vėliau grupės gali savo istoriją paversti skaitmenine versija (vaizdo, nuotraukų ar garso formatu) kitoje veikloje.

2. Pagrindinė veikla – „Skaitmeninis pasakojimas apie vietos bendruomenę“

Laikas

~120-150 min.

Dalyviai

3 grupės po 3 asmenis

Priemonės

Siužeto planų šablonai, rašikliai, telefonai arba

Eiga:

1. Mokymų vadovas pristato užduotį: dalyviai kurs skaitmeninę istoriją apie savo vietovę, pasitelkdami kūrybiškumą ir skaitmeninius įrankius, kad susietų pasakojimą su tikromis vietomis.
2. Ant lentos mokymų vadovas pateikia tris vietas, pavyzdžiui:
 - a. Senieji teismo rūmai – vieta, kur vyksta mokymai

fotoaparatai, nešiojamieji kompiuteriai arba planšetės, interneto ryšys, redagavimo programėlė („CapCut“), projektorius galutiniam pristatymui.

- b. „Percy French“ statula – simbolinis miesto objektas.
 - c. Ballyjamesduff miestelis – jo žmonės, gatvės ir atmosfera.
3. Dalyviai gali pasirinkti vieną iš šių vietų arba bet kurį kitą vietinės aplinkos elementą, kuris juos įkvėpė: detalę, pastatą, istoriją ar jų sukeltą emociją.
4. Kiekviena grupė ieško informacijos apie pasirinktą vietą internete arba apžiūrėdami vietovę, kad galėtų kurti savo istoriją.
5. Naudodamos siužeto plano šabloną, grupės užrašo:
- a. Kas vyksta kiekvienoje scenoje.
 - b. Veikėjus
 - c. Pagrindinę mintį ar žinutę, kurią norima per teikti.
 - d. Pastabas apie vaizdus, dialogą ar garso įrašą.
- (apie 30 minučių šiam etapui)
6. Parengusios siužeto planą, grupės eina filmuoti savo istorijos miestelyje ar netoliese esančiose vietose.
7. Dalyviai skatinami kūrybiškai parinkti kadrus, filmavimo kampus ir vaidybą, tuo pačiu gerbiant vietos erdves ir žmones.
(apie 30-40 minučių)
8. Sugrįžus, mokymų vadovas parodo trumpą „CapCut“ mokomąjį vaizdo įrašą, kuriame pristatomi pagrindiniai redagavimo būdai: kaip įkelti klipus, pridėti perėjimus, tekstą ir garsą.
9. Tuomet grupės, naudodamos „CapCut“

arba kitą pasirinktą programėlę, montuoja savo vaizdo įrašus ir sukuria trumpą skaitmeninę istoriją (apie 30-40 minučių),

10. Kai visi vaizdo įrašai būna sukurti, grupės pristato savo istorijas kitiems dalyviams.





Istorijos etika - 4 dalis

Teach Solais

1. Įvadas – Užsiėmimo pristatymas

Laikas

~10-15 min.

Priemonės

Skaidrės, konferencijų lentos lapai arba lenta, rašikliai / markeriai.

Tikslas

Pradėti pokalbį apie etiką skaitmeniniame pasakojime: ką ji reiškia, kodėl yra svarbi ir kaip ji formuoja mūsų kuriamas istorijas.

Eiga:

1. Pasisveikinkite su dalyviais ir pristatykite užsiėmimo temą – **istorijos etiką**.
2. Paaiškinkite, kad etika nėra tik griežtos taisyklės, tačiau yra rūpestis, atsakomybė ir sąmoningumas pasakojant bei dalijantis istorijomis.
3. Paklauskite dalyvių: kas jums pirmiausia ateina į galvą išgirdus žodžius „etiškas pasakojimas“? Ar istorijos gali pakenkti, net jei jos pasakojamos turint gerų ketinimų?
4. Užrašykite pagrindines mintis ant konferencijų lentos lapo; prie jų bus galima sugrįžti užsiėmimo pabaigoje.

Patarimas:

Išlaikykite atvirą ir paprastą pokalbį, skatinkite smalsumą, nekritikuokite. Leiskite dalyviams pirmiausia savo žodžiais apibrėžti, ką jiems reiškia „etiška“, ir tik tada pristatykite temą.



2. Etikos temų aptarimas

Laikas

~25-30 min.

Priemonės

Skaidrės, pristatančios penkias etikos temas

Tikslas

Pakviesti dalyvius pagalvoti, ką galėtų reikšti kiekviena iš temų, prieš drauge aptariant jų reikšmes.

Eiga:

1. Paaiškinkite, kad skaitmeniniame pasakojime yra penkios pagrindinės etikos temos, kurios atspindi skirtingus požiūrius į atsakomybę ir susirūpinimą.
2. Rodykite po vieną skaidrę, kurioje būtų pateiktas tik temos pavadinimas, pavyzdžiui, „Sutikimas ir pasirinkimo laisvė“.
3. Pakvieskite grupę pasidalyti, kaip jie supranta šią temą, skatinkite pateikti pavyzdžių arba išsakyti spontaniškai kylančias mintis.
4. Po trumpos diskusijos parodykite kitoje skaidrėje pateiktą apibrėžimą ir trumpai jį paaiškinkite arba papildykite.
5. Pakartokite tą patį pristatydami visas penkias temas.
6. Pabrėžkite, kad tai nėra „taisyklės“, o etinis požiūris, padedantis pasakotojams sąmoningai priimti sprendimus.

Patarimas:

Savo apibrėžimus pateikite tik po to, kai pirmiausia pasisakys grupė. Dalyvių interpretacijos dažnai atskleidžia vertingų asmeninių įžvalgų ir darbo apibrėžimą prasmingesnį. Skatinkite dalyvius kalbėtis tarpusavyje – jų pateikti pavyzdžiai dažnai padeda geriau ir realiau suprasti.



3. Aptariamos temos:

<p>Sutikimas ir teisė spręsti pačiam „Pasakojimas niekada neturėtų spausti žmogaus atskleisti daugiau, nei jis nori. Teisė spręsti pačiam reiškia, kad pasakojantis žmogus pats kontroliuoja, kuo ir kiek nori dalytis. Tai ypač svarbu dirbant su jaunais žmonėmis ar jautriomis temomis.“</p>	<p>Atstovavimas ir balsas „Etiškas pasakojimas reiškia, kad vengiama stereotipų ir nekalbama kitų vardu be jų leidimo. Jame vertinama asmeninė patirtis ir autentiškumas.“</p>	<p>Tiesa ar kūrybinė laisvė „Skaitmeninėse istorijose gali būti išgalvotų elementų, tačiau svarbu tai aiškiai parodyti, ypač jei auditorija gali manyti, kad pasakojama tikra istorija. Verta paklausti: ar kūrybinis sprendimas padeda pagarbiai atskleisti istoriją, ar ją iškreipia?“</p>
<p>Kultūrinis kontekstas ir interpretacija „Tai, kas vienoje kultūroje atrodo etiška, kitoje gali būti suprasta kaip žalinga ar nepagarbu. Pasakotojai turėtų suvokti, kaip kultūra formuoja prasmę, ir dirbdami su skirtingomis bendruomenėmis patikrinti savo prielaidas.“</p>	<p>Saugumas, anonimiškumas ir skaitmeninio turinio išlikimas „Skaitmeninės istorijos išlieka. Net ir ištrintos, jos gali būti nukopijuotos, atsisiųstos ar pasidalytos be leidimo. Todėl svarbu mąstyti ilgalaikėje perspektyvoje, ypač kai istorijos susijusios su vaikais, traumomis ar asmens tapatybę atskleidžiančia informacija. Pasakotojus ir kitus istorijoje minimus žmones gali padėti apsaugoti slapyvardžių naudojimas, tam tikrų detalių pakeitimas ar aiškiai nustatytos privatumo ribos.“</p>	



4. Etinių situacijų aptarimas

Laikas

~25-30 min.

Priemonės

Skaidrės su penkiais trumpais etinių situacijų pavyzdžiais.

Tikslas

Kartu aptarti realias etines dilemas pasakojime ir mokytis jas nagrinėti, suprantant, kad labai dažnai nėra vieno lengvo atsakymo.

Eiga:

1. Pristatykite, kad nagrinėsite penkis trumpus etinių situacijų pavyzdžius – po vieną kiekvienai pagrindinei temai.
2. Suskirstykite dalyvius į mažas grupes po 3-5 žmones.
3. Parodykite pirmąją skaidrę. Paprašykite grupių perskaityti situaciją ir aptarti joje pateiktą situaciją.
4. Pabrėžkite, kad jiems nebūtina visiems sutarti ar priėti prie vieningos išvados; svarbiausia yra išgirsti skirtingus požiūrius ir pamatyti, kaip žmonės apsvarsto sudėtingus pasirinkimus.
5. Po 5 minučių pakvieskite grupes pasidalyti savo mintimis ar įžvalgomis, o tada pereikite prie kitos skaidrės.
6. Tokiu pačiu principu tęskite darbą aptardami visus penkis pavyzdžius.

Patarimas:

Išlaikykite tyrinėjančią, atvirą atmosferą. Čia nėra vieno teisingo atsakymo – svarbiausia klausytis, pastebėti situacijų sudėtingumą ir ugdyti empatiją. Nepamirškite, kad skirtingos nuomonės gali būti vertingos, nes etiškame pasakojime dažnai pasitaiko ne visai aiškių situacijų. Svarbiausia ne tobulumas, o sąmoningumas.



5. Komunikacijos etikos užduotis – perrašyk pasakojimą

Laikas

~25-30 min.

Priemonės

„Skaitmeninė istorija kasdienybėje“ situacijų lapai (pateikti šio pamokos plano pabaigoje, skirti atsispausdinti), popierius, rašikliai.

Tikslas

Mokyti etiškai performuluoti tekstą – suprasti, kaip kalba formuoja prasmę ir kaip papildomas kontekstas gali pakeisti istorijos poveikį.

Eiga:

1. Suskirstykite dalyvius į mažas „komunikacijos komandas“.
2. Paaiškinkite, kad kiekviena grupė veiks kaip ryšių su visuomene komanda, analizuojanti vieną iš „Skaitmeninė istorija kasdienybėje“ antraščių.
3. Kiekvienai grupei duokite po vieną atspausdintą situacijos lapą. Jų užduotis – perrašyti antraštę taip, kad pasikeistų jos tonas arba atsirastų naujas požiūris. Taip pat parengti trumpą viešą pareiškimą, kuriuo istorija būtų pateikta kitaip – ne neigiant tai, kas įvyko, bet suteikiant daugiau atjautos, konteksto ar atsakomybės.
4. Po 10-15 minučių grupės pristato savo perrašytas antraštes ir pareiškimus.
5. Po kiekvieno pristatymo trumpai aptarkite: kokį poveikį turėjo šie pakeitimai? Kaip tonas pakeitė auditorijos suvokimą? Kur yra riba tarp empatijos ir atsakomybės?

Patarimas:

Išlaikykite žaismingą, bet kartu apgalvotą atmosferą. Tikslas – panagrinėti, kaip požiūris ir parinkti žodžiai gali pakeisti istorijos toną, pastebėti, kaip veikia interpretavimas, ir įvertinti, kas atrodo sąžininga, o kas ne.



6. Darbas grupėse – sukurkite ir nufilmuokite etišką sceną

Laikas

~45-60 min.

Priemonės

Dvi skrybėlės arba dubenys: viename – lapeliai su scenų idėjomis, kitame – lapeliai su etiniais aspektais. Telefonai arba video kameros filmavimui. Popierius ir rašikliai pasiruošimui.

Tikslas

Apjungti pasakojimą ir etiką, kuriant trumpas filmuotas scenas, kuriose atsiskleidžia moralinė ar emocinė įtampa.

Eiga:

1. Suskirstykite dalyvius į mažas grupes po 3-5 žmones.
2. Paaiškinkite, kad yra dvi skrybėlės arba dubenys: viename yra scenų idėjos, kitame – etiniai aspektai.
3. Kiekviena grupė išsitraukia po vieną lapelį iš kiekvienos skrybėlės, taip gaudama unikalų derinį, kuriuo remsis kurdama savo istoriją.
4. Skirkite grupėms 15–20 minučių suplanuoti ir parašyti trumpą 1-3 minučių sceną, remiantis ištrauktu deriniu.
5. Paprašykite jų nufilmuoti sceną, laikantis pagrindinių vaizdo kūrimo gairių: vienas bendras kadras, kuriame matomi abu veikėjai; vienas stambus kiekvieno veikėjo planas; vienas veiksmo momentas, nufilmuotas iš dviejų kampų; aiškus ir gerai girdimas dialogas; scena turi turėti pradžią, vidurį ir pabaigą – joje turi kažkas pasikeisti arba paaiškėti.
6. Kai visos grupės baigs darbą, susirinkite kartu peržiūrėti ir aptarti jų scenas.

Patarimas:

Išlaikykite kūrybišką ir smalsų nusiteikimą. Tikslas – panagrinėti, kaip etiniai pasirinkimai ir skirtingi požiūriai formuoja istoriją, o ne rasti vieną „teisingą“ variantą.

Idėjos scenoms:

Prisipažinimas

Darbo pokalbis

Prašymas padėti

Giūčas

•

Etiniai aspektai:

- Sutikimas ir teisė spręsti pačiam
- Atstovavimas ir balsas
- Tiesa ar kūrybinė laisvė
- Kultūrinis kontekstas ir interpretacija
- Saugumas, anonimiškumas ir skaitmeninio turinio išlikimas

7. Grupių filmų peržiūra ir aptarimas – etiškų filmų festivalis

Laikas

~ 20-30 min.

Priemonės

Projektorius arba ekranas, garso kolonėlė ir erdvė grupės diskusijai.

Tikslas

Užbaigiant užsiėmimą, peržiūrėti kiekvienos

Eiga:

1. Pristatykite, kad dabar vyks trumpas etiškų filmų festivalis.
2. Pakvieskite grupes prieš peržiūrą trumpai pristatyti savo filmą – vienu ar dviem sakiniais pasakyti, kokią scenos temą jos gavo ir kokį etinį aspektą nagrinėjo.
3. Parodykite filmą visai grupei.
4. Po kiekvienos peržiūros skirkite trumpą klausimų ir atsakymų laiką (2-3 minutes), per kurį grupė trumpai aptartų: ar filmavimo ar planavimo metu nutiko kas

grupės trumpus video
jrašus, aptarti etines
jžvalgas ir susieti
mokymąsi su pasakojimu
realiame gyvenime.

nors netikėto; kas kuriant pasirodė
sunkiausia arba įdomiausia.

5. Tęskite, kol visos grupės pristatys savo
darbus.
6. Užsiėmimo pabaigoje surenkite trumpą
bendrą refleksiją: kas šiandien jus
nustebino arba labiausiai įsiminė? Kaip šie
klausimai ateityje gali paveikti istorijas,
kurias kuriate ar kuriomis dalijatės?

Patarimas:

Išlaikykite lengvą, smalsią ir pagarbią
atmosferą. Pasidžiaukite kūrybiškumu ir
atvirumu – tikslas yra apmąstymas, o ne
kritika.



**Komunikacijos uždavimai „Perrašyk pasakojimą“ skirti
situacijų lapai pateikti kituose puslapiuose, parengti
spausdinimui.**



Dienos skaitmeninė istorija

NAUJAUSIA NAUJIENA

Bendruomenės darbuotojas sulaukė kritikos, nes paraiškoje dėl finansavimo paminėjo gedinčią šeimą

Kaimynystės paramos projekto įkūrėjas Davidas Osei sulaukė kritikos po to, kai paaiškėjo, kas buvo rašoma jo paraiškoje finansavimui gauti. Joje buvo aprašyta neseniai vietos bendruomenę sukretusi nelaimė, susijusi su gedinčia šeima. Pastaroji teigia, kad nebuvo informuota, jog jų istorija bus panaudota. Kritikai apkaltino jį pasinaudojus šeimos skausmu, siekiant padidinti savo galimybes finansavimui gauti. Pats Davidas teigė, kad jo tikslas buvo „parodyti tikruosius iššūkius, su kuriais susiduria mūsų bendruomenė“.



DIGITAL
S T O R Y



Dienos skaitmeninė istorija

NAUJAUSIA NAUJIENA

Savivaldybės tarybos narė išėjo iš susitikimo dėl iškeldinimų iš būstų

Per įtemptą miestelio susitikimą-protestą dėl žmonių iškeldinimo iš būstų buvo matyti, kaip tarybos narė Naomi Byrne išeina iš salės sakydama: „Aš čia neatėjau, kad ant manęs šauktų. Tai ne mano problema.“

Vietos aktyvistai apkaltino ją abejingumu ir nenoru įsitraukti į svarbias bendruomenės problemas.



DIGITAL
S T O R Y



Dienos skaitmeninė istorija

NAUJAUSIA NAUJIENA

Festivalio vadovas užfiksuotas rėkiantis ant savanorės

Trumpame vaizdo įrašė iš Vidurvasario gatvės festivalio matyti, kaip direktorius Alanas Roche'as šaukia ant savanorės: „Ar viską turiu daryti pats?“

Po to savanorė nueina apsiverkusi. Vaizdo įrašas plačiai išplito socialiniuose tinkluose, o daugelis Alano elgesį pavadino neprofesionalių ir pasmerkę tokių elgesį.



DIGITAL
S T O R Y



Dienos skaitmeninė istorija

NAUJAUSIA NAUJIENA

Kultūros atstovas nutraukė jaunimo poezijos vakarą vidury pasirodymo

Mara Doyle, vietos kultūros specialistė, sustabdė paauglių atviro mikrofono vakarą jam dar nepasibaigus po to, kai keli dalyviai skaitė poeziją apie rasizmą, klasių nelygybę ir politinį nusivylimą.

Renginio dalyviai apkaltino ją cenzūra po to, kai ji, kaip teigiama, pasakė: „Tai ne vieta asmeninėms pažiūroms reikšti - čia turėtų būti kalbama apie meną.“

Jauni žmonės iš renginio vietos išėjo akivaizdžiai nusiminię.



DIGITAL
S T O R Y



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos
lėšomis. Šis kūrinys atspindi tik autoriaus
nuomonę, todėl Nacionalinė agentūra ir
Europos Komisija negali būti laikomos
atsakingomis už jame pateiktą
informaciją.

2024-1-LT02-KA210-YOU-000247320

