

# 7 pamoka:

Jaunimo grupių diskusijų ir  
problemų sprendimo  
užduočių paruošimas



Co-funded by  
the European Union



## 1. Tikslas / Mokymosi uždaviniai

Šis pamoka suteikia jaunimo darbuotojams ir pedagogams strategijas, kaip skatinti dalyvaujamoji ir refleksyvi mokymąsi. Baigę pamoką, dalyviai sugebės kurti patirtis ir vadovauti praktinėms užduotims, kurios gilina jaunimo įsitraukimą, stiprina kritinį mąstymą ir skatina bendradarbiavimą skaitmeninėje erdvėje.

Pagrindiniai mokymosi uždaviniai:

- Palengvinti/**moderuoti** įtraukiančias ir patrauklias grupių diskusijas.
- Taikyti strategijas, skatinančias jaunimo vadovojamą problemų sprendimą ir kritinį mąstymą.
- Naudoti pasakojimus, siekiant stiprinti emocinį ryšį ir mokymąsi.
- Integruoti skaitmeninius įrankius, siekiant stiprinti sąveiką ir bendradarbiavimą.

## 2. Įvadas

Grupinių diskusijų **moderavimas** ir problemų sprendimo užduočių vedimas yra būtini įgūdžiai jaunimo švietime ir įtraukime. Šios praktikos skatina kritinį mąstymą, kūrybiškumą, empatiją ir komandinį darbą. Šiame vadove pristatomi metodai, kaip sukurti įtraukią aplinką, skatinti aktyvų dalyvavimą ir parodoma, kaip pasakojimai gali būti naudojami emociniam ryšiui su besimokančiais užmegzti. Taip pat pabrėžiama prieinamumas ir skaitmeninių priemonių naudojimas mokymosi patirčiai gerinti.

Mokomojoje medžiagoje nagrinėjama, kaip palengvinti prasmingas grupinės diskusijas ir skatinti bendradarbiavimo problemų sprendimo įgūdžius tarp jaunimo.

Joje pristatomos tokios pagrindinės sąvokos kaip:

- dalyvaujamojo dialogo,
- grupės dinamikos,
- emocinio įsitraukimo pasakojant istorijas,
- skaitmeninių įrankių integravimo siekiant pagerinti sąveiką ir bendradarbiavimą,
- saugią, įtraukią veiklos erdvių jaunimui kūrimo.

### 3. Žingsnis po žingsnio vadovas

#### a) Grupės dinamikos supratimas

Paskirstant vaidmenis, pvz., **lyderio, stebėtojo, kritiko** ir kitus, grupiniame darbe sukuriama struktūra ir atsakomybė. Tai padeda dalyviams įsitraukti į veiklą ir neleidžia vienam asmeniui dominuoti. Taip pat tai skatina tylesnius narius atsakingai dalyvauti.

Pavyzdžiui, „[Edutopia](#)“ apibūdina tokius vaidmenis kaip moderatorius, laiko matuotojas, užrašų darytojas, išteklių valdytojas, proceso stebėtojas ir dalyvavimo stebėtojas – kiekvienas iš jų skirtas valdyti grupės procesą ir užtikrinti subalansuotą sąveiką.

#### Tylesnių balsų palaikymas ir dominuojančių dalyvių valdymas

##### Įtraukti tylesnius dalyvius

- **Prieš sesiją atliekami tyrimai** gali atskleisti dalyvių lūkesčius ar nerimą, todėl moderavimas tampa labiau tikslingas. Jie padeda moderatoriams pritaikyti sesijos tikslus prie dalyvių poreikių ir patirties, atskleisti komforto lygį ir galimą nerimą, todėl moderavimas tampa empatiškesnis ir labiau reaguojantis, o dalyviai prieš sesijos pradžią jaučiasi išklaustyti ir vertinami.
- **„Start Silent“ veiklos** skatina dalyvius individualiai apmąstyti ar užsirašyti idėjas, prieš dalijantis jomis poromis ar mažomis grupėmis – taip sumažinant spaudimą iš karto įsitraukti į diskusiją.
- Naudokite **rašytinius įvesties kanalus** – pvz., pokalbius, virtualias lentas ar anonimiškas apklausas (pvz., **Slido** ar **Mentimeter**), kad tie, kuriems sunku kalbėti, vis tiek galėtų prisidėti.
- Kvieskite prisidėti taktiškai, pvz., „Norėčiau išgirsti jūsų nuomonę, jei jaučiatės patogiai“, ypač po tylos laikotarpio.
- Švelnus linktelėjimas galva ar akių kontaktas gali neverbaliai paskatinti tylesnius dalyvius išsakyti savo nuomonę.

## Dominuojančių balsų valdymas

- Iš pat pradžių nustatykite **aiškias pagrindines taisykles**, pvz., gerbti kalbos laiką ir skatinti visus išsakyti savo nuomonę. Prireikus jas peržiūrėkite.
- Praktikuokite **aktyvų klausymąsi**, atspindėdami kitų indėlių ir paskirstydami dėmesį, pvz., „Išgirsime keletą naujų perspektyvų“.
- Naudokitės mažų grupių arba porinių diskusijų, kad pasidalytumėte įtaka – tai pakeis dinamiką ir nebus dominuojama tik vieno ar dviejų kalbėtojų.

## b) Diskusijos sąlygų sudarymas

**Sėdėjimas ratu.** Kėdžių išdėstymas ratu simbolizuoja lygybę – visi sėdi vienas priešais kitą, o tai sustiprina visų balsų svarbą. Šis metodas yra pagrindinis atkuriamosiose praktikose, kur ratas skatina saugų, pagarbų ir emociškai reikšmingą dialogą.

Kita galimybė – **lankstus kambario išdėstymas**: naudokite mažas grupes arba sustumkite stalus į atvirą erdvę, priklausomai nuo grupės dydžio ir užduočių. Perėjimas nuo didelių ratų prie mažesnių grupių gali padėti skirtinguose diskusijų etapuose.

Dalyvių suskirstymas poromis arba mažomis grupėmis naudojant virtualius **atskirus diskusijų kambarius** padidina komfortą, dalyvavimo kokybę ir nuomonių įvairovę. Prieš naudodami atskirus pokalbių kambarius, **supažindinkite dalyvius** – parodykite jiems, kur yra tokios funkcijos kaip laikmačiai, pagalbos parinktys, ekrano dalijimasis arba lentos.

## Diskusijų normų/taisyklių/gairių nustatymas

- Padarykite lūkesčius matomus
- Skatinkite sąžiningumą ir atsakomybę
- Remkite įtrauktį, ypač sudėtingų pokalbių metu
- Kartu su dalyviais sukurkite normas, užduodami tokius orientacinius klausimus:
  - „Kokia aplinka padeda jums jaustis saugiai dalijantis informacija?“
  - „Koks elgesys trukdo jums dalyvauti?“
  - „Kas diskusiją daro jums reikšmingą?“

Sutartas **normas** užfiksuokite matomoje vietoje ir reguliariai jas peržiūrėkite, pavyzdžiui, paprašydami skirtingų dalyvių jas perskaityti garsiai sesijos pradžioje.

### c) Pasakojimų naudojimas dialogui skatinti

Istorijos nėra tik pramoga – jos skatina ryšius, atmintį ir įsitraukimą. Tinkamai parinktos istorijos įtraukia dalyvius emociškai ir intelektualiai. Pedagogams jos veikia kaip pagrindas, kuris abstrakčias temas paverčia suprantamomis ir įsimintinomis.

[Naratyvinė transportavimo teorija](#) rodo, kad dalyviai, visiškai pasinėrę į istoriją – įsitraukę emociškai ir vaizduotės požiūriu – yra atidesni, empatiškesni ir labiau linkę prisiminti bei įsisavinti jos temas. Istorijos skatina empatiją, sutapatindamos skaitytojus su veikėjų patirtimis. Šis suderinimas atveria erdvę refleksijai – kai jaunuoliai jaučia tai, ką jaučia veikėjai, dialogas gilėja, o temos tampa asmeninės ir reikšmingos. Istorijos taip pat gali būti tinkama terpė diskusijoms ir asmeninei refleksijai.

#### „Genially“ kaip pasakojimo įrankis

- **Interaktyvūs pasakojimai.** Genially suteikia pedagogams galimybę kurti vizualiai turtingas, spustelėjamas/**lengvai prieinamas** istorijas – „pasirink savo nuotykį“ stiliaus arba linijines, bet visada įtraukiančias. Yra šablonai, kuriuos lengva pritaikyti, su vaizdais, animacijomis, garso įrašais ir šakotais keliais.
- **„Genially“** sukurti užsiėmimai [įtraukia besimokančiuosius](#) vaizdais, garso įrašais ir pojūčiais – pavyzdžiui, interaktyviais žemėlapiais, žaidybiniais iššūkiais ir išskylančiais klausimais, kurie skatina tyrinėjimus. Šis daugialypės sensorikos metodas padeda įsiminti ir išlaiko besimokančiųjų emocijų įsitraukimą.
- **Pedagoginis poveikis.** [Tyrimai rodo](#), kad „Genially“ pagrįstas pasakojimas didina motyvaciją, supratimą ir įsimenamumą, ypač tokiose disciplinose kaip istorija, kur interaktyvios chronologinės lentelės ir sąvokų žemėlapiai padeda suvokti abstrakčius įvykius.

#### Praktinis pasakojimo pavyzdys

EGLE Network dalijasi įdomiu scenarijumi. Istorijoje „Caretta Caretta turtle“ vaikai padeda veikėjams pasirinkti – plaukimo maršrutus, paplūdimio valymo darbus ir kt. – tuo pačiu įtraukdami matematinį mąstymą į pasakojimo kontekstą. [egle-network.eu](http://egle-network.eu)

Tokios istorijos gali būti lengvai pritaikytos jaunimo grupėms, kur emocinis įsitraukimas ir moralinės ar pilietinės temos skatina diskusijas.

### **Kaip visa tai sujungiamo į vieną visumą:**

#### **Pasirinkite tikslingas istorijas**

- Nustatykite mokymosi tikslą (pvz., atsakomybė už aplinką, empatija, komandinis darbas).
- Pasirinkite arba sukurkite pasakojimą, kuris apibūdina temą. Pavyzdžiai: „Vietos aplinkos problemos turi įtakos mums visiems“, „Miesto atvėsinimas“ ir „Mažo anglies pėdsako kelionės mūsų bendruomenėje“.

#### **Sukurkite istoriją su emociniais akcentais**

- Sukurkite personažus ir scenarijus, su kuriais būtų galima susitapatinti.
- Įtraukite emocinius pakilimus ir nuosmukius – sėkmę, konfliktus, nusivylimus – kad sukeltumėte empatiją.
- Naudokite „**Genially**“, kad įtrauktumėte interaktyvumą: leiskite dalyviams rinktis, atskleisti paslėptas detales arba atsakyti į moralinius klausimus.

#### **Refleksija po interaktyvaus pasakojimo**

- Refleksinės pauzės aktyvuoja **prisiminimus, išsamų apmąstymą ir kūrybą**, taip stiprindamos žinias ir padėdamos mokymuisi tapti ilgalaikiu, **gilindamos mokymąsi ir atmintį**.
- Švietimo teoretikas John Dewey teigė, kad mes mokomės ne tik iš patirties, bet ir sąmoningai apmąstydami tą patirtį.
- Refleksija padeda besimokantiejiems apdoroti emocinį turinį, susieti jį su asmeniniu kontekstu ir giliau suprasti.
- Baigiantis pasakojimui arba po reikšmingos interaktyvios akimirkos, sąmoningai padarykite pauzę. Tai suteikia besimokantiejiems erdvės emociškai ir intelektualiai apdoroti informaciją.

- **Klausimai, skatinantys apmąstymus:** „Kaip jauteisi tuo momentu?“, „Ką šis personažo pasirinkimas mums pasako apie atsakomybę“. Šie atviri klausimai skatina besimokančius tyrinėti emocijas ir etines dimensijas, o ne tik faktus.

#### d) Problemų sprendimo modeliai

Įvairialypėse komandose vykdomas minčių lietus padeda pažvelgti į problemas iš platesnės perspektyvos, paskatina daugiau naujoviškų idėjų ir leidžia nustatyti silpnąsias vietas. Tai panaikina mąstymo stilių, kilmės ir požiūrių vienodumą. Toks procesas skatina turtingesnę dialogą, kuriame derinamos emocinės įžvalgos, faktinė analizė, kūrybiniai šuoliai ir kritinis vertinimas.

Siekiant užtikrinti turtingesnę ir tvirtesnę problemų sprendimo procesą, kuriame **kiekviena idėja yra kruopščiai apsvarstoma**, tobulinama ir peržiūrima iš įvairių perspektyvų, gali būti naudojami patikrinti minčių lietaus sesijų organizavimo metodai:

- **Naudokite „Six Thinking Hats“ (Šešios mąstymo skrybėlės“)** kolektyviai, vedant komandas per subalansuoto mąstymo etapus.
- **Praktikuokite bendradarbiavimu pagrįstą dizaino mąstymą**, įtraukdami vartotojus, suinteresuotas šalis ir įvairių sričių specialistus, kad pasiektumėte didesnę empatijos ir atsakomybės jausmą.
- **Įtraukite SCAMPER metodą** į dizaino mąstymo idėjų generavimo etapą, siekdami sistemingo kūrybiškumo.

Derindami šias sistemas su **bendradarbiavimu ir įvairiapusišku komandiniu darbu**, jūs ne tik struktūrizuojate mąstymą, bet ir skatinate įtraukesnę, kūrybiškesnę, subalansuotą ir veiksmingesnę problemų sprendimą.

#### **Šešios mąstymo skrybėlės (Edward de Bono)**

Struktūrizuotas, vaidmenimis pagrįstas mąstymo modelis, leidžiantis komandoms (ir asmenims) tyrinėti idėjas iš įvairių perspektyvų kontroliuojamu, sistemingu būdu.

Kepurės spalva	Mąstymo būdas
<b>Mėlyna</b>	Prižiūri ir valdo mąstymo procesą: nustato darbotvarkę, struktūrą, mąstymo seką
<b>Balta</b>	Sutelkia dėmesį į duomenis, faktus ir objektyvią informaciją – tai, kas žinoma arba ko trūksta
<b>Raudona</b>	Užfiksuoja emocijas, vidinius jausmus ir intuiciją – be jokio pateisinimo.
<b>Juoda</b>	Kritinis vertinimas – rizikos, problemų, trūkumų nustatymas
<b>Geltona</b>	Optimistinė perspektyva – privalumų, galimybių, vertės tyrinėjimas
<b>Žalia</b>	Kūrybinis ir lateralinis mąstymas – naujų idėjų ir alternatyvų generavimas

### Kaip tai veikia

Komandos metaforiškai (arba tiesiogine prasme) „užsideda“ po vieną skrybėlę, o visi dalyviai tam tikrą laiką sutelkia dėmesį į tą mąstymo būdą. Tipinė sesija prasideda ir baigiasi **mėlyna skrybėle**, užtikrinant, kad procesas būtų gerai struktūrizuotas ir išvados būtų daromos efektyviai. Skrybėlių keitimas padeda užtikrinti, kad mes apsvarstyume įvairius požiūrius ir išvengtume poliarizuoto mąstymo.

### Privalumai

- Skatina subalansuotą diskusiją, suteikiant galimybę išnagrinėti visus mąstymo aspektus.
- Mažina kognityvinius šališkumus ir konfliktus, nes visi vienu metu tyrinėja tą pačią skrybėlę.
- Skatina įtrauktį – vertinamos tiek emocinės intuicijos, tiek konkretūs duomenys.

### Dizaino mąstymas

Iteracinė, į žmogų orientuota metodika, skirta spręsti „sudėtingas“ problemas – neaiškias problemas, kurioms nėra vieno akivaizdaus sprendimo.

### Pagrindinės fazės (dažnai laikomos penkiais etapais):

1. **Empatija** – suprasti vartotojų poreikius stebint, apklausiant ir įsigilinant.
2. **Apibrėžti** – apibendrinti įžvalgas į aiškų problemos apibūdinimą ar požiūrį.

3. **Idėjų generavimas** – plačiai generuoti idėjas, kuriant kūrybiškus sprendimus be vertinimų.
4. **Prototipas** – sukurti paprastus, apčiuopiamus idėjų modelius bandymams.
5. **Testavimas** – surinkti atsiliepimus iš realių vartotojų ir pakartotinai tobulinti.

Dizaino mąstymas yra **nelinijinis**, dažnai grįžtantis prie ankstesnių etapų, siekiant gilinti supratimą ar tobulinti sprendimus. Jis skatina bendradarbiavimą, įvairių sričių žinias ir eksperimentavimą, nuolatinį mokymąsi bei labiau apgalvotus, į žmogų orientuotus sprendimus.

## SCAMPER

Kūrybinis minčių generavimo įrankis, kuris skatina idėjų generavimą, užduodamas septynis konkrečius klausimus, kad būtų galima iš naujo įsivaizduoti problemą ar sprendimą.

### SCAMPER yra akronimas, sudarytas iš:

- **Substitute:** Pakeisti – Ką galima sukeisti vietomis arba pakeisti kuo nors kitu?
- **Combine:** Sujungti – Ar galima sujungti dvi idėjas į vieną?
- **Adapt:** Pritaikyti – Ar tai galima pritaikyti iš kito konteksto?
- **Modify (Magnify/Minify):** Pakeisti, padidinti, sumažinti – Pakeisti elementus, siekiant pakoreguoti poveikį ar mastą..
- **Put to Another Use:** Panaudoti kitu tikslu – Ar tai galima panaudoti kitaip?
- **Eliminate:** Pašalinti – Ką galima pašalinti?
- **Reverse** – Apversti viską aukštyn kojomis arba apversti pačią problemą.

SCAMPER padeda komandoms ištrūkti iš įprastų mąstymo rėmų, skatina kūrybišką tyrinėjimą, kad būtų galima rasti netradicinius sprendimus.

## e) Moderavimo technikos

**Atviri klausimai** – į kuriuos negalima atsakyti tik „taip“ arba „ne“ – skatina pateikti turtingesnius, apgalvotus atsakymus ir didina įsitraukimą. Jie skatina diskusijas, apmąstymus ir atskleidžia įvairias perspektyvas.

Pasak moderavimo ekspertų, yra keletas vertingų klausimų tipų:

- **Prognozavimo klausimai** skatina ateities orientuotą mąstymą: „Kaip tai galėtų vystytis laikui bėgant?“
- **Pagrindimo klausimai** skatina mąstymą ir įrodymų pateikimą: „Ar galite pateikti pavyzdį, kada tai įvyko?“
- **Istorijomis pagrįsti klausimai** skatina pasakoti: „O kas nutiko toliau? Kaip tai atrodė?“
- **Paaiškinamieji klausimai** užtikrina supratimą: „Ar galėtumėte tai paaiškinti kitaip?“
- **Lyginamieji klausimai** sukuria ryšius: „Kaip į tai galėtų reaguoti skirtingi komandos nariai?“
- **Ryšio klausimai** sieja su patirtimi: „Ar tai atitinka jūsų patirtį darbe?“
- **Apibendrinamieji/sintetiniai klausimai** atspindi ir patvirtina mokymąsi: „Kokios yra viena ar dvi svarbiausios idėjos, kurias išsiskyrė?“

## Laiko valdymas ir dėmesio išlaikymas

Laikykitės taisyklių, kad galėtumėte geriausiai valdyti laiką ir išlaikyti dalyvių dėmesį:

- Apibrėžkite susitikimo tikslą ir iš anksto apie tai informuokite.
- Visada prieš susitikimą nustatykite darbotvarkę.
- Pateikite darbotvarkę su laiko paskirstymu pagal temas, kad dalyviai žinotų, ko tikėtis.
- Paskirkite **laiko matuotoją**, asmenį, kuris stebės tempą, arba naudokite matomus laikmačius, kad diskusijos būtų glaustos.
- Nustatykite darbotvarkės punktų prioritetus, kad svarbiausiems klausimams būtų skirta pakankamai dėmesio.
- **„Parking Lot” for tangents** (“**Parkavimo aikštelė**“) nukrypimams. Kai diskusijos nukrypsta nuo temos, švelniai nukreipkite jas į „parkavimo aikštelę“, kad vėliau būtų galima jas tęsti.
- Pabaigoje apibendrinkite sprendimus ir tolesnius veiksmus. Aiškiai apibrėžkite atsakomybes, terminus ir nedelsdami išplatinkite susitikimo protokolą.
- Jei įmanoma, apribokite susitikimus iki 45–60 minučių. Kad sumažintumėte nuovargį ir padidintumėte produktyvumą, į mokymus kvieskite tik būtiniausius dalyvius. Ilgesnių susitikimų metu darykite higienos pertraukas.

## Naudokite skaitmenines lentas arba bendradarbiavimo dokumentus

Tokie įrankiai kaip „Mural“, „Miro“ ar „FigJam“ leidžia visiems skelbti idėjas realiuoju laiku – nebūna, kad dominuoja garsiausiai kalbantys. Idėjos, šablonai, struktūros ar komentarai rodomi vizualiai, padėdami skatinti diskusijas ir išlaikyti koncepcijų tvarką, viskas užfiksuojama – užrašai, diagramos, sprendimai – ir po susitikimo lengvai dalijamasi.

„Miro“ naudokite, jei norite galingos, universalios bendradarbiavimo platformos, tinkamos viskam – nuo idėjų generavimo iki planavimo ir įgyvendinimo.

„FigJam“ rinkitės, jei orientuojatės į dizainą ir greitą idėjų generavimą.

„Mural“ geriausia, kai rengiate struktūrizuotus seminarus, mokymus ar vadovaujamas grupines veiklas, kuriose svarbiausi yra moderavimo įrankiai.

### f) Refleksija ir grįžtamasis ryšys. Užsiėmimų užbaigimas savęs ir kolegų apmąstymais

Užsiėmimų užbaigimas apmąstymais padeda įtvirtinti žinias, pagilinti įsitraukimą ir susieti užsiėmimo patirtį su tolesniais veiksmais. Tai susiję su psichologine pirmumo naujumo koncepcija, kai dalyviai geriausiai prisimena pradžią ir pabaigą. Derindami struktūrizuotas užbaigimo veiklas su reflektyviais įrankiais, tokiais kaip garso įrašai, apklausos ir bendraamžių procesai, moderatoriai gali sukurti galingą, daugiasluoksnį požiūrį į apmąstymus ir grįžtamąjį ryšį. Tai ne tik pagerina užsiėmimo metu įgytas žinias, bet ir skatina nuolatinį individualų bei kolektyvinį tobulėjimą.

## 4. Praktinių veiklų pavyzdžiai

### Veikla: Istorijų ratas ir iššūkių sprendimai

- Pradėkite nuo trumpos, emociškai įtraukiančios istorijos (skaitmeninės ar žodinės) apie vietos aplinkos problemą.
- Dalyviai susiskirsto į mažas grupes, kad aptartų ir nustatytų pagrindinius istorijos iššūkius.
- Kiekviena grupė pasiūlo sprendimą, naudodama struktūrizuotą metodą, pvz., **dizaino mąstyseną**.
- Pateikite sprendimus naudodami skaitmeninį įrankį (pvz., „Genially“ pristatymą arba plakatą).

## Veikla: apmąstymai ir atsiliepimai

### a) Vieno žodžio apibendrinimas

Pakvieskite dalyvius pasidalinti **vienu žodžiu**, kuris apibūdina jų patirtį ar dabartinius jausmus. Jis turi būti paprastas, įsimintinas ir emociškai įžvalgus.

### b) Modelis “Kas? Kam? Kas toliau?”

Struktūrizuotas metodas, kuris veda dalyvius per šiuos etapus:

- **Kas?** – Apmąstykite, kas įvyko.
- **Tai kas?** – Pagalvokite, kodėl tai svarbu.
- **Dabar kas?** – Nustatykite tolimesnius žingsnius arba įgytas pamokas.

Tai skatina gilesnius, praktiškai pritaikomus apmąstymus.

### c) Interaktyvūs užbaigimo žaidimai

- [Autobuso kelionė](#) – Smagi, energinga apibendrinimo sesija, skatinanti linksmus apmąstymus ir bendruomeniškumą.
- **Trisdešimt penki** – Dalyviai užrašo svarbiausią išmoktą pamoką, o tada trumpai, struktūrizuotai ja pasidalija.
- **Poros nugara į nugara** – Moderatorius užduoda klausimą, dalyviai apsisuka ir pasidalina atsakymais su partneriu, skatindami dialogą.

## 5. Įtraukties aspektai

- Naudokite vaizdines pagalbos priemones ir piktogramas pagrindinėms sąvokoms paaiškinti.
- Pateikite vaizdo ir garso įrašų transkripcijas arba subtitrus.
- Leiskite dalyvauti įvairiais būdais (žodžiu, raštu, vaizdu).
- Struktūrizuokite diskusijas taip, kad visi galėtų išsakyti savo nuomonę, naudodami tokias priemones kaip kalbėjimo lazdelės ar skaitmeniniai laikmačiai.

## 6. Tikėtini rezultatai / išvados

Jaunimo darbuotojai, pedagogai, moderatoriai įgyja:

- Įgūdžius, kaip valdyti įtraukias grupinės diskusijas.
- Pasitikėjimą savimi vadovaujant bendradarbiavimo užduotims, skirtoms problemoms spręsti.
- Praktinę patirtį naudojant pasakojimus kaip mokymo priemonę.
- Susipažinimą su prieinamomis skaitmeninėmis platformomis, skirtomis grupės įtraukimui.

Dalyvaudami moderuojamose grupinėse diskusijose ir problemų sprendimo užduotyse, jaunuoliai įgyja:

- Geresnius bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, leidžiančius jiems aktyviai prisidėti prie įtraukių diskusijų.
- Didesnį pasitikėjimą savimi išreiškiant savo idėjas, siūlant sprendimus ir dalyvaujant komandiniuose problemų sprendimo uždaviniuose.
- Patirtį pasakojimų naudojimo socialinėms ir aplinkos problemoms nagrinėti bei emociniam ir intelektualiam ryšiui su kitais užmegzti.
- Susipažinimą su prieinamais skaitmeniniais įrankiais, kurie remia kūrybinę raišką, komandinį darbą ir atsiliepimų dalijimąsi įvairiais formatais.

## 7. Rekomenduojamos priemonės ir ištekliai

- **Genially** – interaktyvioms prezentacijoms.
- Garso įrašymo programėlės (pvz., „**Vocaroo**“, „**Voice Memos**“ arba „**Anchor**“) – pasakojimų ir atsiliepimų įrašymui.
- **Miro, Google Docs, FigJam** – vizualiam bendradarbiavimui.
- **Universalus mokymosi dizaino (UDL) ištekliai**: vizualiniai (pvz., plakatai ir piktogramos), garso (pvz., įrašai) ir lytėjimo (pvz., rekvizitai ir fizinės užduotys); įvairūs išvesties formatai (pvz., kalbėjimas, piešimas, rašymas ir garso įrašymas). Integruotos priemonės apima vaizdo įrašus su subtitrais, ekrano skaitytuvus ir simboliais palaikomus vaizdinius elementus.
- **Europos jaunimo darbo darbotvarkė (EYWA)** – politikos suderinimui.

## 8. Bibliografija

Webster S. (2019), Diskusijos apie diskusijas: kaip palengvinti įtraukias ir įtraukias grupinės diskusijas, <https://ian.umces.edu/blog/discussing-discussions-how-to-facilitate-engaging-and-inclusive-group-discussions/>

Indeed redakcinė komanda (2025), 10 grupės vaidmenų darbo vietos komandose (su pavyzdžiais), <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/group-roles>

Grupės dinamika, [https://www.gov.nl.ca/iet/files/CCB\\_GroupDynamicsGuide.pdf](https://www.gov.nl.ca/iet/files/CCB_GroupDynamicsGuide.pdf)

Tvarumo katalogas (2025), <https://climate.sustainability-directory.com/term/participatory-dialogue/>

Van Bremen M. (2020), Jaunimo tikslų įrankių rinkinys. Dialogo veiklos, skirtos kartu įgyvendinti jaunimo tikslus, [https://youth-goals.eu/wp-content/uploads/Youth\\_Goals\\_Toolbox-Dialogue\\_activities\\_to\\_implement\\_the\\_Youth\\_Goals\\_together.pdf](https://youth-goals.eu/wp-content/uploads/Youth_Goals_Toolbox-Dialogue_activities_to_implement_the_Youth_Goals_together.pdf)

Brown, P. (2020). Jaunimo įtraukimo skatinimas pasakojimais. Youth Ed Press.

Smith, J. ir Doe, A. (2021). Įtraukiosios švietimo strategijos. Mokymosi paramos žurnalas, 15(2), 45–59.

Europos Komisija. (2023). Skaitmeniniai įrankiai jaunimo darbui, <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/comparative-overviews/youth-work/digital-youth-work/2023>

3-iosios Europos jaunimo darbo konvencijos galutinė deklaracija. Ženklaiteičiai (2022), <https://www.eywc2020.eu/en/>

Vokietijos federalinė šeimos, pagyvenusių žmonių, moterų ir jaunimo reikalų ministerija (2020), Europos jaunimo darbo darbotvarkė, [https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/recognition-resources/-/asset\\_publisher/llpkrN7l27by/content/european-youth-work-agenda](https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/recognition-resources/-/asset_publisher/llpkrN7l27by/content/european-youth-work-agenda)

Christine Waugh (2024), 6 veiksmingi būdai, kaip palengvinti subalansuotas diskusijas, [https://rotarydistrict5110.com/6-effective-ways-to-facilitate-balanced-discussions/?utm\\_source=chatgpt.com](https://rotarydistrict5110.com/6-effective-ways-to-facilitate-balanced-discussions/?utm_source=chatgpt.com)

Zachary Herrmann (2021), Vaidmenys, skatinantys lygiateisį bendradarbiavimą pagrįstą mokymąsi, <https://www.edutopia.org/article/roles-encourage-equitable-collaborative-learning/>

Facilitation First (2025), 5 būdai, kaip įtraukti tylūs dalyviai į susitikimus (nepastatant jų į nepatogią padėtį) [https://facilitationfirst.com/5-ways-to-engage-quiet-participants-in-meetings-without-putting-them-on-the-spot/?utm\\_source=chatgpt.com](https://facilitationfirst.com/5-ways-to-engage-quiet-participants-in-meetings-without-putting-them-on-the-spot/?utm_source=chatgpt.com)

Melanie C. Green, Markus Appel (2024), „[https://www.researchgate.net/publication/381855061\\_Narrative\\_Transportation\\_How\\_Stories\\_Shape\\_How\\_We\\_See\\_Ourselves\\_and\\_the\\_World](https://www.researchgate.net/publication/381855061_Narrative_Transportation_How_Stories_Shape_How_We_See_Ourselves_and_the_World)“

Palengvinimo technikų biblioteka, Baigiamosios dirbtuvės veiklos, Thiagi grupė, Autobuso kelionės metodas, [https://www.sessionlab.com/library/closing?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.sessionlab.com/library/closing?utm_source=chatgpt.com)

Roberto Orosa (2023), Žmogaus kūrybiškumo svarba vizualiniame pasakojime su Genially

Creative, [https://news.designrush.com/2023-08-04-interview-genially-visual-storytelling?utm\\_source=chatgpt.com](https://news.designrush.com/2023-08-04-interview-genially-visual-storytelling?utm_source=chatgpt.com)

Paola Cabrera-Solano (2022), Žaidimų pagrįstas mokymasis aukštajame moksle: „Genially Games“ pedagoginis poveikis

Genially žaidimų anglų kalbos kaip užsienio kalbos mokymo pedagoginis poveikis, [https://www.ijem.com/articles/IJEM\\_8\\_4\\_719.pdf](https://www.ijem.com/articles/IJEM_8_4_719.pdf)



**Co-funded by  
the European Union**

Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išreikštos nuomonės ar požiūriai yra tik autorių nuomonės ir požiūriai, kurie nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Jaunimo reikalų agentūros nuomonę ar požiūrį. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skirianti institucija negali būti laikomos atsakingomis už juos.



Projekto kodas: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Visas turinys yra pagal CC BY-NC-SA 4.0 licenciją.