

KAIP ORGANIZUOTI KARTŲ MOKYMOŠI KARTU UŽSIĖMIMUS?

GEROS PATIRTIES VADOVAS SUAUGUSIŲJŲ
MOKYTOJAMS



	IVADAS	4
SKYRIUS 1	KARTŲ MOKYMOSI KARTU SAMPRATA <i>MAG. MAJA RADINOVIČ HAJDIČ</i>	8
SKYRIUS 2	KARTŲ MOKYMOSI KARTU MOKYTOJŲ PARENGIMAS	14
2.1	KARTŲ MOKYMOSI KARTU PAGRINDAI (LENKIJA)	15
2.2	SKIRTINGŲ KARTŲ BESIMOKANČIŲJŲ EMOCINIS INTELEKTAS (LENKIJA)	18
SKYRIUS 3	GAIRĖS EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ MOKYMUISI KARTU	21
3.1	MANO (ĮSIVAIZDUOJAMAS) PARTNERIS (TURKIJA)	22
3.2	KAIP NAUDOTI PAVEIKSLĖLIUS KARTŲ MOKYMUISI KARTU? (ČEKIJA)	28
3.3	ACTIONBOUND: SKAITMENINIAI PABĖGIMO KAMBARIAI (LIETUVA)	32
3.4	RYŠYS SU GAMTA IR VIENAS SU KITU (ITALIJA)	36
3.5	ASOCIATYVIOS VIKTORINOS (SLOVENIJA)	41

3.6	DRAUGAS, KURIS PADEDA, YRA TIKRAS DRAUGAS (TURKIJA)	45
3.7	SENIORŲ DARSŲ SU PLANŠETINIAIS KOMPIUTERIAIS ĮGŪDŽIŲ FORMAVIMAS KURIANT KOMIKSUS (LIETUVA)	50
3.8	KNYGŲ MAINAI TARP KARTŲ (ITALIJA)	54
3.9	ŠIULAIKINĖS TECHNOLOGIJOS - KĄ JOS MUMS DUODA IR KĄ ATIMA? (ČEKIJOS RESPUBLIKA)	58
3.10	GYVENIMO DIENORAŠČIAI (ITALIJA)	62
3.11	MUMS PATINKA ŠACHMATAI (SLOVĖNIJA)	67
3.12	SKAITMANINĖS ISTORIJOS: MŪSŲ GYVENIMŲ EUROPA (LENKIJA)	72
	IŠVADOS <i>ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ</i>	77
	ŠALTINIAI	79
	VADOVO AUTORIAI	81

IVADAS

Šis skaitmeninis vadovas parengtas įgyvendinant Erasmus+ Strateginių partnerystių projektą "Kartų mokymasis kartu - jungimės kurti". Projekto numeris 2020-1-IT02-KA204-079904. Leidinyje pateikta informacija apie skirtingų kartų mokymosi kartu naudą, taip pat praktiniai tokio mokymosi pavyzdžiai su patarimais suaugusiųjų mokytojams.

Dalyvaudami šiame projekte partneriai pasidalino patirtimi, **sugeneravo naujas idėjas ir įgyvendino jas savo bendruomenėse** suburdami tikslinės grupės besimokančiuosius. Šiame vadove apibendrinta bendra partnerių patirtis.

PARTNERIAI

Projekto partnerių konsorciumą sudaro 6 suaugusiųjų švietimo srityje dirbančios organizacijos:

- EduVita (Italija) - koordinatorius
- Prave Ted! (Čekijos Respublika)
- Utenos trečiojo amžiaus universitetas (Lietuva)
- Pro Scientia Publica fondas (Lenkija)
- Jesenice suaugusiųjų švietimo centras (Slovėnija)
- Nazilli NazHayat (Turkija)

NUSKENUOKITE



DAUGIAU SUŽINOKITE APIE PROJEKTĄ

www.connectocreate.eu

PROJEKTO KONTEKSTAS

Apklausos ir tyrimai rodo, kad skirtumai tarp kartų tapo rimta problema Europos visuomenei. Dar daugiau, dauguma Europos švietimo sistemų orientuojasi į jaunus žmones ir neatliepia vyresniųjų poreikių.

Skirtingų kartų mokymasis kartu labai svarbus šiame kontekste. Tai sistemiška skirtingo amžiaus žmonių turimų žinių, įgūdžių, kompetencijų, vertybių ir normų sąveika. Kartų mokymosi kartu sąvoką apibrėžia tarptautinis konsorciumas ir Jungtinių Tautų švietimo, mokslo ir kultūros organizacija (UNESCO): tai “socialinis variklis, kuris kuria tikslingus ir atsinaujinančius resursų ir žinių mainus tarp vyresnės ir jaunosios kartos”. Skirtingų kartų mokymosi kartu programos **kuria reikšmingas mokymosi galimybes ir geresnį savitarpio supratimą.**

KAM SKIRTAS VADOVAS?

Šis vadovas skirtas suaugusiųjų mokytojams, kurie dirba su vyresnio amžiaus arba skirtingų kartų žmonėmis. Dar tiksliau, jis skirtas suaugusiųjų švietėjams, norintiems organizuoti kartų mokymasi kartu, dirbant su žmonėmis, kurių amžius svyruoja tarp 16-30 ir daugiau nei 55 metų. **Vadovas naudingas suaugusiųjų švietimo įstaigų, trečiojo amžiaus universitetų mokytojams bei dėstytojams, socialinės pagalbos darbuotojams ir kitiems suinteresuotiems.**

KAIP ŠĮ VADOVĄ NAUDOTI?

Vadovas parengtas tam, kad padėti suaugusiųjų švietėjams suteikiant jiems žinių ir įgūdžių, kurių reikia **savarankiškai vedant kartų mokymosi kartu užsiėmimus.**

Skaitmeninį vadovą sudaro trys skyriai, įvadas ir išvados, taip pat aktyvios nuorodos į naudingus interneto šaltinius. **Visos nuorodos yra pažymėtos mėlyna spalva, jų tekstas pabrauktas.**

1 SKYRIUS

Pirmasis skyrius apima **kartų mokymosi kartu teorinius pagrindus**. Šis skyrius suteiks jums bendrų žinių apie skirtingo amžiaus žmonių mokymasi kartu.

2 SKYRIUS

Antrame šio vadovo skyriuje rasite du parengiamuosius užsiėmimus suaugusiųjų švietėjams, kurie nori daugiau sužinoti apie skirtingų kartų mokymasi kartu. Suaugusiųjų mokymo institucijos gali organizuoti šiuos užsiėmimus savo personalui siekiant supažindinti jį su kartų mokymosi kartu požiūriu suaugusiųjų švietimo ir skirtingų kartų žmonių mokymo kontekste.

3 SKYRIUS

Jeigu jums reikia įkvėpimo ar jau parengtų užsiėmimų aprašymų tam, kad surengtumėte kartų mokymosi kartu sesijas, perskaitykite šį skyrių. Jame rasite jau išbandytų užsiėmimų aprašymus.

Trečiajame skyriuje yra aprašyta **12 užsiėmimų**.

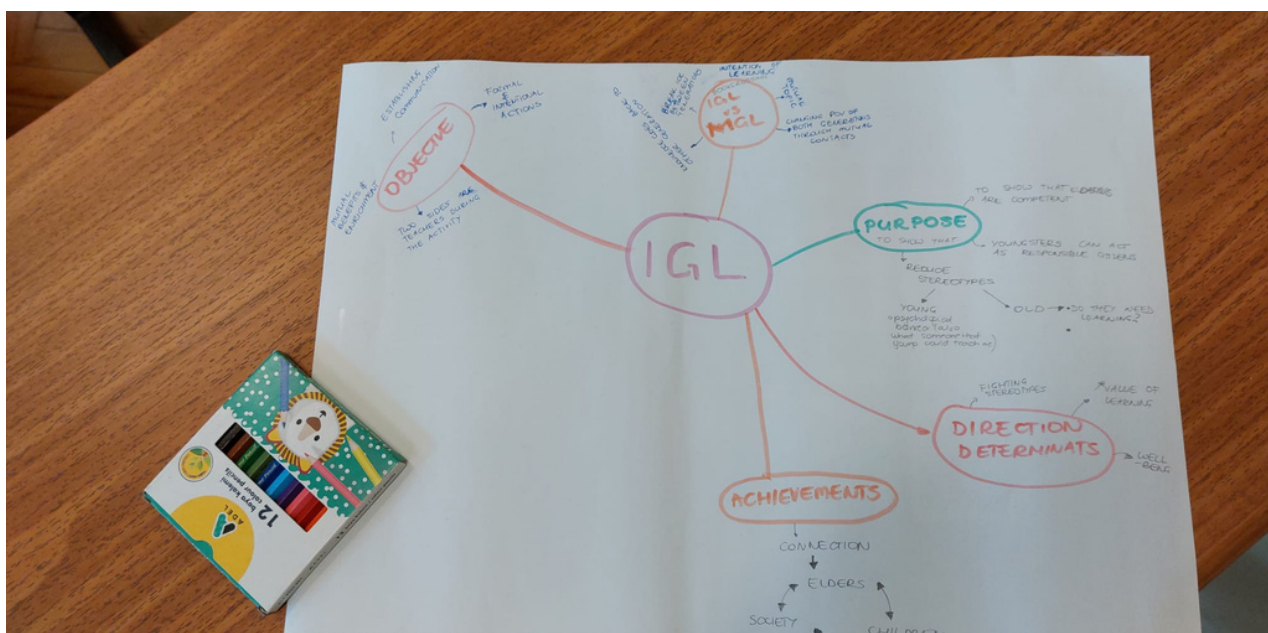
Kiekvienas jų susideda iš:

- bendros apžvalgos (dalyviai, priemonės, laikas);
- organizavimo gairių;
- pastabų ir pasiūlymų;
- naudingų nuorodų.

ŠIS SKAITMENINIS VADOVAS SUKURTAS REMIANTIS VEIKLOMIS, KURIOS BUVO VYKDOMOS NUO 2020 METŲ SPALIO IKI 2020 METŲ GRUODŽIO:

- **Situacijos analizė** 6 partnerių šalyse - tam, kad susidaryti bendrą nuomonę apie įvairias kartų mokymosi kartu koncepcijas, kurios egzistuoja skirtingose šalyse.
- Tarptautiniai patirties mainais Jesenice švietimo centre Slovėnijoje tam, kad pasidalinti kartų mokymosi kartu patirtimi.
- Suaugusiųjų mokytojų mokymai apie kartų mokymasi kartu ir emocinį intelektą, kurie organizuoti Vroclave, Lenkijoje. Mokymuose siekta sustiprinti vyresnio amžiaus žmonių mokytojų kompetencijas.
- **Gerosios patirties kolekcija** apie kartų mokymasi kartu (mokant jaunos ir vyresnius žmones). Kolekcija publikuota interneto svetainėje adresu www.connectocreate.eu
- Vietinėse bendruomenėse surengti mokymai.
- kartų mokymosi kartu praktinių užsiėmimų aprašymai kartu su gairėmis suaugusiųjų švietėjams.

Kviečiame skaityti!



1 SKYRIUS

KARTŲ MOKYMASIS & KARTŲ: PAGRINDAI



TILTAS TARP KARTŲ: JUNKIMĖS KURTI

PAGRINDAI



Šiuo metu sparčiai auga skirtingų kartų atotrūkis, kurį sukelia demografiniai pokyčiai ir didėjanti žinių svarba. Visuomenės senėjimas kelia konfliktus dėl ekonominių išteklių pasiskirstymo ir socialinės galios, kurią turi kiekviena karta. Kartų atotrūkis apibrėžiamas kaip gilūs kultūriniai skirtumai, susiję su klausimu, kas turi žinių teikiamą galią. kartų mokymasis kartu yra viena iš svarbiausių priemonių, padedančių įveikti šį atotrūkį ir paskatinti solidarumą bei pasitikėjimą tarp skirtingo amžiaus žmonių.

Šimtmečius bendras kartų mokymasis buvo savaime suprantamas dalykas. Tokiam mokymuisi būdinga tai, kad vyresnieji savo išmintį ir patirtį perduoda jaunesniems. Toku būdu žinios, įgūdžiai, kompetencijos, normos ir vertybės buvo neformaliai perduodamos vieni kitiems šeimoje.

Šiandieninė situacija yra kitokia. Kartų mokymasis kartu nebevyksta spontaniškai ir tik šeimoje, dabar tam reikia paskatinimo ir perkėlimo į platesnę socialinę aplinką. Dėl dažno tėvų ir vaikų atsiskyrimo nuo senelių, skirtingo gyvenimo tempo šimtmečius žinomo kartų mokymosi modelio pritaikyti nebegalima.

Daugelis mokytojų ir savanorių, dirbančių su vaikais, yra vyresniosios kartos atstovai. Taip pat daugelis bendruomeninių projektų spontaniškai sujungia jaunąją ir vyresnę kartą, tačiau veikla gali būti apibrėžiama kaip kartų mokymasis kartu tik tada, kai ji turi aiškų tikslą sujungti skirtingų kartų žmones.

Būtent todėl sąmoningai siekiama suburti įvairaus amžiaus atstovus į abipusiai naudingą veiklą, padedančią stiprėti tarpusavio supratimui ir pagarbai. **Kartų mokymosi kartu veiklos – tai planuojami ir organizuojami užsiėmimai, skatinantys skirtingų kartų ryšius, keitimąsi resursais ir bendradarbiavimą.**

Yra keletas visuotinai priimtų kartų mokymosi kartu apibrėžimų. Vienas iš jų tokias programas apibrėžia kaip „socialinį ratą, kuris sukuria prasmingą ir ilgalaikį keitimąsi ištekliais ir mokymasi tarp vyresnės ir jaunesnės kartos“. Šis apibrėžimas apima tris pagrindinius kartų programos elementus:

- Organizavimas ir uždaviniai.

Kartų mokymosi kartu programos apima veiklą, kuri organizuojama ir skirta konkrečiam tikslui pasiekti. Skirtingoms kartoms pritaikytos programos paprastai apima įvairių veiklą (vienos jų skirtos mokytis vieni iš kitų, o kitos ne), tačiau, norint kalbėti apie kartų mokymosi kartu programos egzistavimą, vienos ar kelių veiklų neužtenka.

- Dalyviai - skirtingo amžiaus žmonės.

Programose dalyvauja įvairių kartų atstovai.

- Vykstantys mainai.

Visose kartų mokymosi kartu programose siekiama tam tikrų teigiamų tikslų, kurie bus naudingi visiems dalyviams ir bendruomenei. Priemonės šiems tikslams pasiekti - dalyvių tarpusavio santykiai. Pagrindinis kartų mokymosi programų tikslas - užmegzti abipusius ryšius ir skatinti dalyvių tarpusavio pagalbą. Tik šiuo atveju galime kalbėti apie mainus ir apie kartų mokymosi kartu.

Kartų mokymosi kartu programos sujungia skirtingas kartas, kad jos galėtų mokytis viena iš kitos. Nepaisant to, kad visos kartų programos gali skatinti mokymąsi tarp kartų, iš anksto nustatytų ugdymo tikslų siekimas yra pagrindinė kartų mokymosi kartu programų užduotis. Švietimas ir mokymasis, naujos informacijos, žinių ir įgūdžių įgijimo procesas yra svarbiausia, o ne papildoma šių programų veikla.

Mokymasis, žinios apie save ir jaunesnių ar vyresnių žmonių gyvenimą yra dar vienas visų tipų kartų mokymosi kartu programų, suburiančių jaunos ir senus, rezultatas. Kartų mokymosi programomis taip pat turi būti siekiama plėsti žinias, ugdyti įgūdžius ir stiprinti jaunų ir senų žmonių potencialą remiantis abiejų kartų bendradarbiavimu.

Kartų mokymosi kartu programų tikslas - sujungti žmones į kryptingą, abipusiai naudingą veiklą, apimančią dviejų ar daugiau kartų keitimąsi informacija, žiniomis, patirtimi, mintimis ir jausmais.



TRYŠ PAGRINDINIAI MODULIAI

- Programos, kuriose senjorai veikia kaip jaunesniųjų mentorai ir patarėjai;
- Programos, kuriose jaunesnieji savo žinias perduoda vyresniesiems;
- Programos, kuriose heterogeniškos jaunimo ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.



KARTŲ MOKYMOSI KARTU UŽDAVINIAI

1 VAIKAI IR JAUNIMAS

Dalyvavimas kartų mokymosi programose teigiamai veikia jaunosios kartos atstovus. Šis teigiamas poveikis atsispindi įvairiose srityse:

AKADEMINĖ SĖKMĖ

skirtingų kartų mokymasis kartu didina jaunų žmonių lankomumą mokykloje, daro teigiamą poveikį jų mokykliniam darbui ir požiūriui į mokymąsi.

POŽIŪRIS Į SENĖJIMĄ

Įvairūs tyrimai parodė, kad kartų mokymasis skatina pozityvaus požiūrio į vyresnio amžiaus žmones ir senėjimo procesą formavimąsi.

EMOCINIS VYSTYMASIS

Kartų mokymasis aktyviai, kai vyresni žmonės moko vaikus įvairių įgūdžių, gali turėti teigiamos įtakos vaiko emocinei raidai.

SOCIALINIAI ĮGŪDŽIAI

Jaunimo ir vyresnio amžiaus žmonių sąveika gerina jaunų žmonių bendravimo įgūdžius, lavina problemų sprendimo įgūdžius ir skatina kartų draugystę.

ASOCIALUS ELGESYS

Kai jaunimas dalyvauja ir mokosi kartų projektuose, net 46% sumažėja tikimybė, jog jis pradės vartoti nelegalius narkotikus, lyginant su grupe vaikų ir jaunimo, kurie nedalyvauja tokio pobūdžio programose.

Dalyvavimas skirtingų kartų mokymesi kartu, taip pat turi teigiamos įtakos vyresniems asmenims.

SVEIKATA IR AKTYVUMO LYGMUO

Tyrimai rodo, kad skirtingų kartų bendra veikla padeda vyresnio amžiaus žmonėms išlaikyti gerą sveikatą. Vyresnio amžiaus žmonės gyvena ilgiau ir yra geresnės fizinės ir psichinės sveikatos nei neaktyvūs senjorai.

SOCIALIZACIJA

Vyresnio amžiaus žmonės, dalyvaudami kartų mokymesi, gali išlaikyti produktyvių ir socialiai naudingų žmonių vaidmenį. Jie daugiau bendrauja su jaunimu, plečia savo socialinį ratą, jaučiasi labiau įsitraukę į visuomenę.

EMOCINIS PALAIKYMAS

Kartų mokymasis kartu suteikia galimybę vyresnio amžiaus žmonėms dalyvauti veikloje, kuri turi tikslą ir prasmę. Tokia veikla sumažina vienišumo jausmą, nuobodulį ir depresiją, didina pasitikėjimo savimi, gerovės, pilnatvės ir pasitenkinimo gyvenimu jausmą.

POŽIŪRIS Į JAUNIMĄ

Dalyvavimas kartų mokymesi dėl tiesioginio kartų kontakto turi įtakos vyresnio amžiaus žmonių požiūrio į jaunus žmones kaitai.

GYVENIMO KOKYBĖ

Skirtingoms kartoms mokytis kartu skirtos programos turi ne tik psichologinę naudą vyresnio amžiaus žmonėms. Daugeliu atvejų jos pagerina pagyvenusių žmonių gyvenimo sąlygas: pavyzdžiui, kai kartų programose dalyvaujantys jaunuoliai padeda senjorams remontuoti jų būstą.



BENDRUOMENĖ

Daugelio kartų mokymosi kartu programų tikslas yra ne tik jaunesnių ar vyresnių kartų poreikiai, bet ir siekis gerinti bendruomenės gyvenimo kokybę. Daugeliu kartų programų siekiama išsaugoti krašto istoriją, liaudies meną bei kultūrą, skatinti švarios aplinkos priežiūrą ir bendruomenės mokymąsi.

Daug skirtingoms kartoms mokytis kartu skirtų programų turi konkretų tikslą – daryti įtaką bendruomenės aplinkai. Tokių programų tikslas – bendrai spręsti problemas bendruomenėje ir siekti pokyčių joje.

Mag. Maja Radinovič Hajdič



2 SKYRIUS

KARTŲ MOKYMOŠI KARTŲ MOKYTOJŲ RENGIMAS: UŽSIĖMIMAI



TILTAS TARP KARTŲ: JUNKIMĖS KURTI



2.1

KARTŲ MOKYMOŠI KARTU PAGRINDAI (LENKIJA)

PAVADINIMAS:

Kartų mokymosi kartu pagrindai

ORGANIZATORIUS:

Fundacija Pro Scientia Publica, Lenkija

DALYVIAI

Suaugusiųjų mokytojai vykdantys skirtingų kartų mokymosi kartu veiklas.

MOKYMO UŽDAVINIAI

- Dalyviai sužino, kas yra kartų mokymasis kartu ir geba jį atpažinti;
- Dalyviai geba atpažinti klaidas susijusias su kartų mokymosi suvokimu;
- Dalyviai sužino, kuo skiriasi kartų mokymasis kartu nuo skirtingų kartų mokymo.

TEMOS

- Kartų mokymosi kartu tikslai;
- Skirtumai tarp kartų mokymosi kartu ir skirtingų kartų mokymo.
- Su jauna ir vyresne kartomis susiję stereotipai.
- Informacijos perdavimas tarp kartų.

VEIKLOS

- 1. Aktyvumo sužadinimas: „Dixit“** kortų žaidimas. Kiekvienas dalyvis paima dvi apverstas „Dixit“ korteles ir tada pasirenka tą, kuri asocijuojasi su kartų mokymosi kartu. Dalyvis paruošia trumpą paaiškinimą ir pateikia grupei.

Kiekvienas dalyvis turi užrašų sąsiuvinį ir pasižymi labiausiai susijusias asociacijas (jos bus naudingos pabaigoje vertinant užsiėmimą).

- 2. [Teorinė prezentacija apie kartų mokymosi kartu](#) (.ppt).** Užsiėmimo vadovas pristato kartų mokymosi kartu pagrindus. Kiekvienas dalyvis turi popieriaus lapą ir rašiklį. Klausydamiesi pristatymo dalyviai kuria minčių žemėlapi su svarbiausia informacija apie kartų mokymosi kartu. Jie gali fiksuoti mintis įvairia forma - raštu, piešiniais ir t. t.

VEIKLOS

3. Trumpos kartų mokymosi kartu veiklos planavimas. Po teorinio pristatymo dalyviai turi pritaikyti gautas žinias praktikoje. Vadovas iš anksto pasiruošia popieriaus lapus su nurodytomis trimis kategorijomis: tikslinė grupė, veiklos vieta, tematika:

1. tikslinė grupė: ikimokyklinio amžiaus vaikai, moksleiviai, paaugliai, studentai + senjorai turi dalyvauti kiekvienoje grupėje;
2. užsiėmimo vieta: šeimos aplinka, vietos bendruomenė (kaimas, parapija ir kt.), neformalaus ugdymo centras (klubas, NVO);
3. tematika: mokykla, sportas, vietos istorija, tradicijos, naujos technologijos, muzija, kulinarija.

Kiekvienas dalyvis per 20 min. parengia kartų mokymosi kartu idėją pasirinktai tikslinei grupei, nurodo vietą, tematiką, veiklos tipą (užsiėmimas, ekskursija, žaidimas ar kt.).

4. Vertinimas**METODAI**

1. Kortelių žaidimas, darbas grupėje.
2. PowerPoint prezentacija, minčių žemėlapių kūrimas.
3. Žaidimas.
4. Minčių audra.

PRIEMONĖS

- Popierius užrašams.
- Spalvoti pieštukai.
- Popieriaus lapai.
- Dixit kortelės.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Kaip jautėtės užsiėmimo metu?
- Ką naujo sužinojote?
- Kuri veikla jums patiko labiausiai?

MOKYMO SESIJOS TRUKMĖ: 1,5 VAL.

KARTŲ MOKYMOSI KARTU MOKYTOJŲ RENGIMAS: UŽSIĖMIMAI



2.2

KARTŲ MOKYMASIS KARTU. EMOCINIS INTELEKTAS (LENKIJA)

KARTŲ MOKYMOSI KARTU PAGRINDAI (LENKIJA)

PAVADINIMAS:

Emocinis intelektas. Kartų mokymosi kartu mokytojų rengimas.

ORGANIZATORIUS:

Fundacija Pro Scientia Publica, Lenkija

DALYVIAI

Suaugusiųjų mokytojai, kurie nori įgyvendinti kartų mokymosi kartu programas.

MOKYMO UŽDAVINIAI

- Dalyviai sužino, kas yra kartų mokymasis kartu ir gali paprastai jį apibrėžti.
- Dalyviai sužino, kas tai yra savęs suvokimas, perpranta savo emocijas.
- Dalyviai geriau supranta kitų žmonių jausmus ir poreikius, kurie svarbūs abipusiam mokymuisi.

TEMATIKA

- Emocinio intelekto tikslai.
- Savo ir grupės emocijų supratimas.
- Ką galime padaryti, kad perduotume žinias savo būsimiems mokiniams?

VEIKLOS

- 1. Dalyvių suaktyvinimas: „Dixit“ kortelės.**
Kiekvienas dalyvis nupiešia dvi „Dixit“ korteles ir pasirenka vieną, kuri labiau atitinka dabartinę jo savijautą. Po to pristato ją grupei.

- 2. Teorinė prezentacija (ppt) + kiekvienas dalyvis turi popieriaus lapą ir rašiklį.** Dalyviai kuria minčių žemėlapius su labiausiai emocinio intelekto sąvoką atitinkančiomis pastabomis. Jie gali rašyti, piešti ir t. t.

- 3. Trumpos kartų mokymosi kartu veiklos planavimas.** Pasibaigus teorinei prezentacijai dalyviai pritaiko savo žinias praktiškai. Užsiėmimo vadovas iš anksto pasiruošia lapus su 3 kategorijomis: tikslinė grupė, užsiėmimo vieta, tematika:

VEIKLOS

- 3.
- tikslinė grupė: ikimokyklinukai, molsleiviai, studentai + senjorai turi būti kiekvienoje veikloje tam, kad užtikrinti mokymasi tarp kartų;
 - vieta: šeimos aplinka, vietos bendruomenė (kaimas, parapija), neformalaus ugdymo centras (klubas, NVO ir kt.);
 - tematika: mokykla, sportas, istorija, tradicijos, muzika, kulinarija.

Kiekvienas dalyvis per 20 min. turi sukurti kartų mokymosi kartu idėją pasirinktai tikslinei grupei, nurodyti veiklos vietą, tematiką. Jei dalyvis jau atliko šį darbą 2.1 punkte aprašytame užsiėmime, jį gali patobulinti, pataisyti, atnaujinti. Priminkite dalyviams, kad svarbu įtraukti aktyvuojančias, bendravimą skatinančias veiklas, taip pat atsižvelgti į **emocinį intelektą**.

4. **Apibendrinimas:** Dixit kortelės. Dalyviai turi nupiešti dar dvi korteles ir papasakoti apie savo emocijas pasirinkdami žodžius iš emocijų sąrašo.

5. Vertinimas

METODAI

- Kortelių žaidimas, darbas grupėje.
- PowerPoint prezentacija, minčių žemėlapių kūrimas.
- Individualus darbas, pristatymas.
- Kortelių žaidimas, darbas grupėje.
- Minčių audra.

PRIEMONĖS

- Užrašinė.
- Spalvoti pieštukai.
- 14 popieriaus lapų.
- Dixit kortelės.
- Konferencinis bloknotas.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Kaip jautėtės užsiėmimo metu?
- Ką naujo sužinojote?
- Kuri veikla jums patiko labiausiai?

UŽSIĖMIMO TRUKMĖ: 1,5 VAL.

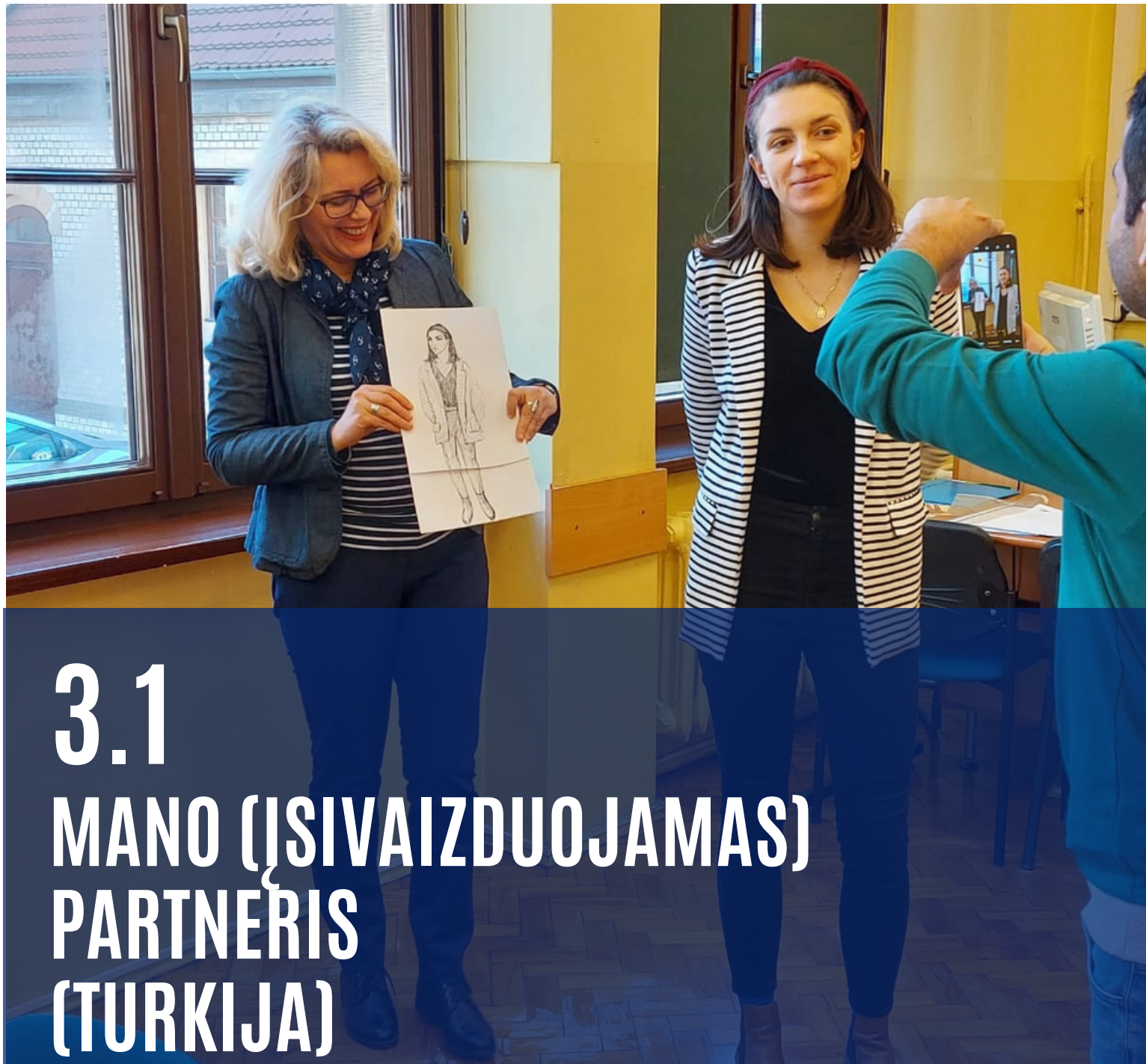
3 SKYRIUS

GAIRĖS

EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ MOKYMOŠI KARTU VEIKLOMS



GAIRĖS EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ
MOKYMOSI KARTU VEIKLOMS



3.1

MANO (ISIVAIZDUOJAMAS) PARTNERIS (TURKIJA)

TEMATIKA

1. Skirtingų kartų sąveika.
2. Mokymasis patiriant malonumą.
3. Geresnis kitos kartos žmonių silpnybių ir baimių supratimas.
4. Kalbiniai įgūdžiai (garsai, tarimas, gebėjimas atpasakoti)

VEIKLOS

1. Aktyvumo paskatinimas: grupei, kurioje yra 5 jauni ir 5 vyresni dalyviai, vadovas turi paruošti lapus su užrašytais gyvūnų pavadinimais (katė, šuo, arklys, papūga ir kt.). Lapus reikia sudėti į krepšį. Kiekvienam gyvūnui turi būti parengta po du lapus. Kiekvienas dalyvis turi ištraukti lapelį iš krepšio ir nerodyti jo kitiems. Po to dalyviams šalikais užrišamos akys. Iš eilės vienos grupės dalyviai atkartoja garsą to gyvūno garsą, kuris užrašytas ant ištraukto lapelio. Kitos grupės dalyviai atpažįsta atitinkamą jo lapelyje užrašyto gyvūno balsą ir taip sukuriama dalyvių poros.

2. Dalyvavimo užsiėmime priežastis:

- paskatinti skirtingų kartų žmones bendrauti ir bendradarbiauti;
- pagerinti kabinius gebėjimus;
- pagerinti pasakojimo gebėjimus;
- sustiprinti pasitikėjimą savimi.

3. Teorinė prezentacija

- Vyresnio ir jaunesnio dalyvio pora atsisėda nuošaliau.
- Kiekviena pora gauna [darbo/veiklos lapą](#).

Jame nurodyta:

- tam tikras skaičius būdvardžių anglų ir gimtąja kalbomis;
- sakinių pavyzdžiai, kuriuose tie būdvardžiai gali būti panaudoti (trečiuoju asmeniu), pvz:

S/he isect (young /slim/tall/short)

**PAVADINIMAS**

Mano (įsivaizduojamas) partneris

ORGANIZACIJA:

NAZHAYAT (NAZİLLİ VISO GYVENIMO MOKYMOSI ASOCIACIJA), Nazilli, Turkija

TIKSLAS

Programa, kurioje jaunoji karta perduoda savo žinias vyresniems.

MOKYMOSI UŽDAVINIAI**JAUNIMUI**

Užsiėmimo pabaigoje jaunas besimokantysis gebės:

- būti empatišku;
- dirbti su skirtingų kartų atstovais;
- būti grupės dalimi;
- būti lankstus ir produktyviai dirbti.

Užsiėmimo pabaigoje jaunas besimokantysis kaip mentorius gebės:

- suprasti vyresnių besimokančiųjų poreikius;
- pritaikyti mokymosi programą;
- pastebėti vyresnių besimokančiųjų silpnybes ir baimes;
- vertinti ir adaptuoti programą pagal poreikius.

MOKYMOSI UŽDAVINIAI**VYRESNIESIEMS**

Užsiėmimo pabaigoje vyresnis besimokantysis gebės:

- pajusti pasitikėjimą savo jėgomis;
- pasijusti grupės dalimi;
- atsikratyti baimių ir nepasitikėjimo;
- įgis tikėjimą savo gebėjimais ir talentais.

Užsiėmimo pabaigoje vyresnis besimokantysis kaip mentorius gebės:

- jaustis efektyviai dirbančiu;
- suprasti, kad savo žinias gali perduoti kitiems;
- suprasti, kad gali įveikti kliūtis.

VEIKLOS

- jaunas dalyvis moko savo partnerį, kaip suformuluoti panašius sakinius;
- kitoje lapo pusėje nupiešia paveikslėlį;
- vyresnis dalyvis apibūdina piešinį panaudodamas išmokus būdvardžius;
- po to paveikslėliai pristatomi visai grupei;
- kiti grupės nariai vertina pasakojimus balais nuo 1 iki 5 (5 yra geriausias).

4. Grupinis pratimas

Jaunimas grupėje veikia kaip mokytojas, vyresnieji dalyvauja kaip mokiniai.

5. Vertinimas

Varžymasis su kitais dėl geresnio balo (prizas pagal galimybes)

METODAI

- Aiškinimas.
- Gramatika, vertimas.
- Demonstravimas.
- Darbas poromis.

PRIEMONĖS

- Popieriaus lapeliai su užrašytais gyvūnų pavadinimais.
- Skarelės ar šalikai.
- [Veiklos lapas](#).
- Kreidelės / spalvoti pieštukai.
- Vertinimo skalė.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Nusakykite savo nuotaiką prieš ir po užsiėmimo;
- Kas jums labiausiai patiko?
- Įvertinkite save ir savo partnerį balais nuo 1 iki 5.
- Kaip ši veikla gali būti pritaikoma?

APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO
TRUKMĖ

45 min.

DALYVIŲ SKAIČIUS

5+5=10

PASTABOS**Klasės profilis****Ar grupė turi turėti išankstinį pasiruošimą?**

Jaunimas turi turėti anglų kalbos žinių.

Amžius: jauni ir vyresni besimokantieji, po 5 kiekvienoje grupėje.

Kita informacija: vyresnieji turi būti motyvuoti mokytis anglų kalbos.

**Rekomenduojamas
išankstinis pasirengimas**

Paprašykite jaunimo pasikartoti atitinkamas anglų kalbos žinias (trečias asmuo, būdvardžiai).

**KOMENTARAI, KITA
INFORMACIJA:**

Užsiėmimas turi atitikti dalyvių anglų kalbos gebėjimų lygį. Kai kurioms žinioms patobulinti gali būti skiriami namų darbai. Namuose atliktos užduotys gali būti lyginamos su klasėje atliktomis.

**UŽSIĖMIMO AUTORIŲ
KOMENTARAS****Kodėl mes tai darome?**

David Kolb tvirtina, kad mokymosi būdai turi būti dinamiški ir besikeičiantys:

1. Konkreti patirtis: būti įtrauktam į **naujas veiklas**.
2. Reflektyvus stebėjimas: **stebėti kitus ar savo patirtį**.
3. Abstrakti conceptualizacija: kurti **stebėjimų** paaiškinimus.
4. **Aktyvus eksperimentavimas:** naudoti teorines žinias problemoms spręsti ir sprendimams daryti.

Yra daug būdų, kaip skirtingos kartos gali daryti poveikį vienos kitoms. Kaip teigia Kolb, mes galime pajvairinti šią sąveiką naujais metodais, naujomis patirtimis, stebėjimu, tačiau svarbiausia yra individo aktyvus dalyvavimas. Jeigu tikrai norima mokytis, būtina tapti aktyviu dalyviu ir dalyvauti praktinėje veikloje.

--

UŽSIĖMIMO AUTORIŲ KOMENTARAS

Kodėl tai naudinga?

BESIMOKANČIŲJŲ TIPAI

- KONKRETI PATIRTIS.
- REFLEKTYVUS STEBĖJIMAS.
- ABSTRAKTI KONCEPTUALIZACIJA.
- AKTYVUS EKSPERIMENTAVIMAS.

Aktyvus mokymasis glaudžiai siejasi su eksperimentavimu. Besimokantieji mokosi efektyviau tuomet, kai jie įsitraukia į bendrus projektus, nedidelių grupių diskusijas.

Dauguma jų nemėgsta paskaitų, ypač tie, kas nėra ekstravertai. Simuliacijos, atvejų analizė, namų darbai - tai, kas jiems patinka labiausiai.

Suaugusieji nori mokytis socializuodamiesi ir patirdami malonumą. Jeigu procesas vyksta tik su tikslu mokytis, nėra garantijų, kad jie dalyvaus. Viso gyvenimo mokymasis - tai kasdieninės veiklos dalis ir jo negalima vertinti atskirai.



3.2

KAIP NAUDOTI PAVEIKSLĖLIUS KARTŲ MOKYMUISI KARTU? (ČEKIJA)





PAVADINIMAS:	Papasakok savo istoriją nuotraukomis
ORGANIZATORIUS:	Prave ted! o.p.s. (Čekija)

TIKSLAS	Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.
---------	---

MOKYMOSI UŽDAVINIAI	JAUNIMUI Užsiėmimo pabaigoje jaunesnieji, kaip besimokantys, turėtų sugebėti: • geriau pažinti kitus; • didinti kūrybiškumą ir lavinti vaizduotę; • gebėti geriau pažvelgti į pasaulį „kito“ akimis. VYRESNIEMS Užsiėmimo pabaigoje vyresnieji, kaip besimokantys, turėtų sugebėti: • geriau pažinti kitus; • didinti kūrybiškumą ir lavinti vaizduotę; • gebėti geriau pažvelgti į pasaulį „kito“ akimis.
---------------------	--

TEMATIKA	• Kūrybiškumas ir vaizduotė. • Kitų suvokimas. • Klausymasis. • Gebėjimas dalintis jausmais. • Gebėjimas dalytis informacija apie save.
----------	---

VEIKLOS

Paveikslėliai išdėliojami ant didelio stalo, vaizdai turi būti atversti į viršų, kad dalyviai jas matytų.

1. Leiskite dalyviams kurį laiką juos apžiūrėti.
2. Paprašykite išsirinkti vieną arba du.
3. Paprašykite parodyti išsirinktą paveikslėlį kitiems ir papasakoti:
 - kodėl pasirinkote šią nuotrauką/paveikslėlį?
 - ką tai sako apie tave?
 - kaip apibūdintumėte paveikslėlį, ką matote jame?
 - Ar yra dar kas nors, kodėl pasirinkote būtent šį paveikslėlį (pvz.: jis jums kažką primena?)
4. Grupės užduotis.
5. Debatai.
6. Įvertinimas.

METODAI

1. Pokalbis rate.
2. Gebėjimas jausti kito emocijas.
3. Taip pat, iš dalies:
 - psichoterapija ir psichinė higiena;
 - koučingas.

PRIEMONĖS

100-to skirtingų paveikslėlių rinkinys (specialus 15x15 cm kortelių rinkinys su įvairiomis temomis, pvz., gamta, miestas, gyvūnai, žmonės, menas)



VERTINIMO KLAUSIMAI

- Kaip jautėtės užsiėmimo metu?
- Ką sužinojote apie save?
- Ką sužinojote apie kitus?

APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO
TRUKMĖ

30 - 60 min

DALYVIŲ SKAIČIUS

iki 20

PASTABOS

Klasės profilis

Ar ši grupė turi kokių nors išankstinių žinių šia tema? Ne

Lytis: mišri.

Amžius: jaunoji ir vyresnė karta iki 10 asmenų.

Specialios kortelės leidžia atlikti daugybę skirtingų veiklų variantų, pavyzdžiui:

- atsitiktinai pasirinkite 3 korteles ir pagal jas parašykite trumpą istoriją;
- pasirinkite kortelę, kuri, jūsų manymu, apibūdina pavyzdžiui, priešais jus sėdintį asmenį;
- pasirinkite kortelę, kuri geriausiai apibrėžia, kur norite būti kitais metais.

REKOMENDUOJAMAS
IŠANKSTINIS
PASIRENGIMAS

Paprašykite besimokančiųjų:

- atverti savo mintis ir vaizduotę.

Paprašykite užsiėmimo vadovo:

- leisti dalykams laisvai vystytis.

**GAIRĖS EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ
MOKYMOSI KARTU VEIKLOMS**



3.3

ACTIONBOUND: SKAITMENINIAI PABĖGIMO KAMBARIAI (LIETUVA)

PAVADINIMAS:

Kartų mokymuisi kartu skirtų virtualių pabėgimo kambarių kūrimas

ORGANIZATORIUS:

Utenos trečiojo amžiaus universitetas

TIKSLAS

Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje

MOKYMO SI UŽDAVINIAI

JAUNIMUI

Seminaro pabaigoje jaunesnysis, kaip besimokantysis, įgis daugiau žinių, susijusių su tema (istorija, geografija, vietinis paveldas).

Seminaro pabaigoje jaunesnysis, kaip mentorius, turėtų išmokti ir konsultuoti vyresnio amžiaus žmones naudotis išmaniaisiais įrenginiais ir mobiliosiomis programėlėmis.

VYRESNIEMS

Seminaro pabaigoje senjoras, kaip besimokantis, turėtų praplėsti savo žinias ir įgūdžius naudotis išmaniaisiais įrenginiais (turėtų mokėti parsisiųsti ir įdiegti mobiliąsias aplikacijas, nuskaityti QR kodus ir pan.)

Seminaro pabaigoje senjoras, kaip mentorius, turėtų pasidalyti žiniomis apie vietos istoriją, geografiją ir paveldą su jaunesnio amžiaus žmonėmis.

TEMATIKA

- Virtualių edukacinių pabėgimo kambarių idėja ir jos pritaikymas.
- Virtualaus pabėgimo kambario scenarijaus ir turinio kūrimas.
- [Actionbound programa](#)

VEIKLOS

Užsiėmimo organizatorius turėtų sudaryti skirtingų kartų poras ar grupes, sukuriant palankią aplinką tarp jaunų ir vyresnių dalyvių.

1. Atsisiųsti programėlę ACTIONBOUND į savo išmanųjį telefoną.
2. Prisijungti prie virtualių pabėgimo kambarių svetainės per nuorodą <https://kitokieatradimai.lt/>
2. Pasirinkti vieną iš 6 virtualių edukacinių žaidimų.
3. Nuskaityti žaidimo QR kodą.
4. Užregistruoti save arba savo komandą.
6. Atlikti užduotis ir surasti kodą virtualioms durims atidaryti.
7. Rinkti taškus ir laimėti žaidimą.

METODAI

1. Actionbound interaktyvus skaitmeninis žaidimas
<https://en.actionbound.com/>

Organizatorius gali naudotis platformoje esančiais sukurtais žaidimais arba sukurti naują žaidimą vadovaudamasis aplikacijos instrukcijomis.

PRIEMONĖS

- Kompiuteriai (vienas 2–3 asmenų komandai)
- 3 išmanieji telefonai arba planšetiniai kompiuteriai (vienas 2–3 asmenų komandai)
- Mobilioji programa „Actionbound“
- QR kodo skaitytuvas.
- Registracija į „Actionbound“ (asmeniniam naudojimui nemokama)
- Popierius ir rašikliai.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Ar jums patiko ši veikla?
- Kas patiko labiausiai?
- Ar manote, kad įgijote daugiau žinių, susijusių su šio edukacinio žaidimo tema?
- Ar manote, kad sužinojote daugiau apie technologijas?
- Kokių papildomų žinių ar įgūdžių įgijote?
- Ar norėtumėte dar kartą dalyvauti panašioje veikloje?

APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO TRUKMĖ

20 min.

DALYVIŲ SKAIČIUS

Iki 20

PASTABOS

Klasės profilis:

Ar ši grupė turi turėti kokių nors išankstinių žinių šia tema?

- Išmaniojo telefono ir kompiuterio naudojimo pagrindai.
- Jokio kito išankstinio pasiruošimo nereikia.

Lytis: Mišri

Amžius: jaunesnioji karta – nuo 14 metų; suaugę – amžiaus limitų nėra.

Rekomenduojamas išankstinis apsirengimas

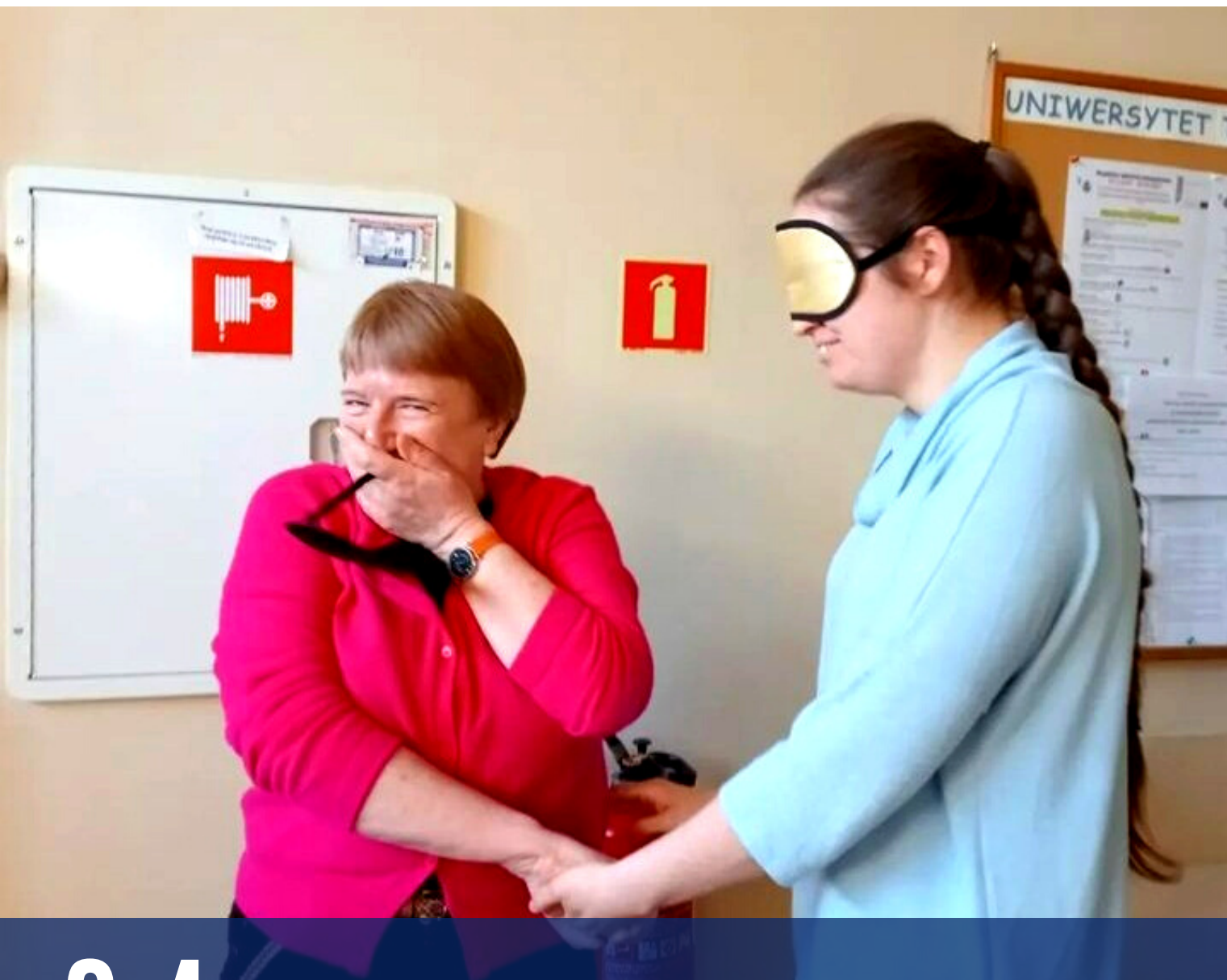
Paprašykite dalyvių:

- atsisiųsti ir įdiegti programą „Actionbound“ savo išmaniuosiuose telefonuose;
- atsisiųsti ir įdiegti QR kodo skaitytuvą į savo išmaniuosius telefonus;
- prisijungti prie „Actionbound“ platformos (<https://en.actionbound.com/choose>) asmeniniam naudojimui.

Paprašykite užsiėmimo vadovo:

- atsisiųsti ir įdiegti programą „Actionbound“;
- atsisiųsti ir įdiegti QR kodo skaitytuvą;
- prisijungti prie „Actionbound“ platformos (<https://en.actionbound.com/choose>) asmeniniam naudojimui;
- suteikti besimokantiesiems papildomos medžiagos: popieriaus, rašiklių, knygų ar kitų informacinių išteklių, susijusių su virtualių pabėgimo kambarių tema (geografija / istorija / menas / paveldas ir kt. – priklauso nuo idėjos)

GAIRĖS EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ
MOKYMO SI KARTU VEIKLOMS



3.4

RYŠYS SU GAMTA IR VIENAS SU KITU (ITALIJA)

PAVADINIMAS:	Ryšys su gamta ir vienas su kitu.
ORGANIZATORIUS:	EduVita Lecce, Italija
TIKSLAS	Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.
MOKYMOSEI UŽDAVINIAI	JAUNIMUI Seminaro pabaigoje jaunesnysis, kaip besimokantis, turėtų sugebėti: • lavinti savo klausymo įgūdžius; • ieškoti ir rasti motyvaciją; • ugdyti empatiją; Seminaro pabaigoje jaunesnysis mentorius turėtų sugebėti: • geriau suprasti vyresnio amžiaus žmonių poreikius mokymosi aplinkoje; • naudoti gamtą kaip mokymosi aplinką. VYRESNIEMS Seminaro pabaigoje vyresnysis, kaip besimokantis, turėtų sugebėti: • vertinti savo gyvenimo patirtį; • lavinti kūrybiškumą; • ugdyti pasitikėjimą. Seminaro pabaigoje vyresnysis mentorius turėtų sugebėti: • geriau suprasti jaunosios kartos poreikius mokymosi aplinkoje; • naudoti gamtą kaip mokymosi aplinką.
TEMATIKA	• Ryšys su gamta ir vienas su kitu. • Empatija. • Vienas kito pažinimas. • Pasakojimas.

VEIKLOS

1. Įžanginis užsiėmimas ir grupių suformavimas

Nurodymai grupei: Sustokite į eilę pagal amžių/gimimo metus, bet darykite tai tyliai, nekalbėdami vienas su kitu. Leidžiama naudoti rankas ar kūno kalbą, kad išsiaiškintumėte, kur yra jūsų vieta eilėje. Bet koks amžius yra geras ir svarbus.

Tada dalyviai vėl turėtų sukurti naują eilutę pagal akių spalvą: nuo šviesesnių iki tamsiausių. Pažiūrėkite vienas kitam į akis ir nekalbėkite su kitais dalyviais.

Su artimiausiai stovinčiais žmonėmis sudarykite 4 asmenų grupę kitai veiklai.

2. Susipažinimas su esančiais kartu „Gyvenimo upė“

Užsiėmimo vadovas paruošia stalą su popieriumi, spalvomis, kreidelėmis, juostele ir t.t. ir nurodo dalyviams nupiešti savo gyvenimo upę iki dabartinės akimirkos. Dalyviai skatinami apmąstyti, kokie įvykiai juos atvedė į šią akimirką ir šį projektą, apmąstyti savo gyvenimo patirtį.

Ši veikla gali būti ir vienas kito pažinimas, ir komandos formavimo veikla. Dalyviai gali dalintis savo piešiniais mažose grupėse arba poromis.

Tada 4 asmenų grupė yra padalinta į poras kitai veiklai.

3. Grupinė veikla „Pojūčių tyrinėjimas“,

Šią veiklą geriau organizuoti gamtoje. Jei nėra galimybės, į patalpą, kurioje organizuojamas užsiėmimas, galima atsinešti įvairius gamtoje randamus dalykus (augalus, medieną, kai kuriuos malonaus kvapo produktus: kavą, vanilę ir kt.).

Jaunesnis partneris pasirenka vyresnįjį partnerį. Vienas tampa lyderiu, o kitam užrišamos akys arba jis gali jas užmerkti. Veiklos vedėjas turėtų priminti dalyviams, kad vadovauti nematančiam žmogui reikia pagarbiai.

Atsargiai nukreipkite savo partnerį užrištomis akimis į gamtą (ar kitą kambario/pastato dalį), pasirinkite gamtos elementą (lapą, gėlę, augalą ir pan.) ir leiskite kitam žmogui jį užuosti užmerktomis akimis.

Jūsų partneris negali jo liesti, tik uosti.

VEIKLOS

Tada veskite savo partnerį atgal į ratą. Kai grįžtate į pradinį tašką, nuimkite akių raištį ir paraginkite rasti daiktą, kurį davėte jiems užuosti. Dabar leiskite jiems grįžti į ratą ir apsikeiskite vaidmenimis.

4. Įvertinimas:

Nurodymai mokytoji/instruktoriui: išskleiskite paveikslus/atvirukus ant stalo arba ant grindų.

Nurodymai grupei: išsirinkite kortelę/paveikslėlį, kuris kažkaip apibūdina jūsų jausmus dabar, po grupės veiklos.

Būdami rate: po vieną parodykite paveikslėlį savo grupei ir trumpai pasidalykite savo jausmais.

3 ir 4 veiklos įkvėptos KA2 projekto **“Mind your Mind: Synergies between mindfulness and nature-based methods”**

METODAI

- Pokalbis rate/ porose.
- Plakato kūrimas (reikia pagalbinių priemonių)
- Pasivaikščiojimas užrištomis akimis, lydinč porininkui.

PRIEMONĖS

Veiklai nr. 2:

- Popieriaus lapai, kreidelės, spalvos, lipni juostelė ir pan.

Veiklai nr. 3:

- Šią veiklą geriau organizuoti gamtoje. Jei nėra galimybės, į patalpą, kurioje organizuojamas užsiėmimas, galima atsinešti įvairius gamtoje randamus dalykus (augalus, medieną, kai kuriuos malonaus kvapo gaminius: kavą, vanilę ir kt.)
- Skaros / šalikai užrišti akims.

Veikai nr. 4:

- Meninės nuotraukos / nuotraukos / atvirukai / paveikslėliai.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Kaip jautėtės kai reikėjo sustoti į eilutę pagal amžių? O pagal akių spalvą?
- Kokią istoriją pasakoja kiekviena upė? Ką sužinojote apie įvykius, kurie atvedė jus šiandien?
- Kaip jautėtės vadovaudamas kitam žmogui? O kai vadovavo jums?

APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO TRUKMĖ

45 min.

DALYVIŲ SKAIČIUS

12

PASTABOS

Amžius:

Jauniams nuo 16 metų ir vyresnieji nuo 55 ir daugiau.

Rekomenduojamas išankstinis pasirengimas

Specialaus pasiruošimo nereikia. Paprašykite visų dalyvių apsiauti patogius batus, kad galėtų vaikščioti užrištomis akimis.



GAIRĖS EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ MOKYMO SI KARTU VEIKLOMS



3.5

ASOCIATYVIOŠ VIKTORINOŠ (SLOVĖNIJA)

PAVADINIMAS:	Viktorina su asociatyviais klausimais
ORGANIZATORIUS:	Ljudska univerza Jesenice / Jesenice Suaugusiųjų mokymo centras (Slovėnija)
TIKSLAS	Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.
MOKYMO SI UŽDAVINIAI	JAUNIMUI Vaikams būdingas asociatyvus mąstymas, jie yra laisvesni ir lengviau randa naujoviškus problemų sprendimus. Artėjant paauglystės amžiui, asociatyvus mąstymas daugiausia prarandamas dėl to, kad iš jų tikimasi "formalaus mąstymo būdo". Šis užsiėmimas padeda mąstyti kitaip ir būti atviresniems. VYRESNIEMS Seminaro pabaigoje vyresnysis, kaip mentorius, praplės savo žinias pasirinkta viktorinos tema. Pasiruošimas viktorinai apima „įsigilinimą“ į temą. Klausimai turi būti ne paprasti, bet asociatyvūs. Tokiu būdu vyresnysis, taip pat stimuliuoja savo smegenų veiklą.
TEMATIKA	1.Geografija ir bendrosios žinios. 2.Loginiai klausimai ir mįslės. 3.Kalbos mokymasis.

VEIKLOS

Šia veikla siekiama paskatinti dalyvaujančiųjų neurologinę smegenų veiklą.
Paprastai mes įpratę užduoti uždarojo tipo klausimus. Tuo tarpu asociatyvūs klausimai yra sudėtingesni, nes atsakymas nėra labai akivaizdus ir verčia užsiėmimo dalyvius susieti įvairias žinias ir temas, kurios paprastai nesusiejamos. Asociatyvūs klausimų tipai leidžia dalyviams mąstyti plačiau.

1 pavyzdys:
(Uždaras klausimas) Ar vištos deda kiaušinius? Ar vėžliai deda kiaušinius?
(Asociatyvus klausimas) Kas bendro tarp vištų ir vėžlių?
(Atsakymas yra toks: jie dauginasi dėdami kiaušinius)

2 pavyzdys:
(Uždarieji klausimai) Kur gyvena baltieji lokiai? Kur gyvena pingvinai?
(Asociatyvūs klausimai) Ar poliariniai lokiai gali maitintis pingvinais?
(Atsakymas: Ne, nes jų geografinė aplinka nevienoda. Baltieji lokiai gyvena Arktyje, Šiaurės ašigalyje, o pingvinai – Antarktidoje, Pietų ašigalyje.)

3 pavyzdys: parodome dalyviams 2 nuotraukas: orangutango primato nuotrauką ir Nutella stiklainio nuotrauką. Ką jie turi bendro?

(Atsakymas - palmių aliejus. Aliejinės palmės yra plačiai paplitusios Pietryčių Azijoje. Žmonės naikina džungles, kurios yra pagrindinė orangutangų gyvenimo aplinka. Miškų naikinimas kelia didžiausią grėsmę orangutangų išlikimui. Miškai naikinami siekiant sukurti daugiau žemės palmių auginimui, kurių aliejus naudojamas ir Nutella gamybai)

METODAI

- Viktorina su nuotraukomis.

PRIEMONĖS

- Kompiuteris.
- MS Powerpoint – sutvarkytos nuotraukos arba
- Žymeklis ir rašymo lenta.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Ar sunkūs buvo klausimai?
- Ar sudėtinga buvo tema?
- Ką pakeistumėte?

APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO
TRUKMĖ

20 min.

DALYVIŲ SKAIČIUS

Iki 20

PASTABOS

Klasės profilis

Ar ši grupė turi kokių nors išankstinių žinių šia tema? Klasė turi turėti bendrųjų žinių. Jei mokome kalbos, viktoriną galime panaudoti kaip kalbos žodyno mokymosi užduotį ir pan.

Lytis: mišri.

Amžius:

Jaunoji karta 4-30 metų.
Vyresnė karta nuo 55 metų ir daugiau.

Kita informacija: stenkitės būti novatoriški.

Rekomenduojamas
išankstinis pasirengimas

Besimokantieji išankstinio pasirengimo nereikia. Paprašykite užsiėmimo organizatorių būti novatoriškais ruošiant viktoriną ir gerai iširti viktorinos temą. Pabandykite rasti galimų užuominų ten, kur jų mažiausiai tikimasi. (pavyzdys: parodykite Nutella stiklainio nuotrauką ir orangutango primato nuotrauką – yra paaiškinimas, kaip šios dvi nuotraukos susiję, paskatinkite dalyvius mąstyti savarankiškai).

GAIRĖS EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ
MOKYMOSI KARTU VEIKLOMS



3.6

DRAUGAS, KURIS PADEDA, YRA TIKRAS DRAUGAS (TURKIJA)

PAVADINIMAS:

Draugas, kuris apdeda, yra tikras draugas.

ORGANIZATORIUS:

NAZHAYAT (Nazilli mokymosi visą gyvenimą asociacija),Turkija

TIKSLAS

Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.

MOKYMO SI UŽDAVINIAI

JAUNIMUI

Užsiėmimo pabaigoje jaunas dalyvis, kaip besimokantysis, turėtų sugebėti:

- labiau įsitraukti į socialinį gyvenimą;
- pasijusti naudingi;
- mokėti prisiimti atsakomybę.

Užsiėmimo pabaigoje jaunas dalyvis, kaip mentorius, turėtų sugebėti:

- jausti pagyvenusių žmonių poreikius;
- atlikti momentinius programos pakeitimus;
- pastebėti besimokančiųjų silpnybes ir baimes;
- įvertinti ir atnaujinti programą pagal poreikius.

VYRESNIEMS

Užsiėmimo pabaigoje vyresnieji, kaip mokiniai, turėtų sugebėti:

- išmokti gauti naudos iš socialinių tinklų, bendravimo kanalų;
- žinoti, kaip saugiai naršyti internete;
- žinoti, kaip atsidaryti el. pašto paskyrą, sekti naujienas, siųsti vaizdus ir pan.

Užsiėmimo pabaigoje vyresnieji, kaip mentoriai, turėtų sugebėti:

- jaustis naudingi;
- suprasti, kad gali perduoti savo patirtį kitiems;
- suprasti, kad įmanoma įveikti mokymo ir mokymosi kliūtis.

TEMATIKA

- Kartų sąveika.
- Mokymasis smagiai leidžiant laiką.
- Geresnis kitų kartų stiprybių ir silpnybių suvokimas.
- IKT (Informaciniai ir komunikaciniai) įgūdžiai, naudojimas komunikacinėmis programomis, nuotraukų ir informacijos kopijavimas, įklijavimas, siuntimas ir gavimas.
- Ryšių palaikymas su artimaisiais.
- Prieiga prie bet kokios informacijos.

VEIKLOS

- 1. Įvadinis žaidimas:**
Suaugusiems dalyviams pateikiami pavyzdžiai, kaip bendrauti per socialinių pranešimų programas. Jų prašoma papasakoti savo prisiminimus apie ankstesnių laikų bendravimo būdus: laiškais, telefonu, atvirukais ir kt.
- 2. Priežastys, kodėl nusprendė dalyvauti veikloje/tikslai:**
- didinti skirtingų kartų bendravimą ir bendradarbiavimą;
 - plėtoti vyresnio amžiaus žmonių IKT įgūdžius;
 - padėti abiem kartoms bendradarbiauti ir veikti darniai;
 - suteikti abiem kartoms pasitikėjimo savimi;
 - informuoti pagyvenusius žmones apie technologijų pažangą;
 - padėti vyresnio amžiaus žmonėms palaikyti ryšį su savo artimaisiais, kurti vieningą šeimą/visuomenę.
- 3. Teorinis pristatymas:**
- parengiamas ir pristatomas programų, kurios bus naudojamos pirmam darbui poromis, sąrašas ir nusprendžiama, kurios 2 iš jų dažniausiai naudojamos;
 - įdiegus aplikacijas išmaniuosiuose telefonuose, jaunesnieji dalyviai paaikškina vyresniems, kaip siųsti vaizdines ir tekstines žinutes.
- Jaunasis dalyvis padeda / moko savo partnerį:
- atsisiųsti programas;
 - suaktyvinti internetinę kamerą;
 - fotografuoti ir siųsti žinutes, nuotraukas;
- Atlikus darbą dalyvių poros siunčia savo nuotraukas kitoms taip parodydamos įgytus gebėjimus.

VEIKLOS**4. Grupinė užduotis**

Veikla vykdoma, kaip aprašyta aukščiau. Jaunimas atlieka mokytojų vaidmenį. Senjorai mokosi. Kiekvienai porai priskirtos užduotys turi būti sėkmingai atliktos (laikas neribojamas)

5. Įvertinimas

Vertinami praktiniai gebėjimai - jei senjorai sugeba atlikti visas užduotis savarankiškai, mokymosi tikslas pasiektas (galima paskatinti prizais)

METODAI

- Paaiškinimas.
- Instrukcijų vertimas.
- Demonstracija.
- Darbas porose.

PRIEMONĖS

- Parengti vaizdo įrašai iš praeities ir dabarties laikų komunikacijos.
- Instrukcija, kaip atsisiųsti ir įdiegti bet kokią programą, kad dalyviai galėtų tuo pasinaudoti vėliau.
- Vertinimo skalė.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Apibūdinkite savo nuotaiką prieš/po veiklos naudodami jaustuką (šypsosenėlę).
- Kas jums patiko labiau? (apšilimo žaidimas ar veikla)
- Įvertinkite save ir savo partnerį (nuo 1 iki 5)
- Kaip galėsite pritaikyti apšilimo žaidimą ir veiklą?

**APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO
TRUKMĖ**

20 min.

DALYVIŲ SKAIČIUS

Iki 20

**GAIRĖS EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ
MOKYMO SI KARTU VEIKLOMS**

3.7

SENJORŲ DĄSRBO SU PLANŠETINIAIS KOMPIUTERIAIS ĮGŪDŽIŲ FORMAVIMAS KURIANT KOMIKŠUS (LIĖTUVA)

PAVADINIAMS:

Senjorų darbo su planšetiniais kompiuteriais įgūdžių formavimas kuriant komiksus.

ORGANIZATORIUS:

Utenos trečiojo amžiaus universitetas, Lietuva

TIKSLAS

Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.

MOKYMOSI UŽDAVINIAI

JAUNIMUI

Ši veikla padeda jaunimui lavinti kūrybiškumą, skatina bendrauti su vyresniais ir būti tolerantiškiems kartu kuriant komiksus.

Jaunimas daugiau sužino apie istoriją, paveldą, meną ir kt. iš vyresnių dalyvių, kartu rašančių komiksų istorijas.

Seminaro pabaigoje jaunesnysis, kaip besimokantysis, įgis daugiau žinių, susijusių su tema (istorija, geografija, vietinis paveldas).

Seminaro pabaigoje jaunesnysis, kaip mentorius, turėtų gebėti mokyti ir konsultuoti vyresnio amžiaus žmones, kaip naudotis išmaniaisiais įrenginiais ir mobiliosiomis programėlėmis.

VYRESNIEMS

Jaunosios ir vyresniosios kartos bendradarbiavimas, mokymasis žaidžiant, padeda senjorams įgyti pagrindinius planšetinio kompiuterio naudojimo įgūdžius, suteikia galimybę saviraiškai juo naudotis.

Seminaro pabaigoje senjorai, kaip besimokantieji, turėtų praplėsti savo žinias ir įgūdžius apie naudojimąsi išmaniaisiais įrenginiais (parsisiųsti ir įdiegti mobiliąsias aplikacijas, redaguoti paveikslėlius, rašyti tekstą ir pan.)

Seminaro pabaigoje senjoras, kaip mentorius, turėtų mokėti pasidalyti žiniomis apie vietos istoriją, geografiją ir paveldą su jaunesnio amžiaus žmonėmis.

TEMATIKA

- Komikso idėjos ir istorijos plėtojimas.
- Komikso turinio ruošimas.
- Komiksų kūrimas naudojant Comic Strip programėlę.

VEIKLOS

Užsiėmimo vedantysis/mentorius turėtų sukurti skirtingų kartų poras ar grupes bei palankią aplinką tarp jaunų ir vyresnių dalyvių.

Animacinės istorijos kūrimas padalintas į dvi dalis:

1. Jaunesni ir vyresni dalyviai kuria personažus ir istorijas piešdami piešinius, kurdami nuotraukų koliažus, naudodami konstruktorius, natūralias medžiagas, rašydami kūrybines istorijas ir kt.
2. Planšetiniuose kompiuteriuose įdiegiama „Comic Page Creator“ arba „Comic Strip“ aplikacija, kurios pagalba parengtos istorijos iliustruojamos, animuojamos ir perkeliamos į virtualią erdvę.

METODAI

- Praktinis užsiėmimas su interaktyvia priemone.
- Turinio kūrimas.

PRIEMONĖS

Priemonės:

Planšetiniai kompiuteriai, mobilieji telefonai, pagal poreikius ir galimybes spausdintuvai, skeneriai, medžiagos įvairiems darbams (spalvoti rašikliai, popierius, klijai, plastilinas, konstruktoriai ir kt.)

Ištekliai:

Idėjų paieškai – knygos ir žurnalai.

Mobilioji programėlė [“Comic Page Creator”](#) arba [“Comic Strip”](#)

Vieta:

Patogi patalpa arba klasė.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Ar jums patiko ši veikla? Kaip jaučiatės?
- Kas jums patiko labiausiai?
- Ar manote, kad sužinojote daugiau apie technologijas?
- Ar manote, kad įgijote daugiau žinių apie naudojamąsi išmaniaisiais įrenginiais?
- Kokių papildomų žinių ar įgūdžių įgijote?
- Ar norėtumėte dar kartą dalyvauti panašioje veikloje?

APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO TRUKMĖ

90 min.

DALYVIŲ SKAIČIUS

Iki 10

PASTABOS

Klasės profilis

Ar ši grupė turi kokių nors išankstinių žinių šia tema?
Jokio išankstinio pasiruošimo nereikia.

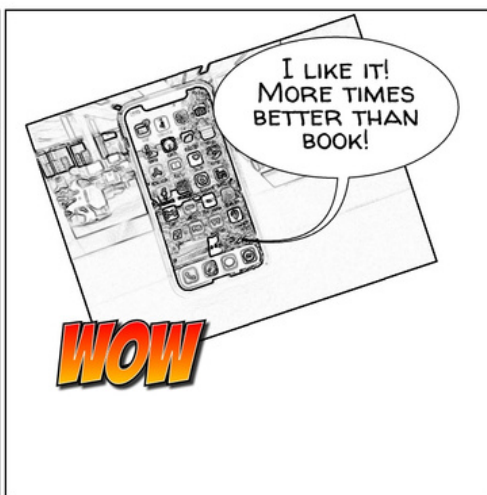
Lytis: Mišri

Amžius: Jaunoji karta nuo 14 metų; suaugusiems amžiaus apribojimų nėra.

Rekomenduojamas išankstinis pasirengimas

Dalyviai turi parsisiųsti ir įsidiegti [“Comic Page Creator”](#) ar [“Comic Strip”](#) programą.

Vadovas turi aprūpinti mokinius papildomomis medžiagomis: popieriumi, rašikliais, knygomis ir kt.



3.8

KNYGŲ MAINAI TARP KARTŲ (ITALIJA)



PAVADINIAMS:

Knygų mainai tarp kartų.

ORGANIZATORIUS:

EduVita, Lecce, Italija

TIKSLAS

Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.

MOKYMOSI UŽDAVINIAI

JAUNIMUI

Seminaro pabaigoje jaunesnysis, kaip besimokantis, turėtų sugebėti:

- daugiau žinoti apie vyresnės kartos literatūros pasirinkimus, mėgstamą literatūrą.

Seminaro pabaigoje jaunesnysis mentorius turėtų sugebėti:

- pateikti atsiliepimų ir patarimų apie knygas.

VYRESNIEMS

Seminaro pabaigoje vyresnysis, kaip besimokantis, turėtų:

- daugiau sužinoti apie knygų keitimo praktiką kaip atliekų mažinimo ir tvarumo iniciatyvą;
- daugiau sužinoti apie šiuolaikinę, jaunimui patinkančią literatūrą.

Seminaro pabaigoje vyresnysis mentorius turėtų sugebėti:

- pasidalinti savo patirtimi ir žiniomis apie literatūrą.

TEMATIKA

- Literatūra.
- Knygos.
- Istorijos ir pasakojimai.

Knygų mainai yra praktika, kai asmenys keičiasi knygomis.

Tai suteikia žmonėms galimybę atrasti ir gauti naują knygą jos neperkant.

Užsiėmimo organizatorius turėtų paruošti kelias lentynas, kur dalyviai renginio metu galėtų palikti knygų, o kiti paskui jas pasiimti. Organizatoriai gali pakviesti iš anksto ar prieš renginį atnešti savo knygas, kurias nori mainyti. Dalyvauti kviečiami įvairaus amžiaus žmonės, norintys pasikalbėti apie skirtingų kartų mėgstamiausias knygas, diskutuoti, žaisti literatūrinius žaidimus, pabendrauti.

Svarbu sukurti jaukią ir neformalią atmosferą: pasiūlyti dalyviams arbatos ar kavos, parūpinti kėdžių prisėsti ir pasikalbėti. Be knygų mainų ir neformalaus pokalbio, užsiėmimo dalyviai kviečiami žaisti literatūrinį žaidimą, kurio tikslas – geriau pažinti vieniems kitus.

Literatūrinis žaidimas

Organizatoriai turėtų paruošti popieriaus lapelius su klausimais, kurie susiję su knygomis ir literatūra. Klausimus reikia sudėti į dėžutę. Klausimų pavyzdžiai:

„Kokią knygą pasiimtum su savimi į salą?“

„Jei būtum knyga, kokia ji būtų?“

„Kokia jūsų mėgstamiausia knyga dabar? O vaikystėje?“

„Kokia knyga, jūsų nuomone, yra populiariausia tarp jūsų kartos žmonių?“

„Ar turite knygą, kuri paveikė jūsų gyvenimą? Jei taip, kokiu būdu?“

„Už kokią knygą esate labiausiai dėkingas?“

„Kas jus labiausiai blaško skaitant?“

„Kiek laiko per dieną norėtumėte skaityti?“

„Kaip pasirenkate knygas skaitymui?“

Dalyviai turi susėsti ratu, iš eilės traukti popieriaus lapelį su klausimu ir į jį atsakyti.

Knygų patarėjas

Prieš užsiėmimą organizatoriai gali ant sienos pakabinti didelį popieriaus lapą su užrašu „Knygų patarėjas“. Knygų mainų dalyviai kviečiami užrašyti knygų, kurios jiems labai patiko ir kurias rekomenduoja skaityti kitiems, pavadinimus.

METODAI

- Pokalbis rate / porose.
- Vienas kito mokymas.

PRIEMONĖS

Vieta:

Patogi ir jauki erdvė su stalų, kėdėmis, lentynomis knygoms ir galimybe išgerti kavos ar arbatos.

Priemonės:

Knygos mainams: dalį jų gali pasiūlyti organizatoriai, kitas – atnešti dalyviai.

Ištekliai:

Popierius ir rašikliai literatūros žaidimui.

VERTINIMO KLAUSIMAI

Užsiėmimo organizatorius (mokytojas/vadovas) susitikimo pabaigoje dalyviams užduoda klausimą:

Kaip jaučiatės dabar, po susitikimo? Išsirinkite knygą iš lentynos ir aprašykite savo emocijas per asociacijas su šia knyga (turiniu ar viršeliu).

APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO TRUKMĖ

90 min.

DALYVIŲ SKAIČIUS

10-15

PASTABOS

Amžius:

Jaunimas nuo 16 metų ir vyresni.
Vyresnieji nuo 55 ir vyresni.

Rekomenduojamas išankstinis pasirengimas

Turėtų būti įrengtos kelios lentynos, kuriose renginio metu būtų galima palikti knygas, o paskui jas pasiimti galėtų kas nors kitas. Organizatoriai turėtų pakviesti dalyvius atsinešti savo knygas mainams iš anksto arba tiesiai į renginį.



3.9

ŠIULAIKINĖS TECHNOLOGIJOS - KĄ JOS MUMS DUODA IR KĄ ATIMA (ČEKIJA)

PAVADINIMAS:

Šiuolaikinės technologijos – ką jos mums duoda ir ką atima?

ORGANIZATORIUS:

Prave ted! o.p.s. (Čekija)

TIKSLAS

Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.

MOKYMO SI UŽDAVINIAI

JAUNIMUI

Seminaro pabaigoje jaunesnysis, kaip besimokantis, turėtų sugebėti:

- geriau pažinti kitus;
- suprasti, kad senjorai naudojami šiuolaikinėmis technologijomis;
- suprasti, kiek laiko vyresnieji kasdien praleidžia prie interneto.

VYRESNIEMS

Seminaro pabaigoje vyresnysis, kaip besimokantis, turėtų sugebėti:

- geriau pažinti kitus;
- šiek tiek labiau suprasti, kodėl jaunimas taip „myli“ šiuolaikines technologijas;
- suprasti, kiek laiko jaunimas kasdien praleidžia prie interneto.

TEMATIKA

- Kitų suvokimas.
- Klausymas.
- Geresnis gebėjimas apibrėžti šiuolaikinių technologijų naudojimo privalumus ir trūkumus.
- Geresnis gebėjimas susidoroti su šiuolaikinių technologijų naudojimo spąstais (pvz., sąmoningas laiko mažinimas).

VEIKLOS

Užsiėmimas dalinamas į dvi dalis, kurias skiria trumpa pertrauka. Dalyviai susėda ratu, kad matytų vienas kitą.

1-oji užsiėmimo dalis (30 min.)

Įžanginis žaidimas: prisistatykime vieni kitiems – atsakykite į šiuos klausimus:

- vardas
- amžius
- skaitmeninių technologijų naudojimas – kiek valandų per dieną?
- ar naudojiesi socialiniais tinklais?

2-oji užsiėmimo dalis (60 min.)

Vedėjas užduoda klausimus šiuolaikinių technologijų naudojimo temomis, apie jų grėsmes ir pavojus, kuriuos, dalyvių nuomone, jos gali sukelti. Klausimai taip pat užduodami siekiant apmąstyti kasdienį gyvenimą.

Šios seminaro dalies tikslas – suprasti, kaip kiekviena grupė (jaunoji ir vyresnioji) suvokia šią temą.

Jei seminarą veda psichologas/terapeutas, galima daugiau dėmesio skirti potencialioms grėsmėms, susijusioms su šiuolaikinių technologijų naudojimu.

METODAI

- Pokalbis ratu.
- Atviri klausimai.
- Mokymasis tarp kartų.
- Atsiliepimų iš kitų priėmimas.

PRIEMONĖS

- Klasė, auditorija, patalpa.
- Kėdės sustatytos ratu.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Kaip jautėtės seminaro metu?
- Ko naujo išmokote?
- Ko išmokote iš gautų kitos kartos atsiliepimų?

APYTIKSLĖ MOKYMO SI TRUKMĖ

90 min.

DALYVIŲ SKAIČIUS

12-20

PASTABOS

Klasės profilis

Ar ši grupė turi kokių nors išankstinių žinių šia tema??
Jie turėtų būti aktyvūs šiuolaikinių technologijų naudotojai

Lytis: mišri.

Amžius: Idealiu atveju tiek pat jaunų (13-16 metų) ir vyresnio amžiaus dalyvių.

Seminaro metu grupė jaunų žmonių ir senjorų keičiasi nuomonėmis apie kasdienį šiuolaikinių technologijų naudojimą užduodami ir atsakydami į konkrečius klausimus.

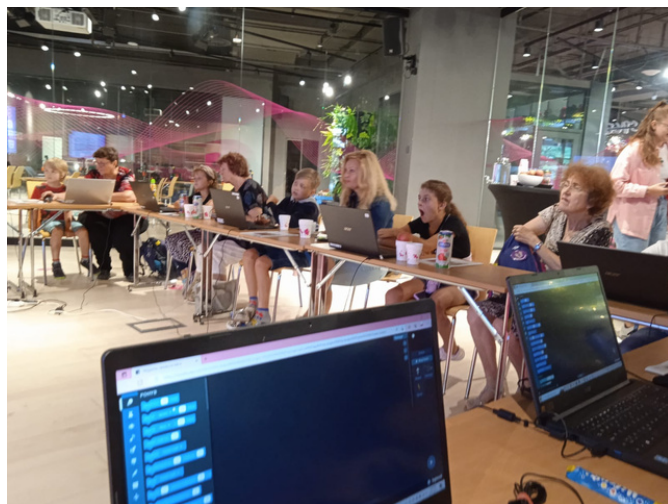
Rekomenduojamas išankstinis pasirengimas

Paprašykite besimokančiųjų atsiminti, kad:

- nėra neteisingo atsakymo;
- vien todėl, kad kažkas negali ko nors padaryti ar naudoti nereiškia, kad jis/ji yra kvailas.

Paprašykite vedančiojo:

- leisti dalykams laisvai vystytis;
- jei įmanoma ir jei tikslinga, nešališkai komentuokite problemas ir nesutarimus.



3.10

GYVENIMO DIENORAŠČIAI (ITALIJA)



**PAVADINIAMS:**

Gyvenimo dienoraščiai

ORGANIZATORIUS:

EduVita, Lecce, Italija

TIKSLAS

Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.

MOKYMOSI UŽDAVINIAI**JAUNIMUI**

Užsiėmimo pabaigoje jauni besimokantieji turi gebėti:

- geriau komunikuoti;
- būti empatiškais;
- daugiau sužinoti apie praeitį per istorijų pasakojimą.

Užsiėmimo pabaigoje jauni besimokantieji turi įgyti šiuos mentoriaus įgūdžius:

- mokėti paaiškinti, kaip naudoti technologijas vaizdo filmų kūrimui.

VYRESNIEMS

Užsiėmimo pabaigoje vyresni besimokantieji turi gebėti:

- įvertinti savo gyvenimo patirtį;
- įgyti geresnius kalbėjimo įgūdžius;
- sustiprinti skaitmenines kompetencijas.

Užsiėmimo pabaigoje vyresni besimokantieji turi įgyti šiuos mentoriaus įgūdžius:

- gebėti motyvuoti jaunimą perteikiant jiems savo gyvenimo patirtį.

TEMATIKA

1. Atsiminimai.
2. Istorijų pasakojimas.

VEIKLOS

Programa “Gyvenimo dienoraščiai” yra skirta įtraukti jaunimą ir senjorus į daugiadimencinį mokymosi procesą: kalbinį, emocinį, tarpkultūrinį. Veikla vyksta per dialogą, kur vyresnieji yra istorijų pasakotojai, o jaunimas yra klausinėtojai ir klausytojai. Tuo pat metu kuriamas vaizdo filmas, kuris parengiamas kaip galutinis pokalbio rezultatas.

Į veiklą mes įtraukiame vyresnio amžiaus anglų kalbos kursų klausytojus ir jaunus savanorius. Dalyvavimo tikslas:

- sukurti skirtingoms kartoms bendrauti palankią aplinką;
- skatinti žinių mainus tarp skirtingų kartų ir kultūrų;
- suteikti galimybių vyresniems tobulinti anglų kalbos įgūdžius pokalbių metu.

PASIRENGIMAS

Užsiėmimo vadovas suskirsto dalyvius poromis taip, kad kartu dalyvautų jaunas ir vyresnis. Patartina sukurti poras keletą dienų prieš užsiėmimą tam, kad dalyviai galėtų “pralaužti bendravimo ledus”, geriau pažintų vieni kitus. Tokiu būdu jų pokalbis pasakojant istoriją bus sklandesnis.

PIRMINIS SUSITIKIMAS

Dalyvių porai susitikus užsiėmimo vadovas padeda jiems diskutuoti ir aptarti būsimos istorijos temą. Pirmojo susitikimo metu jaunas dalyvis susipažįsta su vyresniojo biografija, interesais, talentais, pomėgiais. Užsiėmimo vadovas padeda dalyviams bendrauti ir bendradarbiauti. Jei reikia, užsiėmimo vadovas gali pasiūlyti keletą temų būsimai istorijai (“10 įdomiausių knygų, kurias perskaičiau”, “Patyrusio keliautojo patarimai” ir t. t.). Sesijos pabaigoje dalyviai jau turi turėti temą savo istorijai.

VEIKLOS

PRIEŠ POKALBĮ

Jaunasis dalyvis turėtų pasiruošti keletą klausimų pagal pasirinktą temą, kad vyresnis dalyvis galėtų su jais susipažinti ir parengti atsakymus anglų kalba. Jaunasis dalyvis padeda vyresniam, jeigu to reikia. Užsiėmimo vadovas parengia saugią aplinką, kad besimokantieji galėtų ramiai bendrauti ir kalbėtis. Taip pat parengia filmavimo įrangą.

POKALBIO METU

Pokalbis pradedamas pasakotojo prisistatymu (vardas, kur gyvena ir kita svarbi informacija). Toliau seka dalyvių pokalbis pagal parengtus klausimus. Vyresnysis dalyvis dalinasi savo gyvenimo patirtimi, istorijomis, atsiminimais. Tai svarbus momentas, nes čia susitinka jaunimo smalsumas ir vyresniųjų noras perteikti žinias. Kol vyresnysis su įkvėpimu pasakoja, jaunesnysis gali mokytis iš patirties ir pasisemti įkvėpimo. Tokiu būdu skatinamas jaunimo ir vyresniosios kartos dialogas. Šiuo metu užsiėmimo vadovas lieka nuošalyje ir pasirūpina technine įranga.

PO POKALBIO

Pokalbiui pasibaigus užsiėmimo vadovas pradeda vertinimo sesiją paskatindamas abu dalyvius pasidalinti įžvalgomis apie tai, ko jie išmoko ir papasakoti apie iššūkius, su kuriais susidūrė pokalbio metu.

POKALBIO REZULTATAS

Pokalbio metu nufilmuotas filmas vėliau gali būti redaguojamas, tobulinamas. Pabaigtas filmas gali būti publikuotas socialiniuose tinkluose ar kitose platformose kad įkvėptų daugiau jaunų ir vyresnių žmonių.

METODAI

- Pokalbis poromis;
- Skaitmeninių istorijų kūrimas.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Ko išmokote vieni iš kitų?
- Kuris bendro darbo momentas buvo įsimintiniausias?
- Su kokiais iššūkiais susidūrėte?

**APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO
TRUKMĖ**

45 min. kiekvienam užsiėmimui.

DALYVIŲ SKAIČIUS

Min. 2 (1 jaunimo ir 1 vyresniųjų atstovas).

PASTABOS**Amžius:**

Jaunimas nuo 16 m. ir vyresni.

Vyresnieji 55 m. ir daugiau.



**GAIRĖS EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ
MOKYMOSI KARTU VEIKLOMS**



3.11

**MUMS PATINKA ŠACHMATAI
(SLOVĖNIJA)**

**PAVADINIMAS:**

Mums patinka šachmatai.

ORGANIZATORIUS:

Ljudska univerza Jesenice / Jesenice suaugusiųjų švietimo centras, Slovėnija

TIKSLAS

Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.

MOKYMOSI UŽDAVINIAI**JAUNIMUI**

Jaunesnieji dalyviai įgyja žinių, kaip žaisti šachmatais ir galimybių perduoti žinias, kaip šį žaidimą galima žaisti panaudojant technologijas. Jie taip pat išmoksta kantrumo bei supranta, kad ir vyresnieji juos gali kai ko pamokyti.

VYRESNIEMS

Vyresnieji išlaiko protinį aktyvumą, jie supranta, kad gali būti naudingais, gali savo žinias perduoti jaunesniems. Jie taip pat įgyja praktinių įgūdžių mokyti jaunimą, perteikti jiems šachmatų taisykles kartu jie sustiprina savo technologines žinias, sumažėja baimė jomis naudotis.

TEMATIKA

- Socialiniai žaidimai.
- Technologijų panaudojimas.
- Žinių sklaida.
- Gyvenimo kokybė globos namuose.
- Smegenų mankšta - loginio mąstymo skatinimas.

VEIKLOS

Pirmiausia mes susisiekiame su vietos senelių globos namais ir sužinome apie jų norus dalyvauti panašiose veiklose. Taip pat pasiteiraujame, ar jie turi šachmatų žaidimo lentas bei šachmatus.

Vėliau mes susisiekiame su aukštesniosios mokyklos moksleiviais, kurie norėtų pabūti savanoriais.

Pageidautina, kad jaunimas būtų susidomėjęs šachmatų žaidimu.

Vėliau mes organizuojame jaunimo ir senjorų susitikimą, parenkame vietą, kurioje vyks žaidimas.

Jaunieji savanoriai suranda nuotolinę programą, kurioje jie norėtų ir mokėtų žaisti.

Vėlesnio susitikimo metu jauni savanoriai padrąsina vyresnius dalyvius pasidomėti ir pabandyti žaisti naudojant internetinius įrankius.

Pirmojo užsiėmimo metu vyresnieji tik aiškina jaunimui, kokius ėjimus daryti. Jaunesnieji atlieka veiksmus.

Svarbu, kad jaunieji pristatytų vyresniems rezultatus, kartu pasidžiaugtų, aptartų žaidimo internete privalumus (pavyzdžiui, kad galima žaisti net tada, kai į globos namus neįleidžiami lankytojai)

Antrasis susitikimas skiriamas paaiškinti vyresniems, kaip veikia programa, procesas kartojamas tol, kol išmokoma.

Toliau seka nuotolinė sesija – pora žaidžia per atstumą. Prireikus padeda globos namų personalas.

METODAI

1. Žaidimas, siekis laimėti motyvuoja.
2. Kokybiškai praleistas laikas.
3. Pažintinių gebėjimų stiprinimas, socializacija.
4. Pokalbis.
5. Galvojimas ir tyrinėjimas.

PRIEMONĖS

- Kompiuteris;
- Šachmatų žaidimas.

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Ar sunku buvo perteikti šachmatų žaidimo žinias?
- Ar buvo baisu pradėti naudoti technologijas?
- Ar malonu bendrauti su kitos kartos atstovais?
- Ar atradote kažką naujo savo veikloje?

**APYTIKSLĖ UŽSIĖMIMO
TRUKMĖ**

Kiekviena sesija 60 min.

DALYVIŲ SKAIČIUS

Darbas poromis. Dalyvių skaičiui
limito nėra.

PASTABOS**Kalsės profilis**

Ar dalyviams reikia išankstinių žinių?

Vyresnieji turi mokėti žaisti šachmatais.

Jaunesnieji turi rasti internetinę programą ir mokėti ja naudotis.

Lytis: Įvairi.

Amžius:

Jaunimas: 16 – 20 m.

Vyresnieji: 70 m. ir daugiau.

**Rekomenduojamas
išankstinis pasirengimas**

Paprašykite besimokančius būti atviraus, nesivaržyti.

Paprašykite mentorių:

- būti kantriais;
- būti pagarbiais, mokėti padėti.



**GAIRĖS EDUKATORIAMS: IDĖJOS KARTŲ
MOKYMOSI KARTU VEIKLOMS**



3.12

**SKAITMENINĖS ISTORIJOS:
MŪSŲ GYVENIMŲ EUROPA
(LENKIJA)**

PAVADINIMAS:

Skaitmeninės istorijos: mūsų gyvenimų Europa.

ORGANIZATORIUS:Foundation Pro Scientia Publica
wrocławas, Lenkija**TIKSLAS**

Programa, kurioje heterogeniškos jaunų ir vyresnio amžiaus žmonių grupės dirba kartu, kad pagerintų gyvenimą bendruomenėje.

MOKYMO SI UŽDAVINIAI**JAUNIMUI**

Užsiėmimo pabaigoje jauni besimokantieji turi gebėti:

- palaikyti ryšį su vyresniųjų karta;
- atliepti jų kultūrinį identitetą ir istorinį paveldą.

Užsiėmimo pabaigoje jauni besimokantieji turi įgyti šiuos mentoriaus įgūdžius:

- mokėti paaiškinti, kaip naudoti technologijas vaizdo filmų kūrimui;
- padėti vyresniems besimokantiems mokymosi eigoje.

VYRESNIEMS

Užsiėmimo pabaigoje vyresni besimokantieji turi gebėti:

- įvertinti savo gyvenimo patirtį, kultūrinį paveldą;
- geriau suprasti naujus komunikacijos įrankius;
- patobulinti savo skaitmenines kompetencijas.

Užsiėmimo pabaigoje vyresni besimokantieji turi įgyti šiuos moderatoriaus įgūdžius:

- įkvėpti jaunąją kartą;
- padėti jaunimui užmegzti ryšį su kultūros paveldu.

TEMATIKA

1. Skaitmeninių istorijų kūrimas.
2. Skaitmeniniai įgūdžiai.
3. Istorija.

VEIKLOS

Skaitmeninės istorijos – mūsų gyvenimų Europa – tai skirtingų kartų skaitmeninių istorijų kūrimo užsiėmimas, kurio tikslas padėti vyresnio amžiaus žmonėms lavinti skaitmeninius gebėjimus su jaunesnių savanorių pagalba. Kitaip tariant, skaitmeninės istorijos yra veiksmingas ir inovatyvus komunikacijos būdas, kuris padeda senjorams įveikti skaitmeninę atskirtį ir suprasti, jog jie gali naudotis technologijomis asmeninei ir socialinei saviraiškai. Veikla skirta grupei, kurioje dalyvauja įvairaus amžiaus žmonės: jaunimas gali padėti vyresniems mokantis kurti skaitmeninius vaizdo filmus, tuo tarpu senjorai gali būti tais istorijų pasakotojais, kurie dalinasi savo istorinėmis ir paveldo įžvalgomis.

PASIRENGIMAS

Užsiėmimo vadovas paskirsto dalyvius poromis, kuriose yra vienas jaunas, o kitas vyresnis dalyvis. Po to jis padeda kiekvienai porai generuoti būsimų istorijų idėjas. Vyresnieji pasidalija savo prisiminimais susijusiais su konkrečiais istoriniais įvykiais, kultūros paveldo žiniomis tam, kad jaunimas galėtų susieti jas su dabartimi. Sukūrus istorijos idėją prasideda skaitmeninio filmo – istorijos kūrimas.

SCENARIJAUS RAŠYMAS

Dalyvių pora kartu rašo būsimą filmo scenarijų. Tekstas turi būti paprastas, bet detalai atvaizduojantis visą būsimą istoriją. Užsiėmimo vadovas gali padėti sudėlioti informaciją į aiškų ir įdomų pasakojimą.

VIZUALIZACIJA

Šiame kūrybos etape abu dalyviai renka nuotraukas, paveikslėlius ar vaizdo įrašus kuriais galės vizualiai papasakoti savo istoriją. Jie gali parsisiųsti vaizdų iš nemokamų interneto archyvų arba naudoti autentišką medžiagą, jeigu jos turi. Taip pat jie gali pasinaudoti vaizdų kūrimo platformos We Video vaizdų biblioteka. Parinkti vaizdai ir filmuota medžiaga turi atitikti scenarijų taip, kad jais būtų galima kurti žodžiais aprašytą istoriją. Reikalingų vaizdų keikis priklauso nuo scenarijaus ilgumo.

VEIKLOS

VAIZDO FILMO KŪRIMAS

Kai visa medžiaga jau surinkta, poros pradeda kurti filmą. Tam naudojama interneto platforma We Video arba panaši. Jie jungia nuotraukas ir filmuotą medžiagą į filmo kadrus. Jeigu norima filmą įgarsinti, galima rinktis iš šių galimybių:

- įgarsinimui panaudojamas įrašytas scenarijų atitinkantis pasakojimas;
- gali būti įrašyta foninė muzika, o pasakojimas pateikiamas subtitrų pagalba.

Filmo kokybė priklauso nuo jo kūrėjų pasirengimo, turimų žinių, tačiau visos istorijos yra įdomios. Svarbiausia – bendradarbiavimas, abiejų dalyvių įsitraukimas, kuris padeda jaunam ir senam mokytis vienas iš kito bei vienas kitam padėti.

REFLEKSIJA

Užsiėmimo pabaigoje moderatorius pakviečia dalyvius pasidalinti įžvalgomis, taip pat papasakoti apie iššūkius, su kuriais jie susidūrė, peržiūrėti visas sukurtas istorijas ir pasidžiaugti darbo rezultatais.



Codziennosc w obliczu wojny

METODAI

- Pokalbiai poromis.
- Skaitmeninių istorijų kūrimas.
- Vaizdo filmų kūrimas.

PRIEMONĖS

- Vaizdo kamera ir išmanusis telefonas.
- Kompiuteris.
- Mikrofonas.
- Vaizdo redagavimo programa (pvz. We Video)

VERTINIMO KLAUSIMAI

- Ko išmokote vieni iš kitų?
- Kuris bendradarbiavimo momentas buvo svarbiausias?
- Su kokiais iššūkiais susidūrėte?
- Kaip patiko istorijos kūrimo procesas?
- Kaip patiko vaizdo filmo kūrimo procesas?

**APYTIKSLĖ MOKYMO SI
TRUKMĖ**

4 sesijos, 45 min. kiekviena.

DALYVIŲ SKAIČIUS

min. 2 (1 jaunas ir 1 vyresnis
besimokantysis)

PASTABOS**Amžius:**

Jaunimas nuo 16 m. ir daugiau, vyresnieji nuo 55 metų ir daugiau.

IŠVADOS

ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ

Be abejonės mums reikia naujo kartų pakto. Prefiguratyvinėje visuomenėje jaunoji karta neatsilieka nuo civilizacijos pokyčių ir kartais juos kuria pati (Mead, 1970). Senajai kartai, dėl jos mažėjančių kognityvinių gebėjimų, vis labiau ir labiau reikia pagalbos siekiant, kad ji neatsidurtų civilizacijos paraštėse bei netaptų našta visuomenei (Baschiera & De Meyer, 2016).

Kartų ugdytojai skirtingai žiūri į įvairių kartų svarbą socialiniam ir civilizaciniam vystymuisi (Kobylarek ir kt., 2022).

Visų pirma, verta atkreipti dėmesį į esminę problemą – tai, kad senstančiose visuomenėse anksčiau ar vėliau gyventojų sumažėja. Kartų kaitos stoka reiškia, kad populiacija pamažu nyksta (Okólski, 2018). Tai civilizacijai kelia daug problemų: ekonominių ir socialinių, bet pačios svarbiausios vyresniems žmonėms yra izoliacija, atskirtis ir socialinė mirtis, kuri veda prie visiško jų išstūmimo iš dabartinio laikmečio.

Mažėjančiose populiacijose kiekvienas žmogus tampa lobiu, kuriuo verta rūpintis ir kurį verta mokyti. Skirtingų kartų mokymasis kartu įtraukus mokymasis, kuris leidžia senjorams ištrūkti iš nežinomybės, o jauniems padeda suprasti vyresniųjų vertę. Vyresni žmonės ir jų patirtis gali įkvėpti jaunimą. Kaip tik dėl to negalima žiūrėti į senus žmones kaip į civilizacijos balastą. Priešingai – jie yra potencialas neformaliai mokymuisi (Meynen, 2016).

Tinkamai pritaikyta, bendra kartų veikla gali pagerinti ne tik senjorų psichinę būklę (sumažėja izoliacija ir dėl to kylanti depresija), bet taip pat tampa vieta, kur susiduria mikropasauliai ir vyksta patirties mainai. Visų rūšių bendra kartų veikla (ne tik mokymasis) gali tapti pretekstu skirtingų kartų susitikimui (Zakowicz, 2011).

IŠVADOS

ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ

Šiame vadove aprašytų veiklų pavyzdžiai gali būti panaudoti senjorų klubų, trečiojo amžiaus universitetų ir kitų neformalaus ugdymo organizacijų, taip pat ir terapiniais tikslais. Pavyzdžiai gali įkvėpti rengiant savarankiškus užsiėmimus, kurie labiau tikėtų vietos sąlygomis. Surinkti pavyzdžiai rodo, kokios veiklos gali apjungti skirtingų kartų potencialą, o taip pat leidžia tipines veiklas pritaikyti kartų mokymuisi kartu. Kartais originalios idėjos modifikavimas ir yra viskas, ko reikia pasiekti kartų bendro mokymosi efektą bei leisti vyresniajai kartai tinkamu momentu pasijusti besimokančiųjų, o taip pat ir mokytojų vaidmenyje. Kartais pakanka tik sukurti erdvę patirties mainams, sukviesti dalyvius, struktūrizuoti mintis, apibendrinti jas tam, kad veikla taptų prasminga ir įgautų edukacinį pobūdį.

Iš to, kas pasakyta, išplaukia viena fundamentali išvada - bet koku atveju mokymosi tarp kartų vadovai turėtų pademonstruoti savo gebėjimą restruktūrizuoti įvairias biografines patirtis.

- Actionbound. (2012). Actionbound [Mobile app & computer software]. <https://en.actionbound.com/>
- BahraniApps. (2016). Comic Page Creator [Mobile app]. Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comicpagecreator&hl=en_US&gl=US
- Baschiera, B. & De Meyer, W. (2016). Support of active ageing through P2P learning. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 180-192.
- Buj, C., Kardamitsi, E., Marzo, S., & Tejedor, N. (2018). Mind your Mind: Synergies between mindfulness and nature-based methods. Erasmus plus KA2 project, Zaragoza.
- Chess. (2005). Chess. <https://www.chess.com/>
- European Commission. (2021, January 27). Zelena knjiga o staranju: Spodbujanje solidarnosti in odgovornosti med generacijami [Green paper on ageing: Fostering solidarity and responsibility between generations]. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/HTML/?uri=CELEX:52021DC0050&from=SL>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Kaplan, M. S. (2021). School-based intergenerational programs. UNESCO Institute of Lifelong Learning. <https://uil.unesco.org/adult-education/school-based-intergenerational-programs>
- Karmolińska-Jagodzik, E. (2021). Komunikacja międzypokoleniowa – rozważania wokół różnic kulturowych [Intergenerational communication - reflections on cultural differences], *Studia Edukacyjne*, 21, 191-210.
- Kobylarek, A., Madej, M., & Roubalová, M. (2022). Communication community in the prefigurative world. *Journal of Education Culture and Society*, 13(2), 7-16.
- Kolb, D. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd Edition). Pearson FT Press.
- Mead, M. (1970). *Culture and Commitment*. Garden City.
- Meynen, D. (2016). Sapere aude. About the contribution of elderly people to cultural life. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 11-17.

- Natalija Ž., Dušanka L. Š., Mateja K., Julija M., & Urška B. (2013). Nikoli prestari za učenje. Izzivi pri izobraževanju starejših in spodbujanje medgeneracijskega sožitja [Never too old to learn. Challenges in educating the elderly and promoting intergenerational coexistence]. Epale.
https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/nikoli_prestari_za_ucenje_prirocnik_0.pdf
- Newman, S. & Hatton-Yeo, A. (2008). Intergenerational learning and the contributions of older people, *Ageing Horizons*, 8, 31-39.
- Okólski, M. (2018). Wyzwania starzejącego się społeczeństwa [The challenges of an ageing society]. Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Roundwood Studios. (2011). Comic Strip! - Cartoon & Comic [Mobile app]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.roundwoodstudios.comicstripit&hl=it&gl=US>
- The TOY Project Consortium. (2013). Reweaving the tapestry of the generations: A guide to community-based intergenerational initiatives in Europe. The TOY Project.
http://media.wix.com/ugd/cfe827_ebe92251550e426da1f5c3bfbb25930e.pdf
- WeVideo. (2011). WeVideo [Computer software]. <https://www.wevideo.com/>
- Zakowicz, I. (2011). Old age – „how beautiful to be yourself”. *Journal of Education Culture and Society*, 2(2), 47-54

VADOVO AUTORIAI

EduVita

ITALIJA



- Hanna Urbanovich (informacijos parengimas)
- Filomena Locantore (informacijos parengimas)
- Damiano Stefano Verri (grafika)
- Teresa Voce (vertimas)

Foundation Pro Scientia Publica

LENKIJA



- Aleksander Kobylarek (informacijos parengimas)
- Martyna Madej (informacijos parengimas, vertimas)
- Maja Wereszczyńska (informacijos parengimas)
- Katarzyna Kaczmar (informacijos parengimas)
- Kamil Krason (ilustracijos)

Nazhayat

TURKIJA



- Hasan Yüce (informacijos parengimas, vertimas)
- Mustafa Çelik (grafika ir dizainas)
- Rabia Selma Gültekin (informacijos parengimas)

Právě ted'! o.p.s.

ČEKIJOS
REPUBLIKA



- Hana Čepová

UTENOS TREČIOJO AMŽIAUS UNIVERSITETAS

LITHUANIA



- Laima Lapinienė (informacijos parengimas, vertimas)
- Beatričė Navarskaitė (vertimas)

LJUDSKA UNIVERZA JESENICE

SLOVENIA



- mag. Maja Radinovič Hajdič
- Ana Hering



Šis darbas yra paženklintas Creative Commons 4.0 licencija. Jūs galite kopijuoti ir platinti medžiagą bet kokiomis priemonėmis ir formatais, tačiau turite aiškiai ir tinkamai įvardinti kūrėjus, pateikti nuorodą į www.connectocreate.eu svetainę, nuorodą į CC 4.0 licenciją (creativecommons.org/licenses/by/4.0) ir nurodyti, ar buvo atlikti pakeitimai.

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



Šis projektas įgyvendintas remiant Europos Komisijai. Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.