

ATEITIES BALSAI: Mokinių Tarybų Vadovas



Co-funded by
the European Union



IŽANGA



Šis vadovas pasirodo itin svarbiu metu, kai mokinių nuomonė tampa vis svarbesnė formuojant švietimą. Nesvarbu, ar esate mokinių lyderis, siekiantis sustiprinti savo mokyklos parlamentą, ar pedagogas, palaikantis mokinių iniciatyvas, ar administratorius, siekiantis sustiprinti mokinių atstovavimą, šiuose puslapiuose rasite praktinės naudos.

Remdamiesi sėkminga Lietuvos, Slovakijos ir Turkijos praktika, siūlome įkvėpimą, kaip veiksmingai valdyti visų lygių mokinių parlamentus. Atrasite išbandytus studentų įsitraukimo būdus, konkrečias lyderystės ugdymo priemones ir bendrą iššūkių, su kuriais susiduria studentų atstovybės, sprendimus.

Priedama mokymo medžiaga ir veikla padės jums kurti stipresnius studentų parlamentus, kartu ugdamant esminius lyderystės ir demokratijos įgūdžius. Tikime, kad šis vadovas taps jūsų praktiniu palydovu kuriant aktyvesnę ir demokratiškesnę švietimo aplinką.

TURINYS

Ižanga.....	1
Turinys.....	2
Europos šalių įkvėpimas.....	3
• Lietuva.....	4
• Slovakija.....	7
• Turkija.....	9
Geroji patirtis.....	11
• Turkija.....	12
• Slovakija.....	13
• Lietuva.....	14
Mokymo medžiaga.....	15
• Energizatoriai.....	16
• Ledlaužiai.....	19
• Komandos formavimo veiklos.....	22
Padėkos.....	26

The page features decorative elements in the corners: top-left has a grey semi-circle and a green square; top-right has a green semi-circle and a grey square; bottom-left has a green semi-circle and a grey square; bottom-right has a grey semi-circle and a green square. Each of these shapes is accompanied by a grid of small black dots.

EUROPOS ŠALIŲ ĮKVĖPIMAS

Vietos, regioninio ir nacionalinio lygmens
mokinių parlamentų veiklos apžvalga kiekvienoje šalyje

LIETUVA

Lietuva yra piečiausia Baltijos šalis, turinti kiek daugiau nei 2,8 mln. gyventojų. Tai demokratinė respublika, švenčianti 35-ąsias Nepriklausomybės metines. Per šiuos metus žmonės iš kitų šalių pasimokė ir perėmė daug gerosios patirties. Universitetų studentai, naudodamiesi galimybėmis laisvai keliauti, ieškojo būdų, kaip su naujomis idėjomis supažindinti visą jaunimą, o jaunimo balsas šiandien girdimas įvairiuose švietimo lygmenyse. Studentų parlamentai ir Lietuvos moksleivių sąjunga pristato idėjas, imasi iniciatyvos ir ieško daugiau galimybių visiems moksleiviams ateityje.

Vietinis lygmuo

Lietuvoje mokinių parlamentas yra savivaldos institucija, kurią sudaro rinkimuose išrinkti mokiniai, atstovaujantys mokinių interesams, sprendžiantys aktualias mokinių problemas ir prisidedantys prie jaunimo politikos įgyvendinimo mokykloje, kaip nurodyta Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme (2 str., 16/2 dalis.). Paprastai tai būna aktyviausi mokiniai, kurie veikia kaip mokinių interesų gynėjai ir kartu yra svarbus komunikacijos tiltas su mokyklos administracija.

Kiekvienos mokyklos parlamentas reguliariai rengia posėdžius, kurių metu aptariami tuo metu iškylantys svarbūs klausimai, planuojami mokyklos bendruomenei skirti renginiai. Visi sprendimai priimami balsuojant arba bendru sutarimu, o atsakomybę pasiskirsto tarybos nariai. Tarybos nariai paprastai yra klasių seniūnai arba mokiniai, kurie savanoriškai pareiškia norą būti mokinių tarybos nariais. Šio tipo taryba yra veiksminga, nes mokiniai gali reikšti savo nuomonę ir aktyviai dalyvauti mokyklos gyvenime.

Mokinių parlamentas organizuoja šventes, prevencines akcijas, konkursus ir kitas iniciatyvas, kurios įgalina daugiau mokinių, nepriklausančių parlamentui, ir dėl to stiprina bendruomenę. Jis taip pat teikia pasiūlymus dėl mokyklos taisyklių tobulinimo ar kitų aktualių klausimų. Mokinių parlamentas yra puiki vieta mokiniams, norintiems prisidėti prie mokyklos gyvenimo ir įgyti įvairių kompetencijų.

Mokinių parlamentui vadovauja pirmininkas arba prezidentas, kuris renkamas kiekvienų mokslo metų pradžioje. Kandidatai į šias pareigas turi būti atsakingi ir motyvuoti, dažniausiai vyresniųjų klasių mokiniai. Pirmininkas vadovauja posėdžiams, atstovauja tarybai regioniniu lygmeniu ir koordinuoja visą parlamento veiklą. Pirmininko kadencija gali trukti vienerius arba dvejus metus, priklausomai nuo skirtingų mokyklų nuostatų. Kai pirmininko kadencija baigiasi, iki naujų rinkimų paskiriamas laikinasis pirmininkas, tačiau nauji rinkimai turi būti sutvarkyti per mėnesį.

Lietuvoje taip pat veikia moksleivius vienijanti organizacija - Lietuvos moksleivių sąjunga (LMS), kuri turi savo skyrius - padalinius daugelyje šalies savivaldybių. Ne išimtis ir Vilkiškis - mūsų mieste yra LMS skyrius. Kiekviena mokinių taryba savo mokykloje turi išsirinkti atstovą (Narį), kuris atstovaus jų mokyklai Lietuvos moksleivių sąjungoje. Tinkamai išrinktas Narys turi teisę balsuoti tiek vietiniais, tiek nacionaliniais klausimais.

Šaltiniai:

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro įsakymas Nr:

Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas, Nr. I-1489 (1991 m.). Lietuvos aidas (1991, Nr. 153), Oficialusis leidinys (1991, Nr. 23-593). Pakeista redakcija, įsigaliojusi nuo 2011 m. liepos 1 d., įstatymu Nr. XI-1281 (2011, Nr. 38-1804). Konsoliduota redakcija, galiojanti nuo 2025 m. sausio 1 d. iki 2025 m. gruodžio 31 d. <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.1480/asr>

Regioninis lygmuo

Studentų parlamentų konferencija (SPK) - tai LMS skyrių organizuojamas renginys, skirtas studentų parlamentams ir jų bendradarbiavimui stiprinti. Tai vienas svarbiausių regioninių renginių, kuriame dalyvauja LMS nariai, mokinių parlamentų nariai, LMS savanoriai ar kiti aktyvūs mokiniai.

Pagrindiniai SPC tikslai:

- Stiprinti parlamentų narių kompetencijas (dalyviai įgyja žinių apie mokinių tarybos veiklos tobulinimą, mokosi organizuoti renginius, spręsti mokyklos bendruomenės problemas, atstovauti mokinių interesams).
- Skatinti mokinių tarybas bendradarbiauti tarpusavyje, dalytis patirtimi ir idėjomis.
- Analizuoti konkrečias mokyklos problemas (pavyzdžiui, patyčių, mokymo kokybės ar mokinių emocinės gerovės) ir siūlyti sprendimus, kuriuos būtų galima perkelti į nacionalinį lygmenį.
- LMS skyriaus pirmininkas dažnai renkamas per rudenį vykstantį SPC.

Vadovų klubas (VK) - tai reguliarus studentų susitikimas jaunimo politikos klausimais, atviras tik LMS nariams. Visų LMS skyrių organizuojami EK sudaro sąlygas kiekvienos susivienijusios mokyklos atstovams susipažinti ne tik su LMS veikla, bet ir su aktualiausiais švietimo klausimais, įsitraukti į diskusijas, skatinti mąstyti, daryti išvadas ir siūlymus, kelti klausimus, imtis iniciatyvos siekiant pokyčių, dalytis žiniomis ir nuomonėmis su kitais moksleiviais. EK taip pat leidžia rinkti organizacijos narių (mokinių parlamentų) nuomones ir tikslingai joms atstovauti.

IEK svarba LMS veiklai:

- Lyderystės ugdymas: EK suteikia mokinių parlamento vadovams galimybę tobulinti vadovavimo, sprendimų priėmimo, organizacinius ir bendruosius įgūdžius.
- Bendradarbiavimas ir dalijimasis patirtimi: Mokinių parlamentų lyderiai turi galimybę dalytis gerąja patirtimi, aptarti bendras problemas ir iššūkius, su kuriais susiduria savo mokyklose. Tai skatina regioninį bendradarbiavimą ir padeda įgyvendinti bendras iniciatyvas.

Abipusė parama: EK veikia kaip tinklas, kuriame mokinių parlamentų pirmininkai gali konsultuotis įvairiais klausimais, ieškoti sprendimų ar semtis idėjų iš kitų aktyvių mokinių. Tai leidžia EK greičiau reaguoti į problemas ir efektyviau jas spręsti.

EK sudaro studentų parlamentų vadovai - pirmininkai arba vicepirmininkai. Jie rengiami reguliariai, juose visi dalyviai aptaria aktualius klausimus, dalijasi patirtimi ir planuoja bendrą veiklą. EK yra esminis elementas, padedantis LMS įgyvendinti savo misiją - stiprinti studentų balsą ir jų lyderystės įgūdžius. Klubų veikla užtikrina, kad moksleivių atstovavimas būtų grindžiamas kvalifikuotais ir motyvuotais lyderiais, galinčiais veikti ne tik savo mokyklose, bet ir visos šalies mastu. Be to, EK padeda formuoti moksleivių interesus ir užtikrinti veiksmingą LMS veiklos koordinavimą įgyvendinant bendras švietimo reformas ir iniciatyvas.

Regioninio mokinių parlamento (Vilkaviškis) pavyzdys:

- <https://www.facebook.com/LMSVilkaviskiopadaliny>

Nacionalinis lygmuo

Kaip apibrėžta Jaunimo politikos pagrindų įstatyme, „Jaunimo politika - tai visuma priemonių, kuriomis sprendžiami jaunimui aktualūs klausimai ir siekiama sudaryti palankias sąlygas formuotis jauno žmogaus asmenybei ir jo integracijai į visuomeninį gyvenimą“ (2 str. 10 d.). Todėl LMS siekia, kad jų veikla teigiamai atsiliptų mokinių poreikiams visuose susitikimuose, darbo grupėse, diskusijose ir visame kame, kas susiję su švietimu ir mokiniams aktualiais klausimais mokyklose.

Nacionaliniu, taip pat regioniniu ir tarptautiniu lygmeniu LMS siekia atstovauti mokinių interesams, kurdama organizaciją, kuri būtų atvira ir prieinama kiekvienam mokiniui. LMS siekia išsiaiškinti ir atstovauti Lietuvos moksleivių interesams, skatinti narių įsitraukimą į bendrą organizacijos pozicijų formavimą, kad mokyklose būtų įtvirtintas įvairiapusis akademinis ugdymas, įdiegta moksleivių poreikius ir galimybes atitinkanti užimtumo programa.

LMS forumas - tai nacionalinis renginys, į kurį susirenka LMS nariai ar savanoriai iš visos Lietuvos. Jų tikslas - strategiškai planuoti LMS veiklą, analizuoti švietimo problemas ir generuoti jų sprendimo būdus, rengti pasiūlymus Vyriausybei ir kt. Forumai, vyksta nacionaliniu lygmeniu ir yra orientuoti į strateginius LMS sprendimus ir ilgalaikės organizacijos veiklos kryptis. Tai labai svarbu, nes forumai leidžia LMS organizacijai efektyviai veikti ir atstovauti mokinių interesams įvairiais lygmenimis. Nacionalinis biuras ne tik atstovauja studentų interesams aukščiausiu lygmeniu, bet ir užtikrina regioninių padalinių veiklos koordinavimą bei studentų parlamentų įgalinimą visoje Lietuvoje.

LMS veiklos tikslai:

- užtikrinti, kad Lietuvos moksleivių interesai būtų išgirsti ir jiems būtų atstovaujama valstybiniu lygmeniu.
- sukurti stiprų ir vieningą mokinių parlamentų tinklą visoje Lietuvoje.
- skatinti jaunimo aktyvumą ir lyderystę, suteikiant jiems reikiamų žinių, priemonių ir galimybių prisidėti prie sprendimų priėmimo.

Šaltiniai:

Lietuvos Respublikos Seimas. (2003). Jaunimo politikos pagrindų įstatymas [Lietuvos Respublikos jaunimo politikos pagrindų įstatymas [Įstatymas Nr. IX-1871]. Vilnius: Lietuvos Respublikos Seimas. Išleista 2003 m., Nr. 119-5406; TAR 2018-06-11, įrašo Nr. 2018-09738. Suvestinė redakcija nuo 2021-07-01 iki 2025-12-31. <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.223790/asr>

SLOVAKIJA

Slovakija, 5,4 mln. gyventojų turinti Vidurio Europos šalis, po 1989 m. ir 1993 m. nepriklausomybės paskelbimo patyrė dinamišką perėjimą prie demokratijos. Šis sparčios demokratizacijos laikotarpis turėjo įtakos jaunimo dalyvavimo raidai - kiek chaotiškai, bet ryžtingai. Šiandien mokinių parlamentai aktyviausiai veikia vietos mokyklų lygmeniu, skirtingai sėkmingai koordinuojami regioniniu lygmeniu. Nors oficialios nacionalinio lygmens mokinių parlamento struktūros nėra, vietinės mokinių tarybos, ypač vidurinėse mokyklose, aktyviai propaguoja demokratines vertybes ir mokinių atstovavimą.

Vietinis lygmuo

Vietiniai mokinių parlamentai Slovakijoje veikia pagal tvirtą teisinę sistemą, nustatytą Švietimo įstatyme (Įstatymo Nr. 596/2003 dėl valstybinio švietimo administravimo ir mokyklų savivaldos 26 straipsnis). Šiuo teisės aktu mokinių parlamentams suteikiamas oficialus pripažinimas ir teisėtumas, todėl jie tampa oficialia mokyklų valdymo struktūrų dalimi.

Mūsų projekto metu atliktas tyrimas atskleidė, kad maždaug 80 % Slovakijos vidurinių mokyklų yra įsteigę ir veikia mokinių parlamentai. Tačiau šių parlamentų veiksmingumas ir veiklos lygis labai skiriasi priklausomai nuo kelių pagrindinių veiksnių. Mokinių parlamento veiklos kokybei didelę įtaką daro mokinių įsitraukimas ir motyvacija, koordinuojančių mokytojų parama ir rekomendacijos, mokyklos administracijos požiūris ir noras bendradarbiauti bei vietos valdžios parama mokinių parlamento veiklai.

Teisiniu pagrindu užtikrinama, kad mokinių parlamentai turėtų oficialią balso teisę sprendžiant mokyklų klausimus. Vis dėlto kiekvieno parlamento realus poveikis ir funkcionalumas labai priklauso nuo jį supančios paramos ekosistemos. Mokyklose, kuriose visos suinteresuotosios šalys (mokiniai, mokytojai, administracija ir vietos valdžios institucijos) aktyviai dalyvauja ir remia parlamento veiklą, šie organai tampa veiksmingomis mokinių atstovavimo ir demokratinio dalyvavimo platformomis.

Dauguma vidurinių mokyklų parlamentų reguliariai renkasi į posėdžius, organizuoja renginius, atstovauja mokinių interesams mokyklos sprendimų priėmimo procesuose ir prisideda prie mokyklos gyvenimo gerinimo. Tačiau realios sprendimų priėmimo galios ir įtakos lygis įvairiose mokyklose labai skiriasi, daugiausia priklausomai nuo mokyklos vadovybės požiūrio į mokinių dalyvavimą.

Šaltiniai:

Slovakijos Respublikos teisingumo ministerija. (2003). Įstatymas Nr. 596/2003 Coll. dėl valstybinio švietimo administravimo ir mokyklų savivaldos. Slov-Lex. Žiūrėta 2024 m. lapkričio 26 d. iš <https://www.slov-lex.sk/ezbierky-fe/pravne-predpisy/SK/ZZ/2003/596/#paragraf-26.nadpis>.

CVČ - RCM. (2024). Stebėsena dėl mokyklų parlamentų būklės Košickio krašte 2023 m. Košice: CVČ - RCM. Išleista įgyvendinant projektą „Europos studentų parlamentai“ (projekto Nr. 2023-1-SK02-KA210-YOU-000164926), finansuojamą programos „Erasmus+“ lėšomis. https://drive.google.com/file/d/1CWxWqjIRDksi_LMgyjcsq4Ls8Vzn4Tp/view?usp=sharing

Regioninis lygmuo

- ● Slovakijoje regioninis studentų atstovavimas veikia ne tokioje struktūrizuotoje aplinkoje, nes nėra konkrečių teisės aktų, reglamentuojančių regioninio lygmens studentų organizacijų veiklą. Nepaisant to, kad nėra oficialios sistemos, beveik visuose Slovakijos regionuose studentų atstovavimo organizacijos susikūrė organiškai, paprastai jas įsteigė ir remia regioninės jaunimo tarybos, vyriausybės institucijos arba jaunimo centrai.

Dėl to, kad nėra teisinių gairių, šios organizacijos veikia labai įvairiai. Jų pavadinimai, struktūros ar veiklos procedūros nėra standartizuotos, todėl kiekvienas regionas sukūrė savitą požiūrį į studentų atstovavimą. Šis lankstumas, nors ir leidžia prisitaikyti prie vietos poreikių, taip pat kelia sunkumų nustatant nuoseklią regioninę praktiką.

Šios regioninės įstaigos pirmiausia yra vietos mokyklų parlamentų pagalbinės struktūros. Įprastinė jų veikla - organizuoti konferencijas, kuriose mokinių atstovai gali užmegzti ryšius ir dalytis patirtimi, rengti mokymus, skirtus mokinių lyderystės įgūdžiams ugdyti, ir padėti rengti reguliarius susitikimus bendriems iššūkiams ir jų sprendimams aptarti. Didelė jų darbo dalis susijusi su ryšių tarp skirtingų regioninių mokyklų mokinių parlamentų kūrimu.

Be to, šios organizacijos atlieka svarbų vaidmenį formuojant regioninę politiką, nes bendradarbiauja su regioninėmis vyriausybėmis. Jos padeda formuoti su jaunimu susijusią politiką, teikdamos tiesioginį jaunimo atsiliepimą sprendimų priėmėjams ir užtikrindamos, kad regioninė jaunimo politika atspindėtų mokinių poreikius ir interesus. Tačiau šio bendradarbiavimo veiksmingumas skiriasi priklausomai nuo regiono ir dažnai priklauso nuo regioninės valdžios institucijų noro bendradarbiauti su jaunimo atstovais.

Regioninio mokyklų parlamento Košice regione pavyzdys:

- <https://www.instagram.com/studentskyparlament.kk/>

Regioninio mokyklų parlamento Prešov regione pavyzdys:

- <https://www.rmpk.sk/sp-psk/o-sp-psk>

Nacionalinis lygmuo

Slovakijoje nacionaliniu lygmeniu nėra vieningos demokratinės studentų atstovavimo struktūros. Panašiai kaip ir regioniniu lygmeniu, nėra teisinio pagrindo, kuriuo remiantis būtų galima įsteigti ar remti nacionalinį studentų atstovavimą, o tai prisidėjo prie to, kad per daugelį metų padėtis tapo fragmentiška ir nestabili.

Nacionalinio studentų atstovavimo Slovakijoje istorijoje būta įvairių bandymų įkurti skėtines organizacijas, tačiau šios iniciatyvos susidūrė su dideliais sunkumais siekiant ilgalaikės sėkmės. Kai kurios jų atsirado kaip entuziastingų jaunų žmonių inicijuoti judėjimai, tačiau joms reikėjo didesnės institucinės paramos ir išteklių. Kitas inicijavo jau veikiančios organizacijos, tačiau joms nepavyko sulaukti autentiškos studentų bendruomenės, kuriai jos siekė atstovauti, paramos ir įsitraukimo.

Toks iniciatyvų atsiradimo ir išnykimo modelis sukūrė nacionalinio studentų atstovavimo spragą. Nors atskiros mokyklos ir regionai turi savo mokinių parlamentų sistemas, šiuo metu nė viena organizacija negali teigti, kad nacionaliniu lygmeniu demokratiškai atstovauja visų Slovakijos regionų mokiniui. Šis trūkumas daugiausia daro įtaką politikos propagavimui ir mokinių interesų koordinavimui įvairiuose regionuose, nes nėra vieningos platformos, kurioje mokiniai galėtų bendrauti su nacionalinėmis švietimo institucijomis ar prisidėti prie nacionalinio lygmens diskusijų apie švietimo ir jaunimo politiką.

TURKIJA

Turkija yra tarp Europos ir Azijos esanti šalis, kurioje gyvena 85 mln. žmonių, iš kurių beveik 19 mln. yra studentai (išskyrus aukštąsias mokyklas). Turkija kaip respublika buvo įkurta 1923 m. spalio 29 d. Pastangos įtraukti studentus į demokratinę sistemą, kurioje jie galėtų patys sau atstovauti, suaktyvėjo 2000-ųjų pradžioje. Ilgą laiką vietos, regioniniu ir nacionaliniu lygmenimis veikė studentų parlamentai, turintys tvirtą teisinį pagrindą. Šiandien šie parlamentai aktyviausiai veikia vietos ir regionų lygmeniu.

Vietinis lygmuo

Turkijoje mokinių parlamentai aktyviausiai veikia vietos lygmeniu, o įvairiose mokyklose veikia įvairių tipų parlamentai. Vienas iš pavyzdžių - „mokinių tarybos“, kurias daugelį metų aktyviai rėmė Švietimo ministerija pagal Demokratijos ir mokyklų susirinkimų direktyvą (Demokrasi ve Okul Meclisleri Yönergesi). Tačiau 2019 m. ši direktyva buvo panaikinta. Nepaisant to, daugybė tarybų, komitetų ir fondų ir toliau tarnauja tam pačiam tikslui ir tebėra teisiškai pripažinti visoje šalyje.

Viena svarbiausių mokinių dalyvavimo mokyklos valdyme struktūrų yra Garbės valdyba, kuri oficialiai pripažinta Vidurinio ugdymo įstaigų reglamente (Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği). Šios valdybos suteikia mokiniams galimybę išsakyti savo nuomonę, dalyvauti mokyklos valdyme ir kelti problemas. Šių tarybų struktūra yra tvirta, jos veikia pagal minėtame reglamente išdėstytas gaires. Kiekvienų mokslo metų pradžioje Garbės visuotinis susirinkimas sudaromas išrenkant po vieną mokinį iš kiekvienos klasės kiekvienoje klasėje. Šis susirinkimas renkasi bent kartą per semestrą ir išrenka Garbės valdybą, kuri vėliau prisiima atsakomybę prižiūrėti mokyklos veiklą, užmegzti ryšius su mokyklos administracija ir remti mokinių gerovę.

Tačiau studentų parlamentai susiduria su keliais iššūkiais. Mūsų atliktas tyrimas išryškino keletą didžiausių kliūčių: 34 % parlamentų susiduria su mokyklų patalpų trūkumu, 21 % - su mokyklų vadovybės problemomis, 17 % - su ekonominiais sunkumais, o 17 % - su motyvacijos stoka. Spręsdami finansinius sunkumus, daugelis parlamentų remiasi tėvų ir mokytojų asociacijų parama, taip pat lėšų rinkimu ir aukomis.

Be su valdymu susijusių užduočių, mokinių parlamentai taip pat organizuoja socialinę veiklą, pavyzdžiui, mokyklų šventes, debatų konkursus, naujametinius vakarėlius, mainų programas ir išleistuvių šventes. Šių renginių tikslas - suteikti mokiniams psichologinę pagalbą ir sumažinti stresą, taip prisidedant prie bendros jų gerovės.

Šaltiniai:

Aslan, G., & Bağıroğlu, İ. S. (2024). Mokyklų mokinių parlamentų tyrimai. Ankara; System&Generation.

Nacionalinio švietimo ministerija, M. E. (2016). Ministry of National Education Secondary Education Institutions Regulation. <https://mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=18812&MevzuatTur=7&MevzuatTertip=5>

Dergisi, T. (2009). Nacionalinio švietimo ministerijos demokratinio ugdymo ir mokyklų susirinkimų direktyva. Journal of Communiqués, 9(2564), 09-03.

Regioninis lygmuo

Kaip ir vietos lygmens mokinių parlamentai, regioninės mokinių asamblėjos jau daugelį metų yra Turkijos švietimo sistemos dalis pagal Demokratijos ir mokyklų asamblėjų direktyvą (Demokrasi ve Okul Meclisleri Yönergesi). Šios asamblėjos turėjo tvirtą hierarchinę struktūrą, kai kiekvienos rajono mokyklos mokinių tarybų pirmininkai išrinkdavo rajono atstovą į provincijos mokinių asamblėją. Nors ši sistema neseniai buvo panaikinta, įvairių tipų mokinių parlamentus vis dar organizuoja provincijų švietimo direktoratai, savivaldybės ir jaunimo tarybos.

Pagrindiniai šių parlamentų tikslai - atstovauti mokinių interesams, skatinti demokratinį dalyvavimą ir padėti mokiniams ugdyti tokius svarbius įgūdžius kaip sprendimų priėmimas, valdymas ir bendradarbiavimas. Jais taip pat siekiama gerinti švietimo kokybę didinant visų suinteresuotųjų šalių informuotumą.

Nors daugumoje savivaldybių veikia tam tikros formos provincijos mokinių parlamentai, šioms organizacijoms trūksta standartizuotų nuostatų, todėl skirtinguose miestuose jos skiriasi. Be to, kadangi turėti mokinių parlamentą nėra privaloma, jų sėkmė priklauso nuo keleto veiksnių, pavyzdžiui, nuo vietos savivaldos noro bendradarbiauti, provincijos dydžio (kuris dažnai koreliuoja su turimu finansavimu) ir parlamentams padedančių organizacijų paramos.

Šiuose parlamentuose taip pat rengiamos konferencijos, susitikimai ir seminarai, kuriuose studentai gali užmegzti ryšius, diskutuoti aktualiomis temomis, dalytis patirtimi ir ieškoti būdų, kaip patobulinti savo parlamentus. Taip pat organizuojamos mentorystės programos, kurių metu Garbės tarybos nariai yra suporuojami su mentoriais, kurie teikia patarimus tokiose srityse kaip karjeros vystymas, organizacijos valdymas ir komunikacija su žiniasklaida. Regioninio mokinių parlamento iš Stambulo pavyzdys: <https://www.instagram.com/istogrmeclisi/>

Nacionalinis lygmuo

Pagal 2004 m. Nacionalinės švietimo ministerijos išleistą Demokratijos ir mokyklų susirinkimų direktyvą (Demokrasi ve Okul Meclisleri Yönergesi) mokyklų susirinkimus leista rengti visose valstybinėse ir privačiose pradinio ir vidurinio ugdymo įstaigose, priklausančiose Nacionalinei švietimo ministerijai. Šios asamblėjos veikė ne tik vietos, bet ir regioniniu bei nacionaliniu lygmenimis ir atstovavo kiekvienam Turkijos mokiniui. Direktyvoje taip pat numatytas teisinis šių asamblėjų pripažinimas ir parama. Įgyvendinant projektą turėjo būti įsteigta nacionalinė studentų asamblėja, kurią sudarytų visų provincijų studentų asamblėjų pirmininkai. Tačiau nuo 2019 m. ši direktyva buvo panaikinta.

Dėl to, kad nebuvo nacionalinio reglamentavimo dėl studentų parlamentų, šios organizacijos pirmiausia buvo steigiamos vietos ir regioniniu lygmeniu. Nesant nacionalinio reglamentavimo, pastangos sukurti vieningą studentų atstovybę išlieka fragmentiškos, o tai riboja jų pasiekiamumą ir veiksmingumą. Dėl to studentai neturi struktūrizuotos platformos, kuri leistų ginti jų interesus nacionaliniu mastu, todėl jie atsiduria nepalankioje padėtyje, palyginti su potencialia nauda, kurią galėtų suteikti nacionaliniai teisės aktai.

Nors tokios programos, kokia buvo įgyvendinta 2004 m., nebėra, dedamos pastangos užpildyti šią spragą. Viena iš tokių organizacijų yra „Türkiye Öğrenci Senatosu“ (Turkijos studentų senatas), kuriam priklauso atstovai iš visų Turkijos provincijų. Tačiau, kadangi ši organizacija nėra remiama vyriausybės reglamentavimo, ji neturi tokio plataus masto, kokį potencialiai galėtų turėti. Türkiye Öğrenci Senatosu (Turkijos studentų senatas): <https://www.instagram.com/ogrencisenatosu>

Šaltiniai:

Dergisi, T. (2009). Milli eğitim bakanlığı demokrasi eğitimi ve okul meclisleri yönergesi. Tebliğler Dergisi, 9(2564), 09-03.

The page features decorative elements in the corners: top-left has a grey semi-circle and a yellow square; top-right has a yellow semi-circle and a grey square; bottom-left has a yellow semi-circle and a grey square; bottom-right has a grey semi-circle and a yellow square. Each of these corner groups is accompanied by a 4x2 grid of small black dots.

GEROSIOS PATIRTYS

Praktiniai patarimai ir patikrintos darbo su mokinių
parlamentais strategijos.

TURKIJA

Parlamentų hierarchinė struktūra

Kiekviena švietimo įstaiga turi valdymo organą, paprastai vadinamą "Garbės taryba" arba "Garbės taryba". Šis garbingas organas prisiima atsakomybę už mokyklos veiklos priežiūrą ir bendravimo tarp organizacijų skatinimą. Be to, ji yra labai svarbi platforma vertingiems duomenims apie naujas iniciatyvas rinkti ir mokinių atsiliepimams apie naujas įgyvendinimo priemones vertinti. Paskirtas kiekvienos Garbės tarybos atstovas dalyvauja nacionaliniuose debatuose, kuriuose surinktus duomenis perduoda kitoms taryboms. Pažymėtina, kad kiekvienas moderatorius, pirmininkaujantis šioms debatų sesijoms, kartu yra ir atitinkamo miesto jaunimo tarybos narys. Šių debatų metu Garbės tarybos atlieka išsamius patikrinimus ir gauna rekomendacijas, kaip suformuluoti bendrą rezoliuciją ir parengti išsamų Garbės tarybos teisės aktą, kuris įtraukiamas į „Garbės tarybos darbo knygą“. Šie debatai ne tik padeda plėsti kiekvienos Garbės tarybos profesinį tinklą, bet ir yra kasmetinis jų atgaivinimo ir atsinaujinimo katalizatorius.

Lėšų rinkimo sistema

Didelė problema, su kuria susiduria daugelis švietimo įstaigų, yra nepakankamas socialinei veiklai skiriamas finansavimas. Siekdami išspręsti šią problemą, Garbės tarybos nariai lanko specializuotus mokymus, apimančius tiek instruktorių vedamus kursus, tiek Švietimo ministerijos teikiamus mokomuosius vaizdo įrašus, kuriuose daugiausia dėmesio skiriama veiksmingų lėšų rinkimo strategijų kūrimui ir savarankiškos mokyklos ekosistemos puoselėjimui. Jie taip pat dalyvauja NVO ir daugelio kitų jaunimo organizacijų tinkle, kad galėtų tobulinti savo veiklą ir rasti rėmėjų. Turėdami šių žinių, Garbės tarybos nariai teikia rekomendacijas mokyklų klubams, kaip užsitikrinti reikiamą finansavimą, ir palengvina klubų bendradarbiavimą, kad būtų užtikrintas sistemos savarankiškumas. Praktinis tokio bendradarbiavimo pavyzdys - du klubai: fotografijos klubas renka lėšas fotoaparatams įsigyti, o mainais teikia profesionalias fotografijos paslaugas kitų mokyklos klubų veiklai.

Mentorystės programa

Atsižvelgdama į prašymus, Nacionalinė jaunimo taryba, bendradarbiaudama su tokiomis nevyriausybinėmis organizacijomis kaip mūsų, padeda įgyvendinti mentorystės programas. Ši iniciatyva jungia Garbės tarybas su patyrusiais įvairių sričių specialistais, įskaitant karjeros vystymą, organizacijų valdymą ir komunikaciją žiniasklaidoje. Pripažįstant vertingą jaunų žmonių perspektyvą, programa suporuoja Garbės tarybos narius su mentorais, kurie teikia patarimus ir paramą. Šis bendradarbiavimo metodas suteikia jauniems lyderiams daugiau galių, nes jie gali susipažinti su galimais iššūkiais, padeda išsikelti realius tikslus ir skatina veiksmingą išteklių valdymą.

SLOVAKIJA

I duomenis orientuota plėtra

Veiksmingos paramos mokinių parlamentams pagrindas - sistemingas duomenų rinkimas ir analizė. Reguliariai atlikdamas apklausas ir tyrimus, mūsų jaunimo centras įgijo vertingų įžvalgų apie studentų parlamentų veiklą, poreikius ir iššūkius. Šis įrodymais grindžiamas požiūris leido mums nuolat tobulinti ir pritaikyti savo paramos strategijas, užtikrinant, kad mūsų intervencijos būtų tinkamos ir veiksmingos. Reguliarus duomenų rinkimas taip pat padėjo mums stebėti pažangą ir nustatyti kylančias studentų dalyvavimo tendencijas, o tai galiausiai padėjo parengti tikslingesnes ir veiksmingesnes darbo su jaunimu programas.

Tokios apklausos pavyzdys:

- https://drive.google.com/file/d/1CWxWqjIRDcksi_LMGyjcsq4Ls8Vzn4Tp/view?usp=sharing

Strateginiai komunikacijos kanalai

Norint veiksmingai bendradarbiauti su studentų parlamentais, labai svarbu sukurti ir palaikyti aiškius komunikacijos kanalus. Mūsų jaunimo centras sukūrė išsamią kontaktų duomenų bazę, į kurią įtraukti pirmininkai, koordinatoriai ir mokyklų direktoriai. Raktas į sėkmę buvo griežtas bendravimo pagal paskirtį laikymasis - šiuos kanalus naudoti tik su mokinių parlamentais susijusiems klausimams spręsti. Vengdami nesusijusio turinio ir saugodami kontaktinę informaciją, sukūrėme pasitikėjimą ir patikimumą savo komunikacijos sistemoje, gerokai pagerinome informacijos srautą ir dalyvavimo veikloje rodiklius.

Pripažinimo ir motyvavimo sistema

Mūsų regiono mokinių parlamentams galinga motyvavimo priemonė pasirodė esanti daugiapakopė "kokybės ženklo" sistema. Ši sistema, apimanti bronzos, sidabro ir aukso lygius, nustatė aiškius kompetencijos kriterijus ir sukūrė sveiką konkurenciją tarp mokyklų. Visus mokslo metus parlamentai stengėsi siekti šių standartų, todėl jų veikla ir dalyvavimas pastebimai pagerėjo. Ši pripažinimo sistema ne tik motyvavo mokinių parlamentus, bet ir padėjo nustatyti mokinių atstovavimo kokybės standartus.

Apdovanojimų sistemos statusas:

- <https://rcm.sk/wp-content/uploads/2023/02/Znacka-kvality-pre-skolske-parlamenty-v-Kosickom-kraji.pdf>

Tarptautinis bendradarbiavimas

Tarptautinių galimybių, ypač „Erasmus+“ programų, panaudojimas buvo labai svarbus kuriant studentų parlamentus. Tarptautiniai mokomieji vizitai, stovyklos ir bendradarbiavimo projektai suteikia vertingos galimybės susipažinti su skirtingomis praktikomis ir perspektyvomis. Ši patirtis įkvėpia dalyvius ir supažindina su naujomis metodikomis ir požiūriais, kuriuos galima pritaikyti vietos kontekste. Be to, tarptautinis bendradarbiavimas dažnai suteikia finansinių išteklių, kuriais remiamos novatoriškos darbo su jaunimu iniciatyvos kuriant mokinių parlamentus.

Teisinė sistema

The importance of legal support for student parliaments cannot be overstated. Our experience in Slovakia demonstrates how legislative backing influences the Teisinės paramos studentų parlamentams svarbos negalima pervertinti. Mūsų patirtis Slovakijoje rodo, kaip teisinė parama daro įtaką įvairių lygių studentų atstovavimo veiksmingumui. Vietos lygmeniu, kur egzistuoja teisinė sistema, studentų parlamentai veikia aiškiai teisėtai ir autoritetingai. Priešingai nei regioniniu ir nacionaliniu lygmenimis, kuriuose nėra teisinės paramos, išryškėja, kaip tinkamas teisinis pagrindas gali sustiprinti studentų dalyvavimą ir organizacinį tvarumą. Su studentų parlamentais dirbančių organizacijų prioritetą turėtų būti išsamių teisės aktų rėmimas.

LIETUVA

Politiniai pokyčiai

Lietuvos moksleivių sąjunga (LMS) daro didelę įtaką Lietuvos švietimo politikai. Pavyzdžiui, LMS aktyviai dalyvavo diskusijose ir konsultacijose dėl 2021-2030 m. nacionalinio pažangos plano, užtikrindama, kad formuojant šalies švietimo strategijas būtų atsižvelgiama į mokinių požiūrį. Jų dalyvavimas prisidėjo prie reformų, kuriomis siekiama stiprinti mokinių teises ir atstovavimą švietimo sistemoje. Šis bendradarbiavimas rodo, kaip studentų organizacijos gali veiksmingai įsitraukti į politikos formavimo procesus ir ginti studentų bendruomenės interesus.

Tinklaveikos galimybės

Lietuvos moksleivių sąjungos organizuojamos tinklaveikos galimybės tapo puikiu bendradarbiavimo skatinimo pavyzdžiu Lietuvoje, vienijančiu visos šalies mokyklų parlamentus. LMS organizuoja renginius, konferencijas ir forumus, kuriuose mokinių atstovai iš skirtingų regionų gali dalytis idėjomis, patirtimi ir gerąja praktika. Toks bendradarbiavimas ne tik stiprina atskirų mokyklų parlamentų gebėjimus, bet ir sukuria vieningą mokinių judėjimą, kuris sustiprina jų bendrą balsą. Tokioje šalyje kaip Lietuva, kurioje labai svarbu ugdyti jaunimo pilietinį aktyvumą ir demokratines vertybes, šie ryšiai įgalina mokinius spręsti bendrus iššūkius, ginti bendrus tikslus ir įkvėpti vieni kitus. LMS, įveikdama geografines ir institucines perskyras, demonstruoja, kaip tinklaveika stiprina studentų bendruomenę ir skatina reikšmingą pažangą švietimo srityje.

Mokymai ir praktiniai seminarai

Mokymai ir praktiniai seminarai yra puiki praktika, padedanti studentų parlamentų nariams įgyti įgūdžių ir pasitikėjimo savimi, reikalingų sėkmingai atlikti savo pareigas. Šiuose užsiėmimuose dažnai daugiausia dėmesio skiriama tokioms svarbioms sritims kaip bendravimas, komandinis darbas, lyderystė ir problemų sprendimas, užtikrinant, kad mokinių atstovai būtų gerai pasirengę ginti savo bendraamžių interesus ir veiksmingai prisidėti prie mokyklos valdymo. Interaktyvūs ir praktinio pobūdžio seminarai suteikia mokiniams galimybę bendradarbiauti, dalytis patirtimi ir mokytis iš ekspertų ar patyrusių vadovų. Sukurdamos palanki ir įkvėpiančią aplinką, šios programos įgalina jaunuosius lyderius imtis iniciatyvos, skatinti teigiamus pokyčius ir ugdyti vertingus įgūdžius, naudingus tiek mokyklos bendruomenėje, tiek už jos ribų.

The page features decorative elements in the corners: top-left has a grey semi-circle and a yellow square; top-right has a yellow semi-circle and a grey square; bottom-left has a yellow semi-circle and a grey square; bottom-right has a grey semi-circle and a yellow square. Each corner also contains a grid of small black dots.

MOKYMŲ MEDŽIAGA

Šalių partnerių pasidalinti energizatoriai, ledlaužiai ir
komandos formavimo veiklos.

ENERGIZATORIAI

1. Išrišk mazgą

Tikslas: padidinti energiją ir nuotaiką sprendžiant problemą.

Trukmė: 15 minučių

Reikalinga įranga: specialios yrangos nėra

Grupės dydis: neribotas

Žingsnis po žingsnio vadovas:

1 žingsnis: Įvadas ir pasidalijimas (2 min)

- Suskirstykite mokinius į mažesnes komandas po 10-15 žmonių, priklausomai nuo bendro dalyvių skaičiaus.
- Paprašykite dalyvių sudaryti ratus ir atsistoti petys į petį pakankamai toli nuo kitų grupių.

2 žingsnis: Instrukcijos (1 min)

- Paprašykite visų pakelti vieną ranką ir paimti už rankos ką nors kitoje rato pusėje. Svarbu neimti šalia stovinčių žmonių rankų.
- Paprašykite visų pakelti kitą ranką ir paimti kito žmogaus ranką. Priminkite jiems, kad neimtų už šalia esančio žmogaus rankos.

3 žingsnis: mazgų išrišimo procesas (10 min)

- Tegul grupės dirba išrišdamos mazgus, bet neišlaisvindamos rankų viena nuo kitos.
- Padrąsinkite grupes arba duokite joms užuominų, jei kelias minutes joms sunkiai sekasi.

4 žingsnis: Užbaigimas ir aptarimas (10 min)

- Kai mazgai bus išrišti, visus suburkite į didelį ratą.
- Paklauskite dalyvių, kokia buvo grupės strategija ir kaip veikė bendravimas.

2. Menonitų Manieros

Tikslas: Padidinti energijos lygį po varginančio susitikimo ar pertraukos ir paskatinti draugišką varžymąsi grupėje.

Trukmė: 15–20 minučių

reikalinga įranga: vienas šešiakampis kauliukas, vienas pieštukas, vienas popieriaus lapas kiekvienam žaidėjui.

Grupės dydis: 3–10 žaidėjų

Žingsnis po žingsnio vadovas:

1 žingsnis: Įvadas ir pasiruošimas (5 min)

- Šis žaidimas puikiai tinka pertraukai po ilgų diskusijų ar sumažėjus energijos, nes prasideda lėtai ir greitai įsibėgėja. Žaidėjai viso žaidimo metu turi sutelkti dėmesį į tai, kaip sulaikyti savo emocijas ir ambicijas įkaitusioje aplinkoje.
- Kiekvienas žaidėjas turi sėdėti arba stovėti ratu aplink stalą.
- Kiekvienam žaidėjui duokite po popieriaus lapą, o pieštuką ir kauliuką padėkite į žaidimo zonos centrą.

2 žingsnis: Žaidimas (15 min)

- Kiekvienas žaidėjas iš eilės meta savo kauliukus.
- Pirmasis žaidėjas, kuriam iškrito „6“, paima pieštuką ir ant popieriaus lapo pradeda rašyti skaičius nuo 1 iki 100.
- Kol vienas žaidėjas rašo, visi kiti žaidėjai toliau meta kauliukus.
- Jei kitas žaidėjas meta „6“, jis turi atsargiai ir greitai paimti pieštuką iš jį rašančio žaidėjo ir pradėti rašyti savo skaičius nuo 1 iki 100. Ankstesnis rašantysis turi nustoti rašyti ir laukti, kol ateis jo eilė atgauti pieštuką.
- Žaidėjai toliau meta ir bando paimti pieštuką, kai tik iškrenta „6“.
- Žaidimą laimi pirmasis žaidėjas, kuriam pavyko ant popieriaus lapo užrašyti visus skaičius nuo 1 iki 100. Kad skaičiai būtų įskaitomi, jie turi būti įskaitomi.

Step 3: Aptarimas (5 min)

- Trumpai aptarkite žaidėjų naudotas strategijas ir iššūkius, su kuriais jie susidūrė.
- Aptarkite, kaip žaidėjams sekėsi kontroliuoti savo emocijas ir ambicijas.

Didelė žuvis, maža žuvis

Tikslas: fizine ir protine veikla suteikti komandai energijos.

Trukmė: 15 minutčių

Reikalinga įranga: nereikalinga

Grupės dydis: 10+

Žingsnis po žingsnio vadovas:

1 žingsnis: Įvadas (1 min)

- Suskirstykite grupę į mažiausiai 2 komandas po 5 žmones.

2 žingsnis: Instrukcijos (2 min)

- Dalyvių užduotis - perduoti vienas kitam žuvį.
- Dalyviai stovi ratu.
- Jie gali perduoti arba mažas, arba dideles žuvis.
- Kai kas nors suklysta, komanda parodo tam asmeniui pirštą ir sušunka „Klaida“ (nesijuokdama iš to asmens).
- Klaidą padaręs asmuo turi palikti grupę ir prisijungti prie kito rato.

3 žingsnis: Taisyklės (2 min)

- Žuvies davimas - tai priėjimas prie žmogaus, kuriam norite duoti žuvį, ir platus rankų išskleidimas perduodant didelę žuvį arba delnų priartinimas vienas prie kito perduodant mažą žuvį
- Duodant žuvį, privalote pranešti, ką duodate (mažą arba didelę žuvį)
- Gaunant žuvį, privalote kopijuoti rankų judesius ir pranešimą
- Duodant žuvį, jūs sprendžiate, ar tai didelė, ar maža žuvis, neprivalote perduoti to, ką gaunate

4 žingsnis: Instrukcijos vedėjui

- Kaip vedėjas, skatinkite dalyvius žaisti žaidimą vis greičiau ir greičiau, kad jie darytų klaidų.
- Jei kai kurie rateliai tampa maži (pvz., 3 žmonės), perkeltkite kelis dalyvius iš kitų ratų.
- Patikrinkite dalyvius, ar jie daro klaidų, jei taip, iššaukite juos.

5 žingsnis: Žaidimas (10 min)

- Iš pradžių duokite dalyviams 2 minutes taisyklėms įsivertinti, klaidos neskaičiuojamos
- Kai įsitikinsite, kad dalyviai supranta taisykles, paskelbkite, kad žaidimas prasideda.
- Skatinkite dalyvius žaisti vis greičiau ir greičiau.
- Kai manysite, kad dalyviai supranta taisykles ir daro vis mažiau klaidų, paskelbkite apie pasikeitimus. Mažos žuvys rodomos plačiai išskėtus rankas, o didelės žuvys - glaudžiai suspaudus delnus. Tai turėtų juos suklaidinti ir sukelti daugiau klaidų.
- Jei dalyviams žaidimas patinka, galite padaryti daugiau taisyklių pakeitimų, kad dar labiau supainiotumėte dalyvius, pavyzdžiui, pliaukštelėti kiekvieną kartą, kai duodate tą patį daiktą, kaip ir gaunate..

LEDLAUŽIAI

1. Tiksintis laikrodukas

Tikslas: Geriau vieniems kitus pažinti ir sukurti draugišką bendradarbiaujančią aplinką

Trukmė: 65 minutės

Reikalingos priemonės: popierius, flomasteriai

grupės dydis: 10+

Žingsnis po žingsnio vadovas:

1 žingsnis: Įžanga ir instrukcijos (5 min)

- Paaiškinkite, koks šios veiklos tikslas
- Kiekvienam dalyviui duokite po vieną popieriaus lapą ir po vieną žymeklį
- Paprašykite dalyvių ant popieriaus nupiešti laikrodį ir užrašyti 12 skaičių. Kiekvienas skaičius nurodo susitikimo laiką.
- Paaiškinkite, kaip užpildyti laikrodį - kiekvieną valandą suraskite po vieną asmenį, su kuriuo susitiksime, nė vienas asmuo negali būti pasirinktas pakartotinai..

2 žingsnis: Laikrodžio pildymas (5 min)

- Leiskite dalyviams judant susirasti partnerius.
- Nustatykite laiką, kurį dalyviai turi užpildyti kas valandą.

3 žingsnis: Greiti susitikimai (45 min)

- Pakvieskite dalyvius susirasti partnerius, su kuriais sutarė susitikti tam tikrą valandą, ir pasikalbėti vedėjo pateikta tema (sportas, filmai, naminiai gyvūnai, kelionės, geriausias prisiminimas ir t. t.). Tai padeda dalyviams įsiminti vardus ir lengviau pradėti pokalbį.
- Po 3-4 minučių praneškite dalyviams, kad valanda pasikeitė ir jie turi susirasti kitas poras.
- Temos gali būti paruoštos iš anksto arba jas galima keisti pagal dalyvių pageidavimus..

4 žingsnis: Aptarimas ir išvados (10 min)

- Kai praeis 12 valandų, pakvieskite visus susirinkti ratu.
- Refleksijai palengvinti naudokite šiuos ar panašius klausimus:
 - "Ar jums buvo lengva, ar sunku pradėti pokalbį? Kodėl?"
 - "Ar po kelių susitikimų dalydamiesi asmenine informacija pastebėjote kokių nors pokyčių apie save? Jei taip, kokie jie buvo?"
 - „Ką įdomiausio ar labiausiai stebinančio sužinojote apie kitą žmogų?“
 - "Kaip šis užsiėmimas padėjo jums pasijusti labiau susijusiam su grupe?"
 - „Ar norėtumėte pakartoti šią veiklą ateityje?“
- Padėkokite visiems už dalyvavimą.

2. Žmonių Bingo

Tikslas: Skatinti dalyvių sąveiką ir pokalbius, ieškant kitų žmonių, kuriems būdinga tam tikra patirtis ar savybės.

Trukmė: 20–30 minučių

Needed equipment: po vieną bingo kortelę kiekvienam dalyviui (su 5x5 graduota lentelė), tušinukai/markeriai

Grupės dydis: Bet koks dydis, bet geriausiai veikia su 10 ar daugiau asmenų grupe.

Žingsnis po žingsnio vadovas:

1 žingsnis: Instrukcijos (5 min)

- Kiekvienam dalyviui pateikite po tuščią bingo kortelę.
- Nurodykite dalyviams užpildyti kiekvieną bingo kortelės kvadratėlį skirtingu teiginiu apie save. Pavyzdžiui: „Yra keliavęs į kitą šalį“, „Groja muzikos instrumentu“, „Turi naminį gyvūnėlį“, „Mėgsta gaminti maistą“, „Per pastarąjį mėnesį perskaitė knygą“.
- Skatinkite dalyvius būti kūrybingus ir sugalvoti unikalius teiginius.

2 žingsnis: žaidimas (10–15 min)

- Nurodykite dalyviams judėti po kambarį ir surasti kitus dalyvius, kurie atitinka jų bingo kortelėse esančius teiginius.
- Radę atitikmenį, dalyviai pasirašo vienas kito bingo kortelėje atitinkamame kvadratyje.
- Pirmasis dalyvis, kuriam pavyks surinkti penkis kvadratėlius iš eilės (horizontaliai, vertikalčiai arba įstrižai), sušunka „Bingo!“ ir laimi žaidimą.

3 žingsnis: Aptarimas (5 min)

- Paprašykite dalyvių pasidalyti įdomiais dalykais, kuriuos sužinojo apie savo kolegas.
- Aptarkite, kaip svarbu užmegzti ryšį su kitais ir rasti bendrą kalbą.
- Paraginkite dalyvius toliau bendrauti su žmonėmis, su kuriais susipažino žaidimo metu.

3. 2 Tiesos, 1 Melas

Tikslas: Dalydamiesi asmenine informacija, pralaužkite ledus tarp dalyvių.

Trukmė: 30 minučių

Reikalingos priemonės: popieriaus lapai, flomasteriai

Grupės dydis: 10–40 žmonių

Žingsnis po žingsnio vadovas:

1 žingsnis: Įvadas ir Instrukcijos (5 min)

- Paaiškinkite, koks yra šios veiklos tikslas.
- Kiekvienam dalyviui duokite po vieną popieriaus lapą ir žymeklį.
- Paprašykite dalyvių ant popieriaus lapo užrašyti savo vardą ir tris dalykus apie save. Du iš jų turi būti teisingi, o vienas - melas. Paprašykite, kad jie rašytų tik tuos dalykus, kuriais norėtų pasidalyti su kitais.

2 žingsnis: Rašymas (5 min)

- Duokite dalyviams laiko pagalvoti apie užduotį ir užrašyti tris dalykus pagal instrukcijas.
- Jei reikia, atsakykite į dalyvių klausimus.
- Apeikite aplink kambarį ir patikrinkite, ar dalyviai suprato instrukcijas.

3 žingsnis: Dalinimasis (15 min)

- Paprašykite dalyvių sudaryti poros. Poros užduotis - atspėti, kuris iš kito asmens popieriuje užrašytų dalykų yra melas. Tai turėtų paskatinti pokalbį ir „pralaužti ledus“ tarp dalyvių.
- Po kelių minučių praneškite dalyviams, kad pasikeistų poros. Jei reikia, pakartokite.
- Šios dalies trukmę galima koreguoti pagal reikiamą laiką (trumpiau ar ilgiau).

4 žingsnis: Išvados (5 min)

- Pasinaudokite kai kuriais iš toliau pateiktų klausimų, kad palengvintumėte apmąstymus:
 - „Ar yra kas nors įdomaus, ką sužinojote apie kitus asmenis?“
 - „Ar buvo patogiu dalytis asmenine informacija?“
 - „Ar norėtumėte šiai veiklai skirti daugiau laiko?“
- Naudokitės dalyvių atsakymais, kad užbaigtumėte užsiėmimą. Įprasti rezultatai yra tokie: dalijimasis informacija padeda žmonėms pažinti vieniems kitus, kliūtys nėra tokios stiprios, kaip atrodo, o bendravimas gali būti įdomus.
- Šį žingsnį galima koreguoti, kad jis atitiktų jūsų tikslą, užduodant skirtingus klausimus ir nustatant skirtingą išvadų trukmę.

KOMANDOS FORMAVIMO VEIKLOS

1. Misija (Ne)įmanoma

Tikslas: Skatinti dalyvius dirbti kartu siekiant bendro tikslo, ugdant abipusę pagarbą ir pasitikėjimą sprendžiant problemas.

Trukmė: 60 min

Reikalingos priemonės: šokdynė, popierius, žymekliai, užduotis su Morzės abėcėle, garsiakalbis ir baletas „Gulbių ežeras“ muzika, fotokamera, didelės mįslių sąrašas, įvairios medžiagos iš gamtos arba galimybė patekti į gamtą.

Grupės dydis: 15–60 asmenų

Nurodymai vedėjui:

- Paruoškite stoteles ar zonas kiekvienam iššūkiui, pasirūpinkite, kad jos būtų paruoštos prieš ateinant dalyviams.
- Nuspręskite misijos temą (pvz., išgelbėti lobį, išgelbėti planetą) ir priminkite ją dalyviams per veiklą.
- Įsitinkite, kad dalyviai gali sekti, kiek laiko liko visiems iššūkiams įveikti.
- Pasivaikščiokite aplink ir stebėkite grupės dinamiką. Pasiūlykite padaršinimą dalyviams, kuriems gali kilti sunkumų.
- Skatinkite komandinį darbą ir sąžiningą žaidimą.
- Jei komandai sunkiai sekasi surinkti reikiamą taškų skaičių ir reikia užbaigti užduotį, galima leisti dalyviams, pavyzdžiui, pasidaryti tiek asmenukų, kiek yra dalyvių, sukurti daugiau nei vieną eilėraščių ir pan.

Žingsnis po žingsnio vadovas:

1 žingsnis: Įžanga ir instrukcijos (10 min)

- Trumpai pristatykite veiklą ir misijos temą bei informuokite dalyvius, kad jie turi surinkti 120 taškų, kad pasiektų sėkmę.
- Jei grupėje yra daugiau nei 60 žmonių, suskirstykite juos į mažesnes komandas ir paaiškinkite, kad kiekviena komanda turi surinkti bent 120 taškų, kad įvykdytų misiją. Priminkite jiems, kad tai nėra varžybos tarp jų ir (arba) tarp jų.
- Priminkite dalyviams laikytis taisyklių:
 - Komanda turi dirbti kartu, kad atliktų visas užduotis.
 - Gerbti visus ir įrangą.
 - Jokiu metu nesinaudokite telefonu.
 - Nesukčiaukite.
 - Išmintingai išnaudokite laiką.
- Pateikite komandai (-oms) užduočių sąrašą ir pradėkite skaičiuoti laiką.

2 žingsnis: Užduočių įvykdymas (40 min)

- Leiskite komandai (-oms) perskaityti užduočių sąrašą ir pradėkite rinkti taškus jas atlikdami:
 - Išspręskite kuo daugiau mįslių. - 1 taškas už išspręstą mįslę
 - Kaip grupė vienu metu sušokite „Gulbių ežero“ fragmentą. - 1 taškas už kiekvieną šokėją
 - Pasidarykite grupinę asmenukę. - 2 taškai
 - Sukurkite 7 eilučių eilėraščių apie dabartinį sezoną. - 5 taškai
 - Perskaitykite užkoduotą žinutę naudodami Morzės abėcėlę. - 8 taškai
 - Išsiaiškinkite du dalyvius, kurie gyvena toliausiai vienas nuo kito. - 10 taškų
 - Šokinėkite 50 kartų nesustodami ir nepadarydami klaidos. - 15 taškų (jei asmeniui nepavyksta, jis negali bandyti to daryti dar kartą).
 - Naudodami gamtines medžiagas sukurkite 30x30 mandalą. - 30 taškų
 - Nubraižykite Europos žemėlapij ant tuščio popieriaus lapo, naudodamiesi tik atmintimi. - 50 taškų

3 žingsnis: Aptarimas ir išvados (10 min)

- Susirinkite visi į vieno žmogaus ratą.
- Padėkokite dalyviams už pastangas, nepriklausomai nuo to, ar jie įvykdė užduotį.
- Apmąstymams pasitelkite kai kuriuos iš toliau pateiktų klausimų:
 - „Kokia misijos dalis buvo sunkiausia?“
 - „Ko ši veikla jus išmokė apie darbą komandoje?“
 - „Ar manote, kad grupėje buvo pakankamai bendraujama?“
 - „Ką sužinojote apie kitus komandos narius per šią veiklą?“
 - „Ar jūsų komanda išbandė kelias strategijas? Kas pasiteisino, o kas ne?“
 - „Kokia veiklos dalis jums buvo maloniausia? Kodėl?“
 - „What was the most enjoyable part of the activity for you? Why?“
- Jei reikia, susiekite veiklą su būsimomis užduotimis ar tikslais, su kuriais grupė susidurs ateityje.

2. Kodų laužytojai Dvigubas agentas

Tikslas: Sustiprinti komandinį darbą, kritinis mąstymas, pasitikėjimas ir gebėjimas atpažinti apgaulę.

Trukmė: 30–40 minučių

Reikalingos priemonės: Kiekviena komanda susidurs su įvairiomis mįslėmis ir mįslingais iššūkiais. Neprivalomas rekvizitas, pavyzdžiui, užrakintos dėžės, padės žaidėjams įsijausti į savo vaidmenis.

Grupės dydis: Komandos po 3–5 žaidėjus.

Žingsnis po žingsnio vadovas:

1 žingsnis: Įžanga (5 min)

- Trumpai paaiškinkite, kad šis žaidimas yra sudėtingas komandinio darbo, problemų sprendimo, pasitikėjimo ir gebėjimo atpažinti apgaulę išbandymas.
- Pabrėžkite atidaus stebėjimo, kritinio mąstymo ir veiksmingo bendravimo svarbą.

2 žingsnis: Priemonių išdalinimas (5 min)

- Kiekvienai komandai pateikite:
 - Pirmąją mįslę / iššūkį.
 - bet kokią reikalingą medžiagą (pvz., žemėlapius, galvosūkius, kodus).
 - Neprivaloma: Rekvizitų ar užuominų, susijusių su išdaviko vaidmeniu, rinkinį.

3 žingsnis: Žaidimas (20–30 min)

- Komandos turi dirbti kartu, kad išspręstų mįsles ir iššūkius.
- Kiekvieno iššūkio sprendimas suteikia kitą užuominą.

Išdavikas bando sabotuoti savo komandos pažangą:

- siūlydami neteisingą informaciją arba klaidinančias užuominas.
- blaškydamas komandos draugų dėmesį arba sukeldamas ginčus.
- nuslėpdamas svarbią informaciją.
- Komandos nariai turi dirbti kartu, veiksmingai bendrauti ir saugotis galimo sabotažo savo gretose.
- Jie turi stengtis nustatyti išdaviką pagal jo elgesį ir veiksmus.

4 žingsnis: Kodų įveikimas ir išdaviko identifikavimas (5–10 min)

- Kai komandos išsprendžia visas mįsles ir iššūkius, jos turi pasinaudoti paskutinėmis užuominomis, kad iššifruotų slaptą kodą arba žinutę.
- Kiekviena komanda turi aptarti ir balsuoti, kas, jų nuomone, yra jų grupės išdavikas.
- Tikroji kiekvienos komandos išdaviko tapatybė atskleidžiama.

5 žingsnis: Aptarimas (5 min)

- Aptarkite iššūkius, su kuriais susidūrė kiekviena komanda, įskaitant išdaviko keliamus iššūkius.
- Aptarkite komandinio darbo, pasitikėjimo ir kritinio mąstymo svarbą įveikiant kliūtis.
- Išanalizuokite išdavikų naudotas strategijas ir komandų naudotas kontrstrategijas.
- Apmąstykite, kaip svarbu atidžiai stebėti, bendrauti ir atpažinti apgaulę realiose situacijose.

Nurodymai vedėjui:

- Suskirstyti dalyvius į 3–5 asmenų komandas.

Slapta paskirti išdavikus:

- Suteikite išdavikui konkrečias instrukcijas, kaip sabotuoti savo komandą (pvz., suklaidinti komandos draugus, nukreipti pastangas, nuslėpti informaciją).
- Kiekvienai komandai sukurkite keletą įdomių ir sudėtingų mįslių ir galvosūkių.
- Kiekvienai komandai sukurkite unikalų slaptą kodą arba žinutę.
- Paruoškite visus išdavikams reikalingus rekvizitus ar užuominas.

Kruoščiai paskirkite išdavikus:

- Pasirinkite asmenis, kuriems šis vaidmuo gali patikti ir kurie gali įtikinamai vaidinti.
- Pateikite išdavikams aiškius ir glaustus nurodymus dėl jų tikslų ir apribojimų.

Stebėkite žaidimo eigą:

- Stebėkite komandas žaidimo metu, užtikrindami sąžiningą žaidimą ir sprenddami bet kokiais iškylusias problemas.
- Skatinkite komandinį darbą, bendravimą ir sveikos konkurencijos dvasią.

3. X ar Y?

Tikslas: Patirti stresinę konfliktinę situaciją komandoje.

Trukmė: 45–60 minučių

Reikalingos priemonės: lenta, balų skaičiavimo lapai, balsavimo lapai, saldainiai, pakankamai didelė patalpa

Nuoroda į balų skaičiavimo ir balsavimo lapus:

https://docs.google.com/document/d/1Pkr90KE3sxZVC|ptnF5BT2VIJGQ46I2TyqOS_pbPFvQ/edit?usp=sharing_

Grupės dydis: 12–30 asmenų

Žingsnis po žingsnio vadovas:

1 žingsnis: Instrukcijos (5 min)

- Iš anksto nepaaiškinkite veiklos tikslo. Tik pasakykite, kad žaisime žaidimą, kuriame kiekvienas gali laimėti.
- Susiskirstykite į 4 komandas, geriausia, kad jos būtų vienodo dydžio. Kiekviena komanda turėtų turėti atskirą erdvę nuo kitų, kad nesusikalbėtų, geriausia - 4 didesnio kambario kampus.
- Kiekviena komanda gauna po vertinimo lapą.

2 žingsnis: Skaitymas (5 min)

- Nurodykite komandoms nebendrauti tarpusavyje, kol tai bus leista.
- Per kitas 5 min. jos turi laiko perskaityti žaidimo taisykles (taškų skaičiavimo lapę) ir sugalvoti strategiją, kaip „laimėti kuo daugiau taškų“.
- Paraginkite dalyvius šiame etape užduoti klausimus, nes žaidimo metu į juos nebus galima atsakyti.
- Įsitikinkite, kad komandos tarpusavyje nebendruoja (kartu kuria strategijas, aiškinasi taisykles ir t. t.), foniniam triukšmui sukurti galite naudoti muziką.
- Tuo tarpu vedėjas lentoje parengia rezultatų lentelę, kad visi galėtų ją matyti.

3 žingsnis: Bandomasis raundas (5 min)

- Paprašykite komandų paruošti vieną balsavimo lapą testavimo raundui.
- Kiekviena komanda turi balsuoti kiekviename raunde, ir kiekviena komanda turi balsuoti už X arba Y. Jei įtariama, kad sukčiaujama (laukiama, kol kiti balsuos pirmieji, keičiami balsai pamačius kitų balsus ir t. t.), fasilitatorius turi teisę pakeisti sukčiaujančios komandos balsą taip, kad jis būtų blogiausias tai komandai.

- Balsuojama pakėlus vieną balsavimo lapą į orą, kad visi (daugiausia fasilitatorius) matytų.
- Priminkite dalyviams, kad tai tik bandomasis raundas, o rezultatai neskaičiuojami. Kad neatskleistumėte jokios strategijos, paprašykite visų komandų balsuoti Y.

4 žingsnis: 1 - 3 raundas (9 min)

- Vykdykite pirmuosius tris raundus. Pateikite balsų skaičiavimą (3,2,1, dabar), kad komandos žinotų, kada balsuoti. Po balsavimo fasilitatoriai surašo balsavimo rezultatus ir skiria taškus, kad visi matytų.
- Užkirskite kelią bendravimui tarp komandų iki pertraukos po 3 raundo.
- Tarp kiekvieno raundo palikite 1 minutės pertrauką, kad komandos galėtų pakoreguoti savo strategiją ir apsispręsti dėl balsavimo kitame raunde.

5 žingsnis: Pertrauka (5 min)

- Paskelbkite 5 minučių pertrauką ir ją išmatuokite.
- Pertraukos metu komandos gali laisvai bendrauti tarpusavyje.
- Pertraukos metu vedėjas išklauso komandų bendravimą ir išsako pastabas apibendrinimui.

6 žingsnis: 4 - 9 raundai su pertrauka po 6 raundo

- Pakartokite ankstesnių žingsnių nurodymus iki 9 turo pabaigos.
- Jei reikia, priminkite dalyviams taisykles (bendravimas tarp komandų, laimėti kuo daugiau taškų).
- Iki apmąstymų neatskleiskite žaidimo tikslo (sukurti stresines situacijas).

7 žingsnis: Aptarimas

- Ataskaitinio susirinkimo tikslas - paleisti emocijas, kurios tikriausiai susikaupė žaidimo metu.
- Apskačiuokite galutinį kiekvienos komandos rezultatą.
- Paklauskite kiekvienos komandos, kaip ji jaučiasi dėl rezultatų.
- Paprašykite kiekvienos komandos pasidalyti savo strategiją žaidimo metu.
- Tikriausiai žaidime buvo lemiamų momentų, paklauskite komandų, kaip jos jautėsi jiems įvykus.
- Apskačiuokite taškų sumą kiekvienoje eilutėje (rezultatas yra -4, 0, +4)).

Refleksija:

- Refleksijos tikslas - suprasti ugdomąjį žaidimo tikslą - pasitikėjimas ir bendravimas yra pagrindiniai komandos komponentai. Svarbu, kad komanda pati prieitų prie šių (ir kitų) išvadų.

- Remdamiesi savo pastebėjimais, pasirinkite tinkamus klausimus iš sąrašo (arba sugalvokite kitus klausimus, kurie atspindėtų situaciją):
 - „Kaip galėtumėte laimėti daugiau taškų?“
 - „Kaip galėtumėte geriau bendradarbiauti?“
 - „Kokie buvo lūžio momentai žaidime ir kodėl?“
 - „Kaip pasitikėjimas daro įtaką komandiniam darbui?“
 - „Kaip galite sukurti arba atkurti pasitikėjimą?“
 - „Jei dar kartą žaistume šį žaidimą, ką darytume kitaip?“
 - „Kaip, remdamiesi šiuo žaidimu, galime pagerinti komandinį darbą?“
 - „Koks yra mūsų komandos sėkmės kriterijus?“

Nurodymai vedėjui:

- Pasistenkite dviprasmiškai apibūdinti žaidimo tikslą. Paklausti, ar šiuo žaidimu siekiama juos suskirstyti, nurodykite tikslą, t. y. „laimėti kuo daugiau taškų“ yra žaidimo tikslas.
- Per pertraukėlių metu stenkitės nenutraukti tylos. Dalyviai gali savo laiką išnaudoti taip, kaip nori.
- Jokiu metu neteikite pirmenybės nė vienai komandai.
- Pasistenkite prisiminti arba užsirašyti svarbias citas, kurias žaidimo metu pasakė dalyviai, kad jas būtų galima panaudoti apmąstymų metu.
- Žaidimo metu pasižymėkite esminius žaidimo momentus (kas nors sulaužo pažadą, balsuoja Y, kai visi sutarė balsuoti X) ir tuos momentus panaudokite apmąstymams.
- Svarbu, kad pabaigoje būtų surengtas apibendrinimas ir apmąstymai, kad išvengtumėte nesėkmės, neapykantos jausmo ir pan.

PADĖKOS

Šis vadovas parengtas įgyvendinant Europos studentų parlamentų projektą (Nr. 2023-1-SK02-KA210-YOU-000164926), finansuojamą pagal programą „Erasmus+“. Nuoširdžiai dėkojame projekto partneriams:

Košicės regioniniam jaunimo centrui (Slovakija)

Vilkaviškio vaikų ir jaunimo centrui (Lietuva)

Sistemos ir kartos asociacijai (Turkija)

Ypač dėkojame mokinių parlamento nariams, jaunimo darbuotojams ir pedagogams, kurie pasidalijo savo patirtimi bei įžvalgomis. Jų atsidavimas stiprinant mokinių balsus švietimo srityje leido parengti šį vadovą.

Taip pat dėkojame už paramą:

Košicės, Vilkaviškio ir Ankaros savivaldybių institucijoms

Mokyklų vadovams, kurie atvėrė duris mūsų tyrimui

Dalyvaujančių šalių jaunimo taryboms ir organizacijoms

Šis leidinys atspindi šimtų jaunų žmonių balsų, siekiančių, kad švietimas taptų demokratiškesnis. Jų įsipareigojimas įkvepia mus tęsti darbą jaunimo dalyvavimo srityje.

Ateities balsai: Studentų parlamentams skirtas vadovas

Leidėjas: Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija, Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija, Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija, Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija: Regioninis jaunimo centras Košicėse, Slovakija

Autoriai: dr:

Jakub Spišák (RCM, Košicė, Slovakija)

Roland Bánhegyi (RCM, Košicė, Slovakija)

Rasa Venclovė (VAJC, Vilkaviškis, Lietuva)

Gülçin Aslan (S&G, Ankara, Turkija)

Gürkan Akçaer (S&G, Ankara, Turkija)

Metai: 2025

Grafinis dizainas: Dizainas: Timea Rychvalská



**Co-funded by
the European Union**