



TURINIO VADOVAS

ES pilietinio ugdymo integravimas į vaizdo žaidimus



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi



**Projekto pavadinimas ir kodas**

EU VIDEO GAMES (2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883)

Projekto rezultato pavadinimas

WP2A3 Development of the Video Game Creation Facilitators: Content Guide

Pristatymo data

2026 m. sausio mėn.

Dalyvaujantys partneriai

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi (Lenkija, pagrindinis koordinatorius)

EGLE - European Gamification in Learning and Education (Belgija)

Euphoria Net Srl (Italija)

Asociacija Tavo Europa (Lietuva)

Fundacja Sempre a Frente (Lenkija)

Turinys

1 skyrius: Mokomojo žaidimo dizaino pagrindai	4
1.1 Savo auditorijos supratimas: Jaunimo demografija ir mokymosi pageidavimai	4
1.2 Kultūrinis sąmoningumas ir europietiška įvairovė	5
1.3 Mokymosi per žaidimą psichologija	6
1.4 Motyvacinės sistemos: Vidiniai vs. išoriniai atlygiai	8
1.5 ES vertybės kaip dizaino ramsčiai.....	10
1.6 Universalūs pasakojimo archetipai.....	13
2 skyrius: Pamokančių ir įkvėpiančių istorijų kūrimas.....	15
2.1 Kodėl istorijos yra svarbios pilietiniame ugdyme	15
2.2 Didvyrio kelionė, perkurta pilietiniam mokymuisi.....	16
2.3 Demokratinio pasakojimo archetipai	17
2.4 Europos Sąjungos simboliai ir scenarijai	19
2.5 Pasakojimo metodai ir įrankiai.....	20
3 skyrius: Žaidimo mechanizmai ir galvosūkliai, ugdantys demokratinį mąstymą.....	24
3.1 Realijų pilietinių iššūkių vaizdavimas vaizdo žaidime	24
3.2 Komandinio darbo ir debatų įgūdžių gerinimas	25
3.3 Ekonominių ir socialinių sistemų supratimas.....	27
3.4 Demokratinį procesų imitavimas.....	28
3.5 Faktų atskyrimas nuo dezinformacijos	31
3.6 Scenarijų pasiūlymai: Demokratijos ir žmogaus teisių skatinimas	33
4 skyrius: Įtraukus dizainas ir prieinamumas.....	35
4.1 Tikslas ir aktualumas	35
4.2 Įvairovės atstovavimas: stereotipų vengimas ir skirtumų puoselėjimas	36
4.3 Prieinamumas ir dalyvavimas	38
4.4 Prieinamumo gairės: įtraukus ir vartotojui patogaus dizaino užtikrinimas.....	41
4.5 Scenarijaus pasiūlymas: Demokratijos kūrėjai	42
5 skyrius: Nuo žaidimo iki dalyvavimo: žaidimų, turinčių demokratinį poveikį, kūrimas ...	45
5.1 Žaidimo galia.....	45
5.2 Mokymosi ir įsitraukimo pusiausvyros užtikrinimas	46
5.3 Etika ir atsakomybė kuriant žaidimus	48
5.4 Nuo virtualių pasaulių iki realaus veiksmo.....	50
5.5 Poveikio vertinimas ir gerinimas	51
Bibliografija ir papildoma literatūra	53

1 skyrius: Mokomojo žaidimo dizaino pagrindai

1.1 Savo auditorijos supratimas: Jaunimo demografija ir mokymosi pageidavimai

Mokomieji žaidimai yra mokymosi įrankis, suderinantis pramogas su edukaciniais rezultatais. Žaidėjų įsitraukimas padaro mokomąjį aspektą žymiai efektyvesnį. Nesvarbu, ar kuriate žaidimą apie istoriją, socialinius įgūdžius ar pilietines vertybes, mokomojo žaidimo dizaino pagrindų supratimas padės kurti patirtis, kurios tikrai atlieps jaunų žmonių poreikius. Tikimės, jog šis vadovas jums padės suprasti esminius principus, kurie užtikrina, kad mokomieji žaidimai būtų veiksmingi ir malonūs.

Mokymosi stilių įvairovė

Jauni žmonės turi skirtingus mokymosi stilius. Vieni mokosi **vizualiai**, jiems reikia matyti grafiškai pateiktą informaciją. Kiti mokosi pasitelkinat **klausą**, jie naudojami atpasakojimais, garso efektais ir muzikiniais signalais. **Kinestetiniams mokiniams** reikia fizinės sąveikos - spaudinėjimo, vilkimo, braukimo - siekiant įsisavinti sąvokas. **Patys veiksmingiausi mokomieji žaidimai siūlo keletą supratimo kelių**, leidžiančių skirtingų stilių mokiniams suvokti tą pačią informaciją jiems tinkamais būdais.

Patarimai: Svarbu prisiminti, jog **dėmesio trukmė ir įsitraukimo modeliai labai skiriasi**. Vieni žaidėjai mėgsta tyrinėti kiekvieną žaidimo pasaulio kampelį, kol kiti nori kuo greičiau pereiti visą pagrindinę žaidimo siužeto liniją. Vieni mėgaujasi konkurencija ir lyderių lentelėmis, kol kiti renkasi bendradarbiavimo ar pavienias patirtis. Savo žaidimo dizaine sukuriamas **lankstumas - pateikiant skirtingus sunkumo lygius, žaidimo stilius ir pasirenkamą turinį** - suteikia platesnį potaukį.

1.2 Kultūrinis sąmoningumas ir europietiška įvairovė

Europa yra nepaprastai įvairi, apjungianti begalę skirtingų kalbų, kultūrų, religijų ir istorinių patirčių. Kurti mokomąjį žaidimą europietiskajai auditorijai reiškia naršyti šį turtingą darinį su priežiūra ir pagarba.

Kalbinė įvairovė

Kalba yra akivaizdžiausias aspektas. Vien tik Europos Sąjunga turi 24 oficialias kalbas, neįskaitant regioninių kalbų, tokių kaip katalanų, valų ar fryzų. Nors turbūt yra neįmanoma išversti jūsų žaidimo į visas kalbas, atsižvelkite į savo pagrindines tikslines rinkas ir atitinkamai suskirstykite savo prioritetus. Dar svarbiau, **kurkite savo žaidimą taip, kad vizualinė komunikacija turėtų daug reikšmės**. Piktogramos, animacijos ir intuityvios sąsajos gali įveikti kalbos barjerus.

Patarimai: Venkite frazeologizmų, kalambūrų ar kultūrinių elementų, kurių negalima tikslingai išversti. Vienoje kalboje kažkas gali būti juokinga ir prasminga, o kitoje - kelti sąmyšį ar netgi būti įžeidimu. Kai tekstas yra būtinas, **išlaikykite jį aiškų ir paprastą**, venkite nereikalingo ir sudėtingo žodyno.

Istorinis jautrumas

Europos istorija yra komplikuota, pažymėta ir pasiekimais, ir tragedijomis. Kai jūsų žaidimas paliečia istorinį įvykį, atlikite išsamų tyrimą bei pateikite keletą perspektyvų, kur tai yra derama. Būkite ypatingai atsargūs su naujausia istorija - Antrasis pasaulinis karas, Šaltasis karas ir Jugoslavijos karas išlieka jautriomis temomis tarp šių įvykių išgyvenusių ir jų palikuonių.

Patarimai: Venkite pristatyti bet kokią valstybę ar kultūrą kaip universaliai blogą ar gerą. Vietoj to, sutelkite dėmesį į **universalius žmonių išgyvenimus, bendrus iššūkius ir vertybes**. Jei jūsų žaidime įtraukti istoriniai konfliktai, akcentuokite žmogaus auką dėl karo, taikos vertę ir bendradarbiavimą.

Religinis ir kultūrinis atstovavimas

Europoje gyvena krikščionys, musulmonai, žydai, hinduistai, budistai, pasaulietiniai humanistai ir daugelio kitų tikėjimų praktikuotojai. **Kai reprezentuojate religiją ar kultūrinę praktiką, darykite tai su pagarba ir tiksliai.** Pasikonsultuokite su tų bendruomenių žmonėmis, jei tai įmanoma. Venkite stereotipų ar karikatūrų.

Atstovavimas nepaprastai rūpi jauniems žmonėms. Jie nori matyti save ir savo bendruomenės žiniasklaidoje, kurią jie vartoja. Skatinamas įtraukimas ir priėmimas mokomuosiuose žaidimuose gali sukurti priėmimą, kultūrinį supratingumą ir atvirumą tarp žaidėjų.

Patarimai: Įtraukite įvairių personažų tautybės, gebėjimų, šeimos struktūros ir gyvenimo aplinkybių atžvilgiu, bet tai darykite apgalvotai, sukurdami **pilnai realizuotus individus, o ne simbolinius vaizdinius.**

Regioniniai skirtumai

Prisiminkite, jog **Europos valstybėse skiriasi socialinės normos**, švietimo sistemos ir technologinė infrastruktūra. Kas veikia gerai išteklių aprūpintoje mokykloje Amsterdamo nebuotinai veiks Rumunijos kaimo mokykloje.

Patarimai: Atsižvelkite į priėmimą įrenginių reikalavimų, interneto ryšio ir kultūrinio konteksto aspektuose.

1.3 Mokymosi per žaidimą psichologija

Žaidimai nėra lengvabūdiški - jų pagalba žmonės, o ypač jauni žmonės, natūraliai daugiau sužino apie pasaulį. Suprantant žaidimų pagrindą mokymosi psichologiją galėsite kurti žaidimus, kurie iš tikrųjų šviečia, o ne tik linksmina.

Srauto būseną

“Srautas” yra psichinė būsena, leidžianti žmonėms visiškai įsitarukti į veiklą, prarandant laiko nuovoką ir savimone. Srautas atsiranda, kai iššūkis ir įgūdis yra tobulai subalansuoti - užduotis nėra nei per lengva (vedanti link nuobodulio), nei per daug sunki (vedanti link nerimo) (Csikszentmihalyi, 2008).

Puikūs mokytojai žaidimai nuosekliai palaiko šį balansą. Jie prasideda paprastais iššūkiais, kurie sukelia pasitikėjimą savimi, o vėliau vis sunkėja, kai žaidėjai įgauna įgūdžių. Jie suteikia aiškius tikslus ir tiesioginį grįžtamąjį ryšį, tad žaidėjai visada žino, ką jie bando pasiekti ir kaip jiems sekasi. Kai žaidėjai yra srauto būsenoje, mokymasis vyksta beveik be pastangų, nes jie visiškai įsitraukę.

Nesėkmės galia

Tradiciiniame išsilavinime **nesėkmė dažnai atspindi neigiamas pasekmes - blogus pažymius, nusivylusius tėvus ar socialinę gėdą. Žaidimai pakeičia šį scenarijų.**

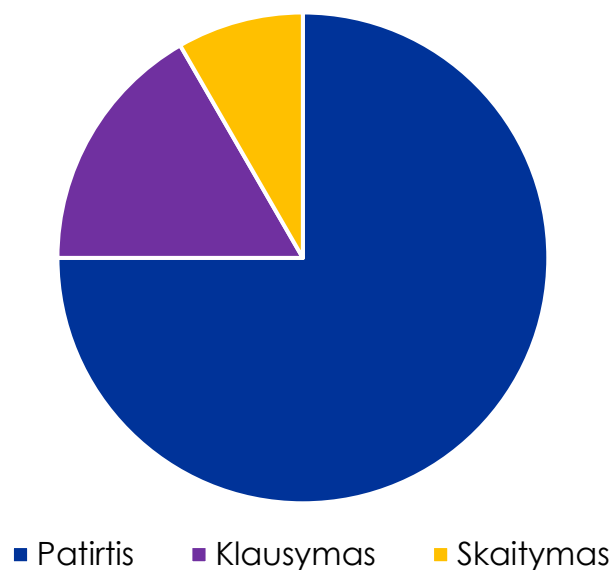
Žaidime nesėkmės yra tikimasi, ji netgi būtina. Žaidėjai kažką išbando, tai nepavyksta, išmoksta iš tos nesėkmės ir bando iš naujo jau su naujomis žiniomis.

Tai sukuria **saugią erdvę eksperimentuoti ir rizikuoti**. Žaidėjai gali išbandyti hipotezes, tyrinėti padarinius ir mokytis bandydami ir klysdami be tikrojo pasaulio rizikų.

Svarbiausia yra sukurti informatyvią, o ne baudžiamąją nesėkmę. Kai žaidėjas suklysta, žaidimas turėtų pranešti, kas atsitiko blogai ir duoti užuominą, kas galėtų geriau veikti, taip paskatinant juos vėl pabandyti, o ne pasiduoti.

Aktyvus mokymasis vs. pasyvus priėmimas

Žmonės prisimena apie 10% to, ką perskaito, 20% ką išgirstą, bet 90% ką padaro ir išgyvena patys.



Žaidimai yra galingi mokymosi įrankiai, nes jie reikalauja aktyvaus įsitraukimo. Žaidėjai pasyviai negauna informacijos - jie priimna sprendimus, sprendžia problemas ir mato savo veiksmų pasekmes.

Patarimai: Sukurkite savo žaidimą taip, kad **mokomasis turinys būtų atrandamas žaidimo eigoje, o ne pateikiamas kaip ekspozicijoje**. Vietoj to, kad pasakytumėte žaidėjams apie priežastis ir pasekmes, leiskite jiems jas patirti. Vietoj to, jog aiškintumėte istorinę perspektyvą, leiskite jiems žaisti pagal scenarijų, kuris **jį atskleistų natūraliai**.

Emocinis įsitraukimas

Mes geriau prisimename informaciją, kai ji siejasi su jausmais. **Žaidimai, kurie padeda žaidėjams kažką pajusti - susijaudinimą, smalsumą, empatiją, pasiekimą - sukuria stipresnius mokymosi rezultatus** negu tie, kurie yra emociškai neutralūs.

Vienas iš veiksmingiausių būdų norint sukurti emocinį įsitraukimą yra pasitelkti istoriją. Kai žaidėjams rūpi žaidimo veikėjai ar jie įsitraukia į pasakojimą, jų dėmesys padidėja ir jie prisimena žymiai daugiau. **Iššūkis taip pat sukuria emocinį įsitraukimą** - įveikus sunkią užduotį, jaučiamas tikras pasitenkinimas.

1.4 Motyvacinės sistemos: Vidiniai vs. išoriniai atlygiai

Motyvacija yra variklis, skatinantis žaidėjų įsitraukimą ir mokymąsi. Suprasti skirtumus tarp vidinės ir išorinės motyvacijos yra būtina norint kurti mokomuosius žaidimus, kurie rūpinasi tikruoju mokymosi, o ne vien tik taisyklių laikymusi.

Išorinė motyvacija: išoriniai atlygiai

Išorinė motyvacija kyla iš išorės - taškų, ženklelių, lyderių lentelių, atrakinamo turinio ar kitų pagyrų. Šie apdovanojimai yra patys akivaizdžiausi žaidimo mechanizmai ir gali būti labai efektyvūs norint sukurti trumpalaikį įsitraukimą. Jaunuoliai labai apsidžiaugia, gavę auksinę žvaigždę ar perėję dar vieną žaidimo lygį. Tačiau išoriniai atlygiai turi savo apribojimus. Tyrimai rodo, jog per didelis priklausymas nuo išorinių apdovanojimų gali pakenkti vidiniam susidomėjimui. Jei žaidėjai žaidžia vien tik siekiant rinkti taškus ar atrakinti pasiekimus, jie gali nustoti žaisti, kai tik tie atlygiai

bus panaikinti ar tampa rutina. Dar blogiau, jie gali rinktis **trumpesnius kelius, kurie maksimaliai apdovanoja, bet nedidina mokymosi** - skubėdami per žaidimą žaidėjai stengiasi rinkti žvaigždutes, o ne giliai įsitraukti į mokymosi medžiagą.

Patarimai: Išorinius apdovanojimus naudokite strategiškai. Jie puikiai tinka kaip kelrodžiai norint stebėti progresą ir kaip kabliukai siekiant užkabinti ir įtraukti žaidėjus. Bet kurkite juos taip, kad jie **prisidėtų prie, o ne pakeistų gilesnį įsitarukimą**. Įsitikinkite, jog kelias link apdovanojimų yra įtraukus ir su mokymosi turiniu, o ne vien tik besikartojantis spaudinėjimas ar laiko įdėjimas.

Vidinė motyvacija: vidinis pasitenkinimas

Vidinė motyvacija kyla iš pačios veiklos - malonumo išspręsti kryžiažodį, pasitenkinimo meistriškumu, noro sužinoti, kas nutiks toliau ar kūrybinės saviraiškos malonumo. Tai yra mokomųjų žaidimų aukso standartas, nes jis sukuria tvarų įsitraukimą ir gilesnį mokymąsi.

Patarimai: Trys pagrindiniai elementai apjungiantys vidinę motyvaciją yra autonomija, kompetencija ir tikslas.

- ✓ Suteikite žaidėjams prasmingų pasirinkimų, kaip jie spręs iššūkius (**autonomija**).
- ✓ Sukurkite sunkumo kreives, kurios leis žaidėjams įgyti tikrų įgūdžių ir jausti tobulėjimą (**kompetencija**).
- ✓ Žaidimo eigą sujunkite su žaidėjų rūpimais tikslais, tai gali būti noras padėti mėgstamiems žaidėjams, tyrinėti žavintį pasaulį ar išreikšti savo kūrybingumą (**tikslas**).

Žaidimai, kurie skatina vidinę motyvaciją, dažnai atrodo mažiau „žaidimiški“ tradine prasme - juose gali nebūti akivaizdžių taškų skaičiavimo sistemų ar konkurencinių elementų. Vietoj to, jie sukuria įtraukiančius pasaulius ar sistemas, kurias iš prigimties įdomu tyrinėti ir suprasti (Pink, 2011).

Pusiausvyros radimas

Patys geriausi mokytojai žaidimai naudoja abu, vieną kitą papildančius, motyvacijos tipus. Išoriniai apdovanojimai suteikia struktūrą ir pozityvų grįžtamąjį ryšį, ypač jaunesniems vaikams, kurie gauna naudos iš aiškaus išorinio patvirtinimo. Vidinė motyvacija suteikia gilumo ir tvarumą, palaiko žaidėjų ilgalaikį įsitraukimą ir skatina tikrą smalsumą.

Pavyzdžiui: Įsivaizduokite žaidimą, mokantį apie aplinkos mokslą.

- Išoriniai atlygiai gali apimti ženklelių laimėjimą už atliktą pamoką ar atrakintus naujus gyvūnus virtualioje ekosistemoje.
- Vidinė motyvacija atsiranda iš pačios ekosistemos žavinčio sudėtingumo – stebint, kaip plėšrūno įvedimas veikia grobio populiacijas, matant, kaip tarša plinta mitybos grandine, ir eksperimentuojant su skirtingomis apsaugos strategijomis.

Ženkleliai patvirtina procesą, bet būtent ekosistemos simuliacija skatina žaidėjus toliau tyrinėti.

1.5 ES vertybės kaip dizaino ramsčiai

Europos Sąjunga yra paremta pagrindinėmis vertybėmis, kurios gali būti galingi edukacinių žaidimų dizaino organizavimo principai. Šios vertybės nėra vien tik abstrakčios sąvokos - jos gali būti paverstos į konkrečius žaidimo mechanizmus ir naratyvinius pasirinkimus, kurie formuoja, kaip žaidėjai galvoja ir bendrauja (Europos Komisija, 2018).

Žmogaus orumas ir pagarba

Iš esmės žmogaus orumas reiškia kiekvieno žmogaus prigimtines vertybes pripažinimą. Žaidimo kūrime tai pasireiškia **veikėjų vaizdavime bei kaip žaidėjai yra skatinami sąveikauti su jais.**

Patarimai

- ✓ Kurkite žaidimus, kuriuose **veikėjai yra daugialypiai individai, o ne stereotipai** ar kliūtys.
- ✓ Parodykite **skirtingas perspektyvas ir patirtis kaip pagrįstas** ir vertas dėmesio.
- ✓ Sukurkite žaidimo mechanizmą, kuris **skatintų empatiją ir supratingumą**, o ne dominavimą ar išnaudojimą.

Pavyzdžiui: Vietoj žaidimo, kuriame žaidėjai „nugali“ priešininką, sugalvokite žaidimą, kuriame jie derisi su skirtingomis suinteresuotomis šalimis, kurios turi pagrįstų rūpesčių ir interesų. Parodykite pagarbaus elgesio su žmonėmis ir naudojimosi jais savo tikslui pasiekti pasekmes.

Lygybė ir nediskriminavimas

Lygybė reiškia, jog visi turi prieigą prie tų pačių galimybių nepaisant jų kilmės. Žaidimuose tai gali atsispindėti įvairiame vaizdavime, įtraukiamo dizaine ir žaidimo eigoje, kurioje nagrinėjamas sąžiningumas.

Patarimai

- ✓ **Įtraukite skirtingų tapatybių**, lyčių, tautybių galimybių, kilmių veikėjus į prasmingus vaidmenis - kaip herojus, lyderius, ekspertus ir sprendimų priėmėjus, ne vien tik kaip simbolius ar pagalbininkus.
- ✓ **Modeliuokite tokią žaidimo eigą, kuri tiria, kaip lygybė atrodo praktikoje:** kas nutinka, kai ištekliai paskirstomi sąžiningai, o kas, kai ne? Kaip skirtingos sistemos sukuria arba sumažina nelygybę?
- ✓ **Venkite mechanizmų, kurie sustiprina išankstinį nusistatymą**, net netyčia. Pavyzdžiui, jei tamsesnės odos veikėjai visada yra piktadariai, o moterys - dažniau pagalbininkės nei lyderės, žaidėjai įsisavina šias asociacijas, net, jei jos pateiktos neatvirai (Flanagan, 2009).

Demokratija ir dalyvavimas

Demokratija skirta suteikti žmonėms balsą ir teisę priimti jiems svarbius sprendimus. Ši vertybė gali būti giliai įterpta į žaidimo mechanizmą pasitelkiant prasmingą pasirinkimą, bendrą sprendimų priėmimą ir skaidrumą.

Patarimai

- ✓ **Kurkite žaidimo eigą, kuri tyrinėja, ką praktikoje reiškia lygybė ir teisingumas:** kas nutinka, kai ištekliai ar teisės paskirstomos sąžiningai, o kas, kai ne? Kaip skirtingos sistemos sukuria arba sumažina nelygybę?
- ✓ **-Kurkite žaidimus, kuriuose žaidėjų pasirinkimai iš tikrųjų yra svarbūs ir, kur jie gali savo pasirinkimų padarinius.** Įtraukite scenarijus, susijusius su balsavimu, svarstymais ar sutarimo siekimu. Parodykite, kaip veikia demokratiniai procesai, įskaitant jų iššūkius ir neefektyvumą.

Kelių žaidėjų žaidimai gali tyrinėti demokratines vertybes duodami žaidėjams galimybes vadovauti patiems - kurti taisykles, spręsti konfliktus ir priimti bendrus sprendimus apie bendras erdves ir išteklius.

Teisės viršenybė ir teisingumas

Teisės viršenybė reiškia, jog visi, įskaitant tuos, esančius valdžioje, **yra atsakingi už sąžiningas ir skaidres taisykles.** Žaidimai natūraliai yra struktūrizuoti pagal taisykles, todėl jie tampa puikia priemone tyrinėti, kas yra teisingumas.

Patarimai

- ✓ **Sukurkite taisyklių sistemas, kurios yra skaidrios ir nuosekliai taikomos.** Kai žaidėjai pažeidžia taisykles, padariniai turėtų būti nuspėjami ir proporcingi.
- ✓ **Sukurkite scenarijus, kurie tyrinėja sąžiningumą:** kas atsitinka, kai taisyklės taikomos nevienodai? Kaip atrodo atkuriamasis teisingumas, palyginti su bausme?
- ✓ **Venkite kurti žaidimus, kur sėkmė yra priklausoma nuo sukčiavimo ar taisyklių laužymo yra išaukštinamas be pasekmių.** Vietoj to, parodykite, jog sistemos geriau veikia, kai visi laikosi sąžiningų taisyklių bei, kad taisyklės gali būti pakeistos teisėtais procesais, kai yra neteisingos.

Solidarumas ir bendradarbiavimas

Solidarumas reiškia vienas kito palaikymą bei bendradarbiavimą tarpusavyje siekiant bendro tikslo. Didėjančiame individualizmo ir konkurencijos amžiuje, **ypač vertinami žaidimai**, kurie skatina bendradarbiavimą ir apibusę paramą.

Patarimai: Kurkite mechanizmus, kurie reikalauja arba apdovanoja bendradarbiavimą, o ne vien tik konkurenciją.

- ✓ Sukurkite scenarijus, kuriuose žaidėjai sėkmę, arba nesėkmę pasiekia kartu.
- ✓ Parodykite, kaip kolektyviniai veiksmai gali padėti išspręsti problemas, kurių negali išspręsti pavieniai asmenys.
- ✓ Apsvarstykite žaidimus, kuriuose žaidėjai turi skirtingus gebėjimus ar išteklius ir turi dirbti kartu, kiekvienas prisidedamas tuo, kuo gali..

Tai moko ir **įvairovės vertės** - skirtingi žmonės suteikia skirtingų stiprybių, ir **paramos tiems, kuriems reikia pagalbos, svarbos**.

1.6 Universalūs pasakojimo archetipai

Pasakojimų dėka žmonės suvokia pasaulį, o **tam tikri personažų tipai ar archetipai atsiranda skirtingose kultūrose bei istorijoje**. Šių archetipų suvokimas gali padėti jums **kurti įtikinamus veikėjus ir pasakojimus**, kurie rezonuoja su žaidėjais ir moko svarbių pamokų.

Besimokantis (žaidėjas)

Žaidėjas yra protagonistas, **veikėjas, kuris leidžiasi į kelionę, susiduria su iššūkiais ir auga per šią patirtį**. Mokomuosiuose žaidimuose žaidėjas paprastai priiima herojaus vaidmenį, todėl tai pats svarbiausias archetipas, kurį reikia suprasti. Protagonistai negimta tobuli, jie vystosi per sunkumus. Pradėdami savo žaidimą su veikėju, kuris privalo mokytis ir tobulėti, sukuriate natūralias galimybes ugdymui - **žaidėjas ir veikėjas mokosi drauge**.

Patarimai: Priverskite savo žaidėją susidurti su prasmingais iššūkiais, kurie reikalauja konkrečių žinių ar įgūdžių, kurių mokote. Žaidėjas, besimokantis apie demokratijos vertybes, galės spręsti politinius konfliktus, išmokti balansuoti skirtingus interesus.

Vadovas

Vadovas suteikia kryptį, bet nedominuoja. Jie turėtų **įkvėpti atrasti**, o ne sakyti priekaištus. Geriausi vadovai **užduoda klausimus, skatina pažinimą ir atsitraukia, jog Žaidėjas pats galėtų tyrinėti**. Jie teigia užuomina, o ne sprendimus, gaires, o ne kontrolę.

Varžovas

Kliūtys turi padėti mokymui tapti tikslingai - **paverskite abstrakčias problemas apčiuopiamais siužeto konfliktais** per piktadarį, antagonistą ar kliūtį, kurią žaidėjas turi įveikti.

Mokomuosiuose žaidimuose kliūtys gali atstoti klaidingas nuomones, blogus įpročius ar žalingas ideologijas. **Žaidėjas privalo suprasti kliūtis ir jas pakeisti arba rasti būdą su jomis sugyventi**. Tai ypač svarbu socialinių problemų žaidimuose - parodyti, jog prieštaraujančių įsitikinimų žmonės nėra pabaisos, o žmonės, kurie potencialiai gali būti pasiekti per supratingumą ir dialogą.

Kompanionas

Kompanionai, draugai ir šalininkai padeda žaidėjams jų kelionėje. Jie **teikia pagalbą, skirtingus įgūdžius, emocinį palikimą ar komiško palengvėjimo**.

Mokomuosiuose žaidimuose jie gali pademonstruoti įvairovę, bendradarbiavimą ir skirtingų perspektyvų naudą.

Įvairūs personažai gali būti įtraukties ir bendradarbiavimo pavyzdys. Parodykite, kaip **Žaidėjas gali pasinaudoti įvairove** - problemos, kurios atrodo neįveikiamos pavieniui, tampa suvaldomos, kai žmonės dirba kartu.

Katalizatorius

Katalizatorius yra **trikdytojas, kuris skatina pokyčius, įžiebia kūrybiškumą ar ginčija prielaidas**. Nors kartais ir priešiški, katalizatoriai dažnai padeda žaidėjui, **priversdami jį mąstyti kitaip**. Katalizatoriai veikėjai gali mokomuosius žaidimus paversti labiau įtraukius **pridedant humoro ir netikėtumo**. Taip pat jie gali pavaizduoti kūrybišką problemų sprendimą ir kritinį mąstymą - abejodami prielaidomis ir rasdami inovatyvius sprendimus (Campbell, 2008).

2 skyrius: Pamokančių ir įkvėpiančių istorijų kūrimas

2.1 Kodėl istorijos yra svarbios pilietiniame ugdyme

Labai dažnai istorijos yra suvokiamos kaip pramogų dalis, tačiau tai dažnas klaidingas supratimas. Jos gali **praplėsti žinias, išreikšti emocijas pateikti kontekstinę informaciją ir įkvėpti veikti**. Pilietiniame ugdyme istorijos padeda jauniems žmonėms pamatyti save demokratinuose procesuose ir suprasti, kad institucijos yra sukurtos žmonių žmonėms, ne tolimoms galioms.

Pasakojimo galia pilietiniame ugdyme:

- ◆ **Patraukia dėmesį:** Jauni žmonės pirmiau save sieja su emocijomis, o ne duomenimis ar institucijomis. Kaip teigia Heath and Heath (2007), idėjos „prilimpa“, kai jos yra emocionalios, konkrečios ir paremtos istorija - visi tai svarbu pilietiniame ugdyme.
- ◆ **Padedą įsiminti:** Informacija, pateikta istorijos struktūroje, įsiminama daug geriau nei paprastame tekste.
- ◆ **Skatina empatiją:** Kai besimokantieji seka veikėjo kelionę, jie susiduria su skirtingomis perspektyvomis - tai būtinas įgūdis demokratijai (Nussbaum, 2010).

ES įstatymų leidyba yra vienas procesas, kuris kartais atrodo nepasiekiamas. Konstruktyvus, komanda pagrįstas požiūris gali privesti prie geresnių rezultatų, stipresnės motyvacijos ir ilgiau išliekančio poveikio nei dėmesio sutelkimas į individualistinį didvyriškumą.

Patarimai: Žinokite apie riziką.

- ✓ **Per didelis supaprastinimas:** Venkite demokratijos supaprastinimo iki „herojų ir piktadarių“. Tikras pilietinis gyvenimas susideda iš niuansų ir derybų.
- ✓ **Šališkumas ir stereotipai:** Veikėjai aplinka turėtų atspindėti Europos kultūrinę įvairovę ir skatinti kritinį mąstymą, o ne stereotipus.

Pavyzdžiui: Skatinkite efektyvų istorijų pasakojimą ir komandines pastangas

Grupė moksleivių agituoja už daugkartinio naudojimo butelių įvedimą jų mokykloje. Dialogo ir bandymų jie sprendžia nesutarimus, atspindėdami EU demokratines bendradarbiavimo ir konsensuso vertybes. Šios grupės pastangos atspindi dalyvavimo dvasioje ir bendroje atsakomybėje, aprašytoje [Nuorodiniuose demokratinės kultūros kompetencijų pagrinduose](#) (Council of Europe, 2018).

Konstruktivus dialogas ir komandinis darbas gali lemti geresnius rezultatus, motyvaciją ir bendrą ilgalaikį poveikį, o ne spaudimą individualiomis pastangomis.

2.2 Didvyrio kelionė, perkurta pilietiniam mokymuisi

Kiekviena puiki istorija turi savo ritmą – iššūkius, kovas, atradimus, pokyčius. „Herojaus kelionė“ (autorius Joseph Campbell) siūlo galingą pilietinio pasakojimo pagrindą. Ji padeda besimokantiejiems suprasti, kad **pokyčiai prasideda nuo raginimo veikti ir auga per komandines pastangas**.

Kelionės į pilietinį gyvenimą žemėlapis (supaprastintas modelis)



Svarbu pripažinti, kad **pilietiškumas yra nuolatinė kelionė, o ne vienartinis ar individualus veiksmas.**

Patarimai: Skatinkite dalyvius įsivaizduoti save istorijoje. Jie nėra demokratijos stebėtojai – jie yra demokratija, jie yra aktyvūs žmonės, kurie skatina įsitraukti. Realūs iššūkiai kelionę paverčia suprantama:

- ✓ Dezinformacija socialiniuose tinkluose
- ✓ Bendraamžių spaudimas tylėti.
- ✓ Jausmas, kad „mano balsas nesvarbus“.

Realistinės patirtys tampa pamokomomis akimirkomis, kai jos pateikiamos kaip herojaus pilietinio kelio dalis. Mitiniai herojai nugalė monstus; demokratiniai herojai įveikia apatiją, neišprusimą ir neteisybę. Istorijos turėtų ne tik įkvėpti, bet ir padėti besimokantiejiems realistiškai dalyvauti (Nussbaum, 2010).

Patarimai

- ✓ Parodykite **mažas pergales** (peticijos organizavimas, diskusijos vedimas), kad išmokytumėte realaus poveikio: Pateikite tikras istorijas kaip pavyžių pavyzdžius.
- ✓ Leiskite besimokantiejiems perrašyti istorijų pabaigas („O kas, jeigu grupė nuspręstų kitaip?“): Leiskite jiems **mąstyti netradiciškai**.
- ✓ **Skatinkite kritinę refleksiją** („Ką mūsų herojus sužinojo apie demokratiją?“): Paprašykite nurodyti rezultatus.

2.3 Demokratinio pasakojimo archetipai

Kiekvienai istorijai reikia atpažįstamų vaidmenų. Archetipai padeda besimokantiejiems save ir kitus matyti kaip esmines veikiančios demokratijos dalis. Žemiau pateikiama adaptuota archetipų santrauka, kuri išsamiai aprašyta **1.6 skyriuje**.

Protagonistas

Iškūnija ES vertybes – orumą, lygybę, solidarumą, teisingumą. Dažnai jaunas žmogus, turintis pilietinę misiją.

Vadovas

Išmintingi mentoriai, mokytojai, jaunimo darbuotojai, patikima žiniasklaida – tie, kurie veda kitus prie faktų ir apmąstymų.

Kompanionas

Bendruomenės kūrėjas. Atstovauja bendradarbiavimui ir sutarimui – tai rodo, kad komandinis darbas kuria sprendimus.

Varžovas

Antagonistas. Dezinformacijos, atskirties ar apatijos skleidėjas – ne tam, kad sukeltų baimę, o tam, kad išprovokuotų dialogą.

Konstruktivus konflikto naudojimas

Konfliktas turėtų išaiškinti vertybes, o ne kurti susiskaldymą – tai labiau prasminga diskusija, leidžianti dalytis skirtingais požiūriais.

Pavyzdžiui: Grupė diskutuoja apie vienkartinio naudojimo plastiko uždraudimą. Konfliktas nėra „geras vs. blogas“, o „kaip suderinti aplinką ir patogumą mums visiems?“

Patarimai

- ✓ **Sukurkite kiekvieno archetipo personažų korteles su trumpomis istorijomis,** iš kur jie atsirado, kokios jų idėjos ir kokiam tikslui yra naudojami istorijoje.
- ✓ **Naudokite vaidmenų žaidimus, kurių metu mokiniai pavaizduoja ES debatus,** kaip atspirties tašką siūlydami korteles.
- ✓ Po pasakojimo paklauskite: Kas motyvavo kiekvieną veikėją? Kuri ES vertybė buvo reprezentuojama? Kaip jie galėjo rasti didesnę sutarimą?
- ✓ Užtikrinti, kad veikla atitinka Europos Tarybos (2018 m.) pilietinius kompetencijos principus: **empatiją, bendradarbiavimą ir pagarbą įvairovei.**

2.4 Europos Sąjungos simboliai ir scenarijai

Simboliai perteikia emocijas ir susieja abstrakčias idėjas (vienybę, įvairovę, taiką) su vaizdine atmintimi. Tačiau jie veikia tik tada, kai yra prasmingai naudojami kontekste – tai negali būti dekoracija; jie turi turėti **konkretų, su idėja susijusį tikslą**.

Efektyvus ES simbolių naudojimas

Vėliava, šūkis, himnas ir Europos diena istorijose gali natūraliai pasirodyti, siekiant sustiprinti vienybę ir bendrą tapatybę.

Pavyzdžiui: Istorijoje, kurioje jauni aktyvistai iš skirtingų ES šalių pasiekia susitarimą, ES vėliava pasirodo šventės momente, ne kaip puošmena, bet kaip vienybės simbolika.

Patarimai

✓ **Skatinkite besimokančiuosius klausti:**

- Ką šis simbolis reiškia šioje istorijoje?
- Kodėl jis čia?
- Kaip jis atspindi mūsų bendras vertybes?

Tokie klausimai padeda **išvengti simbolinio atsakymo ir ugdo emocinį raštingumą**.

✓ **Naudokite simbolius kaip mokymosi priemones, o ne dekoracijas:**

simboliai padeda mokytis ir neturėtų būti naudojami vienpusiškiems pranešimams „įbrukti“. Mokiniai turėtų **sužinoti, kodėl simbolis svarbus konkrečioje situacijoje**, o ne tik matyti jį visur be konteksto.

Kaip siūlyti scenarijus, kad būtų galima suprasti sudėtingas temas?

Svarbus patarimas būtų sukurti trumpą išgalvotą istoriją, kuri atspindėtų ES teisėkūros procesą, su konkrečiais veikėjais ir aiškiu tikslu.

Pavyzdžiui: Ekologinio įkroviklio įstatymas: Septyniolikmetė moksleivė Lina išrado nedidelį įkroviklį, varomą saulės energija. Ji siūlo įstatymą, kuriame eko įkrovikliai būtų privalomi visose ES mokyklose, siekiant sutaupyti energijos.

Pasakojimo kelionė:

- Komisija: Ekspertai padeda jai parengti pasiūlymą.
- Parlamentas: Jaunimas ir europarlamentarai diskutuoja apie išlaidas ir įgyvendinamumą.
- Taryba: Šalys derasi, ieškosimos pusiausvyros tarp inovacijų ir ekonomikos.
- Priėmimas: Įstatymas priimamas – ne tobulai, bet demokratiškai.

Mokiniai gali tyrinėti ir sekti procesą **žingsnis po žingsnio**, suprasdami, kaip **iš idėjų vystosi realūs įstatymai**. Tuomet procesas gali būti parengtas, aptartas potencialių politikos formuotojų, derinamas ir pritaikytas skirtingiems kontekstams.

Patarimai

- ✓ **Naudokite išgalvotas, bet realistiškas pilietines bylas**, kad užtikrintumėte aktualumą.
- ✓ Paprašykite besimokančiųjų **susieti istorijos įvykius su ES teisėkūros etapu**.
- ✓ **Leiskite besimokantiems atlikti vaidmenis:** Komisijos, Parlamento Tarybos, žiniasklaidos, piliečių.
- ✓ **Norėdami apibrėžti kiekvieno veikėjo paskirtį, naudokite korteles.**

2.5 Pasakojimo metodai ir įrankiai

Be istorijų kūrimo, jaunimo darbuotojai gali sustiprinti savo poveikį taikydami **pasakojimo praktikas** – struktūrizuotus, kūrybiškus ir įtraukius metodus, kurie padeda nuo idėjų pereiti prie įtraukiančios mokymosi patirties. Šie metodai remiasi edukaciniu dizainu, medijų raštingumu ir kūrybiniu rašymu, specialiai pritaikytais pilietinio mokymosi aplinkai (Robin, 2011).

Istorijos ir siužeto gairės su mokymosi tikslais

Istorijos gairės yra informacinis dokumentas, apibūdinantis istorijos veikėjus, aplinką ir pasikartojančias vertybes. Pilietinio ugdymo srityje ji užtikrina pasakojimo darną ir mokymosi rezultatus. Taip pat siužeto gairės suskirsto istoriją į mažesnes scenas arba „lūžius“, kurių kiekvienas pažymėtas konkrečiu mokymosi tikslu.

Pavyzdžiui

- **1 lūžis:** Pagrindinis veikėjas įvardija vietos problemą.
Mokymosi tikslas: atpažinti, kaip kyla pilietinės problemos.
- **2 lūžis:** Grupė diskutuoja pasiūlymą.
Mokymosi tikslas: praktikuoti demokratinį dialogą.
- **3 lūžis:** Bendruomenė balsuoja dėl sprendimo.
Mokymosi tikslas: patirti dalyvavimą ir sutarimą.

Patarimai: Kiekvieną istorijos lūžį pažymėkite spalvomis pagal kompetenciją (pvz., empatija, problemų sprendimas, įsitraukimas).

Interaktyvių ir vaidmenų žaidimų formatų integravimas

Pasakojimas tampa transformuojantis, kai besimokantieji gali įžengti į istoriją. Interaktyvūs ir vaidmenų žaidimų formatai skatina aktyvų sprendimų priėmimą ir moralinį samprotavimą – abu šie dalykai yra gyvybiškai svarbūs pilietiniam mokymuisi (Smeda ir kt., 2014).

- ◆ **Išsišakojantis pasakojimas:** Besimokantieji priima sprendimus, kurie keičia rezultatus, atspindėdami demokratinius procesus.
- ◆ **Debatų istorijos:** Veikėjai ginčijasi dėl priešingų pilietinių pozicijų, palaikydami perspektyvos laikymąsi.
- ◆ **Forumo teatras:** Dalyviai vaidina istorijas ir pritaiko jas pagal grupės atsiliepimus.

Pavyzdžiui: Istorijoje apie vietos aplinkosaugos reformą dalyviai vaidina piliečius, verslininkus ir pareigūnus, derėdamiesi dėl tvarių sprendimų.

Patarimai: Po vaidmenų žaidimo surenkite refleksijos ratą: „Kurie argumentai pakeitė jūsų požiūrį?“ – tai žingsnis, skirtas pilietinei empatijai gilinti.

Formuojamasis vertinimas, paverčiamas pasakojimais

Formuojamasis vertinimas gali būti įtrauktas į pasakojimą, siekiant **išlaikyti besimokančiųjų įsitraukimą ir tuo pačiu metu patikrinti jų supratimą**. Klausimai ir užduotys istorijoje palaiko sklandumą ir padeda įvertinti supratimą.

Robin (2011 m.) pateikti duomenys rodo, **kad skaitmeninio pasakojimo projektai, kuriuose besimokantieji numato rezultatus arba apmąsto veikėjo motyvus, žymiai pagerina kritinį mąstymą ir pilietinį samprotavimą**.

Patarimai

- ✓ **Galimi klausimai:**
 - Kokios teisės čia yra pavojuje?
 - Kokį sprendimą priimtumėte, jei būtumėte tokioje situacijoje? o Kaip tai atspindi demokratines vertybes?
- ✓ **Naudokite skaitmeninius įrankius** (pvz., apklausas, vertinimus, refleksijas, nuotaikos patikrinimus), **kad surinktumėte atsakymus gyvai** – šis metodas skatina refleksiją ir mokymosi atsakomybės prisiėmimą (Smeda ir kt., 2014).

Prieinamumas ir įtrauktis pasakojimo dizaine

Įtraukus pasakojimas užtikrina, kad **kiekvienas mokinys jaustųsi atstovaujamas ir galėtų prasmingai dalyvauti**. Gonzalez ir kt. (2023) pabrėžia, kad **istorijos, atspindinčios įvairius balsus, didina identifikaciją ir įsitraukimą**, ypač tarp marginalizuoto jaunimo.

Patarimai

- ✓ **Vartokite aiškią, paprastą kalbą.**
- ✓ **Siūlykite kelis formatus** (tekstinį, garso, vaizdo).
- ✓ **Įtraukite įvairius veikėjus** pagal lytį, etninę kilmę ir socialinę ekonominę kilmę.
- ✓ **Pateikite subtitrus arba pavadinimus**, skirtus skaitmeninėms versijoms.
- ✓ **Kartu su mokiniais kurkite istorijas**. Jų įtraukimas užtikrina, kad bus patenkinti jų poreikiai, ugdomas atsakomybės jausmas ir atspindimas tikras pilietinis dalyvavimas.

Darbo eiga

truktūrizuota darbo eiga užtikrina, kad istorijos išliktų orientuotos į švietimą ir įtraukios. Galite peržiūrėti keletą veiksmų, kuriuos galite atlikti, pavyzdžių.

Patarimai: Pasakojimo kūrimo darbo eiga:

- ✓ **Bendras supratimas:** Apibrėžkite pilietinę temą ir mokymosi rezultatus.
- ✓ **Scenarijus:** Parašykite scenas, veikėjus ir sprendimus.
- ✓ **Siužeto linija:** Vizualizuokite srautą ir atpažinkite refleksijos akimirkas.
- ✓ **Vartotojo testas:** Išbandykite tai su maža jaunimo grupe.
- ✓ **Peržiūrėkite:** Įtraukite atsiliepimus ir patobulinkite aiškumą.
- ✓ **Galutinė versija:** Pridėkite vaizdinę medžiagą, prieinamumą ir fasilitatoriaus pastabas.

3 skyrius: Žaidimo mechanizmai ir galvosūkliai, ugdantys demokratinį mąstymą

3.1 Realų pilietinių iššūkių vaizdavimas vaizdo žaidime

Pilietinių iššūkių integravimas į žaidimo eigą leidžia žaidėjams patirti pilietiškumą veiksmu, o ne tik apie jį mokytis. Nepriklausomai nuo žanro – nuotykių, galvosūkių, platformų ar strategijos – vaizdo žaidimai gali tyrinėti pilietinį ugdymą, kai **žaidėjo veiksmai atspindi realaus demokratinio gyvenimo įtampą** per siužetą, užduotis, galvosūkius ar mechaniką.

Žaidimo, kaip pilietinės metaforos, naudojimas

Žaidimų siužetai ir galvosūkliai gali perteikti pilietines problemas **simbolinėje ar išgalvotoje aplinkoje**. Visų tipų žaidimai gali tyrinėti šiuos mechanizmus, pavyzdžiui, pasakojimo pagrindu sukurti arba „rodyk ir spustelėk“ žaidimai, o daugelis žanrų, tokių kaip fantastika ar mokslinė fantastika, gali atspindėti pilietines teisingumo, lygybės, privatumo ar žodžio laisvės temas distopinėje ar hiperbolinėje aplinkoje. Svarbiausia, nepriklausomai nuo kategorijos ar konteksto, yra leisti **pasirinkimams ir pasekmėms atspindėti realias situacijas ir dilemas**.

Pavyzdžiui: Bet kokio tipo ar žanro žaidimas, apimantis galvosūkius, užduotis ar dialogus, kur žaidėjas turi priimti sprendimus tarp:

- Žodžio laisvės ir neapykantos kalbos
- Efektyvumo ir sąžiningumo
- Daugumos valios ir mažumos teisių
- Atsakomybės ir atšaukimo kultūros
- Individualių pasirinkimų ir globalių pasekmių.

Siužetai gali apimti įvairius tikslus, pavyzdžiui, atkurti susiskaldžiusią visuomenę po konflikto, valdyti įvairiapusį miestą ar moderuoti internetinę bendruomenę, siekiant įtraukti žaidėjus į scenarijų, kuris pateisintų tokį sprendimų priėmimą.

Saugių simuliacijų kūrimas

Žaidimų mechaniką galima lengvai naudoti kaip saugias pilietines simuliacijas, kai tik žaidėjai įtraukiami į **scenarijus, kurie atspindi tipinius demokratinius ir pilietinius iššūkius**. Tokios mechanikos, kaip išsišakojuantys dialogai, laiko apribojimais ribojamas sprendimų priėmimas ar moralinio pasirinkimo sistemos skatina žaidėjus **eksperimentuoti su sudėtingais etiniais, politiniais ir socialiniais klausimais** nerizikingoje erdvėje.

Pavyzdžiui: Dialogu pagrįstas žaidimas gali paskatinti žaidėjus tarpininkauti tarp protestuotojų ir valdžios institucijų, pripažįstant sisteminės problemas ir esmines teises. Dėlionių ar platforminis žaidimas gali apimti ribotų išteklių organizavimą ir balansavimą, siekiant išsaugoti grupės sąžiningumą ir stabilumą.

Refleksijos skatinimas pasitelkiant grįžtamąjį ryšį

Trumpi aptarimai arba veikėjų reakcijos gali **pabrėžti svarbius demokratinius principus, tokius kaip atsakomybė, įtrauktis ir empatija**. Įterpinių žurnalo ir spaudos įrašų, ne žaidėjo veikėjų (non-player character) komentarų ar ataskaitų po misijų įtraukimas padeda žaidėjams susieti virtualius pasirinkimus su realaus pasaulio pasekmėmis.

Patarimai: Norėdami išlaikyti žaidėjų susidomėjimą, susiekite kiekvieną moralinį ar politinį pasirinkimą su apčiuopiamais žaidimo rezultatais (pvz., pasitikėjimu, visuomenės pasitenkinimu, kiekybiškai įvertinama sėkme). Žaidėjai geriausiai mokosi, kai jų veiksmai gauna grįžtamąjį ryšį, o pilietinis supratimas tiesiogiai formuoja jų kelią į pergalę.

3.2 Komandinio darbo ir debatų įgūdžių gerinimas

Pilietinis dalyvavimas **klesti bendradarbiaujant ir reikalauja tarpasmeninių įgūdžių**, kad būtų galima tinkamai bendrauti ir suprasti kitus, siekiant veiksmingai reaguoti įvairiose visuomeninėse situacijose. Žaidimai, skatinantys komandinį darbą ir argumentavimą per diskusijas ar koordinavimą, moko žaidėjus pagrindinių

demokratinų kompetencijų: **bendravimo, derybų ir kompromisų**. Tinkami mechanizmai taip pat gali ugdyti kolektyvinį intelektą, empatiją ir kitus socialinius įgūdžius, kurie yra būtini demokratiniam dalyvavimui.

Bendradarbiavimo puoselėjimas ne tik kelių žaidėjų režimais

Net ir vieno žaidėjo žaidimuose mechanizmai gali imituoti komandinį darbą per ne žaidėjo veikėjus (NPC), kurie veikia kaip sąjungininkai, patarėjai ar suinteresuotosios šalys. Išsiskoję dialogai ir užduotys gali pareikalauti, kad žaidėjai **derintų požiūrius arba subalansuotų konkuruojančius prioritetus**, pavyzdžiui, suderintų ekonominius poreikius su socialiniu teisingumu. **Bendradarbiavimo pagrindu vykdomos problemų sprendimo misijos**, pavyzdžiui, miesto atstatymas po krizės ar bendros politikos rengimas, gali modeliuoti, kaip dialogo metu pasiekiamas sutarimas patogiu ir dinamišku būdu.

Diskusijų įtraukimas į žaidimo eigą

Mechanizmai, įkvėpti ėjimų strategijos arba debatų dvikovų, leidžia žaidėjams **kurti, pristatyti ir ginti argumentus, naudojant logiką, faktus ir įtikinėjimo taktiką, tarpininkaujant nesutarimams** ar prieštaraujantiems požiūriams, siekiant bendro sutarimo, taip lavinant debatų įgūdžius saugioje ir įdomioje aplinkoje.

Pavyzdžiui: Dialogu paremtame arba simuliaciniame žaidime žaidėjas, vaidinantis ES parlamento delegatą, galėtų panaudoti įrodymus, etiką arba emocijas, kad įtikintų kitiems pasiūlymą. Sėkmė priklauso ne nuo „laimėjimo“, o nuo kito požiūrio supratimo ir subalansuoto rezultato, atitinkančio visos grupės poreikius, pasiekimo.

Tarpininkavimo ir kompromiso mokymas

Sprendimų priėmimo sistemos, kuriose **visi pasirinkimai daro įtaką grupės pasitenkinimui arba ilgalaikiam pasitikėjimui**, gali iliustruoti galutinio pasirinkimo pasekmes. Reputacijos skaitiklių, bendrų tikslų arba balsavimo laiko apribojimų įvedimas motyvuoja žaidėjus **įvertinti įvairius požiūrius ir ieškoti aukso vidurio**. Taigi žaidimai gali atkurti realių politinių debatų ritmą, kur **klausymasis, empatija ir nuomonės keitimas yra tokie pat galingi kaip ir kalbėjimas, tačiau konkretūs kelių asmenų sprendimai gali turėti ilgalaikį poveikį didelėms grupėms**.

Patarimai: Po žaidimo derybų įtraukite trumpus refleksijos uždavinius arba diskusijas su bendraamžiais, padėdami žaidėjams nustatyti, kokios bendravimo strategijos veda į sėkmę arba aklavietę.

3.3 Ekonominių ir socialinių sistemų supratimas

Demokratinis dalyvavimas taip pat apima supratimą, **kaip veikia visuomenės ir ekonomika bei kaip jos veikia asmenis ir bendruomenes**. Vaizdo žaidimai suteikia galingą „smėlio dėžę“ šioms sistemoms tyrinėti ir ugdyti **finansinį raštingumą bei socialinį ir ekonominį sąmoningumą eksperimentuojant ir mokantis priežasties ir pasekmės analize**. Tvarkydami biudžetus, skirstydami išteklius arba reaguodami į trūkumą ar vartojimo poreikius, pripažindami socialinę naudą ir gyventojų dinamiką, žaidėjai gali **tyrinėti ir analizuoti skirtingas ekonomines ir finansines sistemas, socialines sistemas ir visuomenės normas** bei patirti sudėtingą politinių pasirinkimų ir kasdienio gyvenimo tarpusavio priklausomybę.

Abstrakčių sistemų pavertimas apčiuopiama patirtimi

Platforminiuose žaidimuose, simuliuojamose sąsajose ar dialogu paremtuose žaidimuose tokie mechanizmai kaip išteklių valdymas, rinkos magnatai ar miestų kūrimas gali **nematomus procesus, tokius kaip akcijos, mokesčiai, skolos ar socialinė gerovė**, padaryti matomus, interaktyvius ir prieinamus įvairiems žaidėjams.

Pavyzdžiui: Žaidėjai gali būti atsakingi už miesto ekonominę sistemą ir jiems gali būti lemta paskirstyti ribotas lėšas tarp konkuruojančių poreikių, tokių kaip sveikatos apsauga, švietimas, būstas, atsinaujinanti energija ir infrastruktūra. Kiekvienas sprendimas turi įtakos piliečių pasitenkinimui, ekonominiam stabilumui ir ilgalaikiam tvarumui, iliustruodamas teisingumo ir efektyvumo pusiausvyrą.

Socialinio sąmoningumo integravimas per pasakojimą

Siužetu paremtos misijos gali **atskleisti finansinių sprendimų**, tokių kaip politika, orientuota į pažeidžiamas bendruomenes, aplinkosaugos problemas ar kultūros paveldą, **poveikį žmonėms**. NPC arba bendruomenių grupės gali reaguoti skirtingai,

priklausomai nuo to, kiek įtrauki ar trumparegiška yra žaidėjo politika. Tokie grįžtamojo ryšio ciklai **sustiprina empatiją ir atskaitomybę**, parodydami, kad skaičiai atspindi tikrus žmones ir gyvenimus, o kapitalistinės sistemos gali būti taikomos skirtingai ir turėti skirtingą poveikį visuomenėms.

Sisteminio mąstymo skatinimas

Įvairių tipų žaidimai gali imituoti platesnius ekonominius modelius – nuo gerovės valstybių iki rinkos ekonomikos, kviesdami žaidėjus palyginti rezultatus. Dėlionės, užduotys ir dialogai gali apimti **mokesčių sistemų reformą, infliacijos valdymą ar teisingo išteklių paskirstymo užtikrinimą**. Sėkmė priklauso ne tik nuo pelno, bet ir nuo **sąžiningumo, pasitikėjimo bei socialinės sanglaudos**, dėmesio perkėlimo nuo konkurencijos į bendradarbiavimą ir **pinigų poveikio asmenų gerovei ir visuomenės pažangai pripažinimo**.

Patarimai: Simuliaciniuose žaidimuose naudokite ataskaitų suvestines arba vaizdinius rodiklius (piliečių laimės, nelygybės indekso, skolos santykio), kad žaidėjai galėtų stebėti savo ekonominių strategijų socialinius pasekmes.

3.4 Demokratinių procesų imitavimas

Demokratija geriausiai suprantama, kai ji suvokiama kaip **dinamiška balsavimo, proporcingo atstovavimo, politinių debatų, politikos formavimo, įstatymų tvirtinimo ir atskaitomybės sistema**. Įvairūs vaizdo žaidimai gali mokyti apie **rinkimus, politikos formavimą, kompromisus ir koalicijų kūrimą**, leisdami žaidėjams veikti imituojamoje politinėje aplinkoje organizuojant kampanijas, rengiant politikos kryptis, diskutuojant apie įstatymus, bendradarbiaujant su kitais atstovais arba valdant įvairias rinkimų apygardas. Nesvarbu, ar tai būtų platformos, dialogai, ar tyrinėjimo žaidimai, žaidėjai gali patirti ir suvokti, **kaip kolektyviniai sprendimai formuoja visuomenės ir kaip populiarios nuomonės bei poreikiai turėtų atsispindėti lyderių sprendimuose, siekiant užtikrinti gerovę**.

Pavyzdžiui: Ėjimų, vaidmenų arba strategijos mechanizmai gali imituoti parlamentinius debatus, rinkimų ciklus ir koalicijų kūrimą. Pagal taisykles, žaidėjams priskiriami vaidmenys, skirti atstovauti politinėms partijoms, gynimo grupėms arba piliečių taryboms, ir jie privalo:

- Ginti savo kampaniją ir tikslus patikimais įrodymais ir tvirtais argumentais, kad gautų daugiau balsų nei jų oponentai.
 - Derėtis dėl aljansų tarp išrinktų pareigūnų kompromisų būdu ir bendrais interesais.
 - Siūlyti įstatymus ir diskutuoti su kitais atstovais, kad įstatymai ir politika, atitinkanti pirminius jų tikslus, būtų priimta.
 - Užtikrinti skaidrumą, sąžiningumą ir tvarumą priimant sprendimus ir įstatymus.
- Kiekvienas balsas ar politinis sprendimas daro įtaką visuomenės pasitikėjimui, žiniasklaidos reakcijai ir ilgalaikiam socialinei, ekonominei ir kultūrinei gerovei, parodant ryšį tarp pilietinių veiksmų ir bendruomenės rezultatų bei iliustruojant, kad kompromisas, o ne dominavimas, yra demokratijos ir visuomenės pažangos pagrindas.

Patarimai: Kurdami žaidimo mechanizmus, užtikrinkite, kad žaidėjai galėtų **stebėti tiesioginius rezultatus** (pritarimo reitingus, ekonominius pokyčius, visuomenės nuomonę ar judėjimus) **ir uždelstas pasekmes** (nelygybę, migraciją, poveikį aplinkai), taip sustiprindami ryšį tarp pilietinio dalyvavimo ir realaus pasaulio pokyčių.

Kontrastingos politinės sistemos

Simuliacijos taip pat gali atskleisti demokratinių vertybių trapumą, leisdamos žaidėjams **eksperimentuoti su kitais valdymo modeliais**. Jie gali tyrinėti įvairių tipų režimus ir jų poveikį, parodyti **skaidrumo, lygiateisiškumo ir teisingumo svarbą** bei pagrįsti demokratijos principus ir tai, ką ji gina: orumą, įvairovę, laisvę ir lygybę.

Pavyzdžiui:

- Socialistinėje simuliacijoje žaidėjai valdo kooperatinę visuomenę, kurioje ištekliai dalijami sąžiningai. Jie turi palaikyti aukštą socialinę gerovę ir solidarumą, kartu subalansuodami produktyvumą, efektyvumą, individualią nuosavybę, ambicijas ir ekonominį tvarumą.
- Federalistinėje simuliacijoje žaidėjai veikia kaip skirtingų sąjungos regionų atstovai ir turi derėtis dėl bendros politikos, tokios kaip aplinkosaugos įstatymai ar migracijos kvotos. Žaidėjai turi suderinti vietos interesus ir poreikius su regionine ir federaline vienybe, pripažindami, kad daugiapakopis valdymas reikalauja derybų, subsidiarumo ir abipusės pagarbos.
- Autoritarinėje simuliacijoje žaidėjai kontroliuoja gubernatorių, kuris vienas vadovauja tautai ir vykdo cenzūrą, stebėjimą bei riboja laisves. Jie turi pripažinti ir spręsti problemas, dėl kurių žmonių grupės nėra pripažįstamos piliečiais, protestai ir disidentų judėjimai yra slopinami arba jais piktnaudžiaujama, o tarp klasių atsiranda didelė nelygybė, pažeidžianti pagrindines žmogaus teises ir visuomenės pažangą.
- Ekstremalioje kapitalistinėje simuliacijoje žaidėjai valdo privačią įmonę, konkuruojančią žiaurioje rinkoje, ir turi priimti sprendimus, kurie teikia pirmenybę arba pelnui, arba etinei atsakomybei, taip privatizavimo būdu paveikdami visuomenės prieigą prie paslaugų ir pagrindinių poreikių (sveikatos priežiūros ir švietimo). Spartus augimas lemia prestižą ir turtus, tačiau socialinių įsipareigojimų nepaisymas veda prie protestų, nelygybės ir ekologinio žlugimo.

Patarimai: Norėdami pagilinti mokymąsi, į žaidimą įtraukite „refleksijos patikros punktus“, kuriuose žaidėjai turi pagrįsti savo balsus arba apginti savo politiką ar balsus prieš žengiant toliau. Tai pasyvų žaidimą paverčia pilietiniu mąstymu ir kiekvieną užduotį padaro prasmingesnę.

3.5 Faktų atskyrimas nuo dezinformacijos

Pilietinė kompetencija priklauso ne tik nuo balsavimo ar debatų įgūdžių, bet ir nuo gebėjimo **atskirti tiesą nuo manipuliacijų**, kad būtų galima priimti visapusiškai pagrįstus sprendimus. Žaidimai gali lavinti **žiniasklaidos priemonių naudojimo raštingumą ir faktų tikrinimą**, įtraukdami žaidėjus į sudėtingas ekosistemas, kuriose susipina faktai, nuomonės, melagingos naujienos, šališki šaltiniai, sąmokslų teorijos, neteisingai interpretuoti duomenys, satyra ir propaganda. Taip įvairių tipų žaidimai gali padėti žaidėjams suprasti objektyvumą ir subjektyvumą bei patirti **tikrąjį dezinformacijos poveikį bendruomenėms ir demokratinėms sistemoms**.

Kritinio mąstymo lavinimas žaidimo metu

Tiriamuosiuose žaidimuose ar simuliuojamose sąsajose yra mechanizmai, tokie kaip informacijos tikrinimo užduotys ar įrodymais pagrįsti iššūkiai, kurie skatina žaidėjus **analizuoti, tikrinti ir kvestionuoti duomenis prieš priimant sprendimus**. Strateginiai ar socialiniai žaidimai taip pat gali parodyti, kaip gandai, šmeižto kampanijos ir propaganda plinta tinkluose ir kokį poveikį jie gali turėti. Žaidimų kūrime naudojamos priemonės gali padėti žaidėjams **atpažinti patikimus ar recenzuojamus šaltinius ir išmokti akademinių tyrimų pagrindų**.

Pavyzdžiui:

- Žaidėjai, veikiantys kaip žurnalistai arba politikos patarėjai, gauna prieštaringų pranešimų. Jie turi naudoti turimas priemones, tokias kaip paieškos sistemos ar autentiškumo nuskaitymai, kad pastebėtų suklaidotus vaizdus, klaidinančius duomenis ir šališkus ar įtartinus šaltinius. Sėkmei pasiekti reikia palyginti kelias perspektyvas, nustatyti logines klaidas ar įtartinus teiginius ir įvertinti šaltinių patikimumą.
- Žaidėjai valdo žiniasklaidos priemonę, socialinę platformą ar politinę kampaniją, derindami įsitraukimą ir ambicijas su etine atsakomybe ir sąžiningumu. Sensacingo ar nepatikrinto turinio skelbimas gali padidinti trumpalaikį populiarumą, tačiau ilginiui pakenkti pasitikėjimui ir demokratiniam stabilumui, kaip rodo įtakos ar populiarumo rodikliai, pasitikėjimo indeksai ir apklausos.

Refleksijos ir įrodymų suvokimo skatinimas

Faktų tikrinimo mini žaidimų ar įvairių žaidimų formų mechanizmų integravimas į padeda žaidėjams **atpažinti manipuliavimo technikas** ir suprasti poreikį tinkamai ištirti ir cituoti patikimus šaltinius prieš veikiant remiantis suvoktais faktais ar prielaidomis. Atlygio sistemos gali sustiprinti analitinį elgesį, teikdamos tiesiogines teigiamas reakcijas, kai žaidėjai **konsultuojasi su recenzuojamais šaltiniais, tikrina duomenis ar cituoja įrodymus**.

Patarimai: Žaidimo metu tyrinėkite šaltinių analizę, lateralinį skaitymą ir patvirtinimo strategijas.

- ✓ **Naudokite paprastas grįžtamojo ryšio sekas**, kad padėtumėte žaidėjams nustatyti, į ką atkreipti dėmesį ieškant patikimos informacijos, ir paaiškinkite, kodėl tam šaltiniai ar duomenys yra nepatikimi, netikslūs arba klaidinantys. Pabrėžkite skirtumą tarp objektyvaus pranešimo ir emocinio įrėminimo, kad žaidėjai žinotų apie kognityvinį šališkumą.
- ✓ **Patikrinimą paverskite žaidžiamu veiksmu:** Leiskite žaidėjams analizuoti duomenis ar šaltinius, tikrinant autorių, lyginant su kitais tos pačios temos šaltiniais ir atsekant teiginius iki pirminio šaltinio. Pridėkite įrankių, tokių kaip perjungimas į kitus skirtukus ar šaltinius, panašios informacijos tikrinimas, atvirkštinės vaizdų paieškos sistemos ir konteksto analizė.
- ✓ **Parodykite įrodymais pagrįsto duomenų valdymo pasekmes:** Įtraukite patikimumo ar pasitikėjimo matuoklį, rodantį, kad šaltinių tikrinimas didina pasitikėjimą, kol nepatikrinto turinio dalijimasis padidina trumpalaikį pasiekiamumą, tačiau daro ilgalaikę žalą (dezinformacijos ir žalingų klaidingų įsitikinimų plitimą).

3.6 Scenarijų pasiūlymai: Demokratijos ir žmogaus teisių skatinimas

1 scenarijus: Piliečių balsai

Šalies vyriausybė žlugo. Žaidėjai skiriami į laikinąją piliečių tarybą, atsakingą už stabilumo palaikymą, kol įvyks nauji rinkimai. Jie turi parengti ir derėtis dėl nepaprastosios padėties įstatymų ir politikos, kurie atitiktų ES vertybes (laisvę, lygybę ir pagarbą žmogaus orumui ir įvairovei), taip pat šalinant esamų sistemų trūkumus ir susiduriant su populistiniu spaudimu, dezinformacijos kampanijomis ir didėjant ekstremistinių grupuočių bei konservatyvių judėjimų įtakai.



Mechanika: Debatų ir balsavimo sistemos; bendradarbiavimas, derybos ir kompromisai; moralinio pasirinkimo dialogai ir žiniasklaidos stebėsenos užduotys.

Iššūkis: Daugumos reikalavimų ir mažumų teisių suderinimas; visuomenės pasitikėjimo valdymas klaidingos informacijos akivaizdoje; lygybės ir teisingumo užtikrinimas nepaisant spaudimo.



Mokymosi rezultatai: Supratimas, kaip demokratinis valdymas priklauso nuo kompromisų, faktais pagrįsto ir etiško sprendimų priėmimo bei marginalizuotų balsų įtraukimo siekiant užtikrinti pagarbą esminėms teisėms.

2 scenarijus: Mano bendruomenei

Žaidėjai yra mažos bendruomenės, kurią reikia atkurti po didelės krizės, lyderiai. Jie privalo atsižvelgti į piliečių poreikius ir balsus, skirti ribotus išteklius konkrečioms sferoms ir priimti sprendimus, užtikrinančius, kad visi bendruomenės nariai galėtų tinkamai prisidėti prie grupės gerovės. Žaidėjai turėtų suvokti, kad visi asmenys, norėdami visapusiškai funkcionuoti, turi turėti lygias galimybes gauti išsilavinimą, sveikatos priežiūrą, būstą ir dalyvauti; jie privalo užtikrinti demokratiją, įtrauktį, prieinamumą, lygybę ir teisingumą bei stebėti piliečių pasitenkinimą, kartu subalansuodami ribotus išteklius.



Mechanika: Biudžeto simuliacija; gerovės ir pasitikėjimo rodikliai; etinių dilemų galvosūkiai.

Iššūkis: Efektyvumo ir teisingumo suderinimas; pirmenybės teikimas politikai, kuri palaiko kolektyvinę gerovę.



Mokymosi rezultatai: Sisteminio mąstymo, empatijos ir supratimo apie tai, kaip lygybė ir pilietinis dalyvavimas palaiko demokratinį ir socialinį bei ekonominį stabilumą, ugdymas.

4 skyrius: Įtraukus dizainas ir prieinamumas

4.1 Tikslas ir aktualumas

Įtraukus dizainas ir prieinamumas yra pagrindiniai principai kuriant mokamuosius žaidimus, atspindinčius sąžiningumą, dalyvavimą ir žmogaus orumą. Jie nėra techniniai priedai, o esminiai elementai kuriant mokymosi patirtis, kurios įgalina visus jaunos žmones, nepriklausomai nuo jų kilmės, gebėjimų ar tapatybės.

Europos demokratiųjų vertybių kontekste įtraukus dizainas yra tiesiogiai susijęs su pagrindinėmis struktūromis, tokiomis kaip:

- ◆ **Europos prieinamumo aktas (2023 m.)**
- ◆ **Universalaus mokymosi dizaino (UDL) principai**
- ◆ **Žiniatinklio turinio prieinamumo gairės (WCAG 2.2)**

Praktikoje: Įtraukūs edukaciniai žaidimai gali:

- Pašalinti kliūtis, kurios riboja dalyvavimą.
- Autentiškai reprezentuoti įvairias patirtis ir požiūrius.
- Skatinti žaidėjų tarpusavio supratimą, empatiją ir bendradarbiavimą.
- Įgalinti jaunimą tapti aktyviais savo bendruomenių dalyviais.

Taigi, įtraukus dizainas yra ne tik techninis klausimas – tai **demokratinė priemonė**, skatinanti įsitraukimą, lygybę ir dalyvavimą.

4.2 Įvairovės atstovavimas: stereotipų vengimas ir skirtumų puoselėjimas

Atstovavimas žaidimuose daro įtaką tam, kaip jauni žmonės supranta save ir kitus. Jei elgiamasi neatsargiai, galima sustiprinti stereotipus ir nelygybę. Jei elgiamasi apgalvotai - su džiaugsmu priimama įvairovė ir stiprinama socialinė sanglauda.

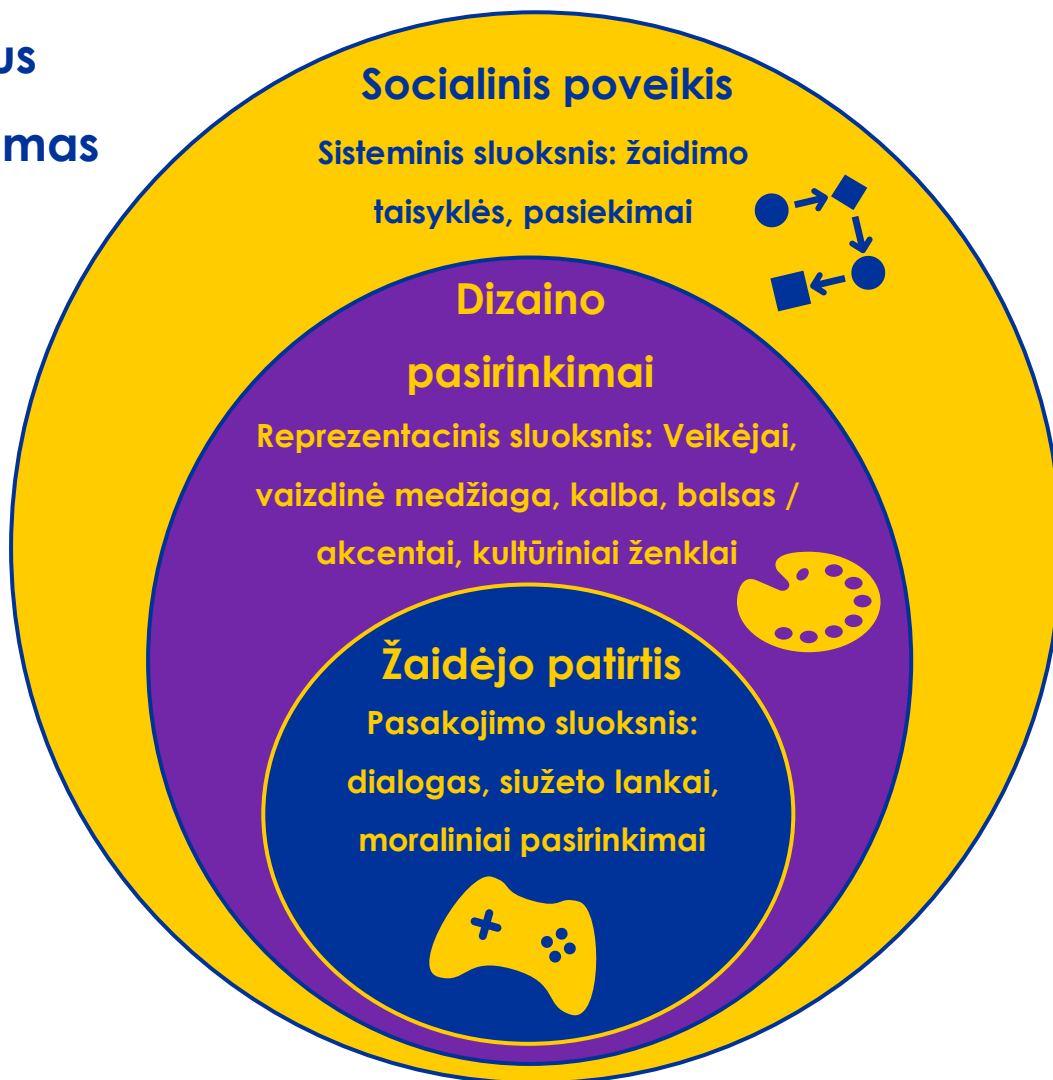
Dažniausi stereotipai, kurių reikėtų vengti:

- ◆ Primityvūs kultūriniai vaizdavimai arba klišės.
- ◆ Lyčių vaidmenys, kurios riboja saviraišką ar dalyvavimą.
- ◆ Žmonių su negalia klaidingas suvokimas arba vaizdavimas.
- ◆ Socialinės grupės, kaimo ar migracijos pagrindu sukurtos įvairovės ignoravimas.
- ◆ Etninių skirtumų ir LGBTIQ+ tapatybių klaidingas vaizdavimas.

Patarimai

- ✓ **Bendras kūrimas su jaunimu:** Įtraukite jaunimą į personažų kūrimą, dialogus ir siužetus, kad galėtumėte užtikrinti autentiškumą.
- ✓ **Tyrinėkite vietos realijas:** Atspindėkite Europos jaunimo kontekstų įvairovę, įskaitant miesto, kaimo ir migrantų patirtis.
- ✓ **Vartokite įtraukią kalbą:** Venkite su lytimi susijusių, eiblistinių ar kultūriškai šališkų išraiškų.
- ✓ **Ugdykite daugiamačius personažus:** Parodykite tiek stipriasias, tiek silpnasias puses, kad išvengtumėte vienmačių vaizdavimų.
- ✓ **Atlikite „representacijos auditą“.** Paklauskite: Ko trūksta? Kas gali būti stereotipiška?
- ✓ **Įtraukite įvairius balsus** į prototipų testavimą ir peržiūrą.
- ✓ **Venkite simboliškumo:** Įtrauktis turėtų būti natūrali ir integruota, o ne dekoratyvi ar simbolinė.

Įtraukus atstovavimas



Pavyzdžiui:

- **Celeste (2018):** Metaforinė istorija apie nerimo ir abejonių savimi įveikimą. Žaidimas iliustruoja, kaip atkaklumas ir savimonė gali virsti emociniu atsparumu, parodydamas žaidėjams, kad vidinės kovos yra augimo dalis.
- **Before I Forget (2020):** Užjaučiantis atminties praradimo vaizdavimas. Skatina empatiją, leisdamas žaidėjams patirti pasaulį per demencija sergančio žmogaus perspektyvą, pabrėžiant supratimo ir rūpesčio svarbą.
- **My Child Lebensborn (2018):** Tyrinėjant empatiją ir socialinę atskirtį per prasmingus moralinius sprendimus, žaidėjams metamas iššūkis susidurti su išankstiniu nusistatymu ir apmąstyti, kaip visuomenės vertinimas veikia individualią tapatybę ir gerovę.

Patarimai: Aiškūs žingsniai, kurių reikia laikytis:

- ✓ **Supažindinkite žaidėjus su pagrindiniais demokratinio bendradarbiavimo principais:** Trumpai prieš prasidedant žaidimui, paaiškinkite tokias vertybes kaip įtrauktis, sąžiningumas ir bendra atsakomybė, kad nustatytumėte toną.
- ✓ **Skatinkite žaidimą mažose, mišrioje grupėse, kad būtų užtikrintas įvairiapusis dalyvavimas:** Grupės sudėtis turėtų atspindėti skirtingus požiūrius, skatinant dialogą ir bendradarbiavimą tarp žaidėjų, turinčių skirtingą patirtį ar gebėjimus.
- ✓ **Vadovaukitės refleksija naudodami aptarimo klausimus, tokius kaip „Kieno balso trūko?“ arba „Kaip įtrauktis paveikė rezultatus?“:** Šis paskutinis žingsnis padeda dalyviams susieti žaidimo sprendimus su realaus pasaulio demokratiniais procesais ir asmeniniu mokymusi.

4.3 Prienamumas ir dalyvavimas

Prienamumas reiškia užtikrinimą, kad visi – įskaitant žaidėjus, turinčius fizinių, mokymosi, kalbos raidos ar ekonominių apribojimų – galėtų visapusiškai įsitraukti į žaidimą ir mėgautis juo. Prienamumas ir dalyvavimas yra neatsiejamai susiję: kuo prienamesnis žaidimas, tuo demokratiškesnis tampa jo mokymosi potencialas.

Jauni žmonės gali susidurti su **fizinėmis kliūtimis** (mobilumo, sensoriniais ar kognityviniais apribojimais), **skaitmeninėmis kliūtimis** (įrenginių trūkumu, prastu ryšiu) arba **socialinėmis ir ekonominėmis kliūtimis** (kaina, laikas ar prieiga prie technologijų). Šių problemų atpažinimas ir sprendimas padeda jaunimo darbuotojams kurti lygias ir įtraukiančias mokymosi patirtis.

Dažniausios dalyvavimo kliūtys

- ◆ Sudėtinga navigacija arba neaiškios instrukcijos.
- ◆ Valdymo stoka, pritaikymas pagal poreikį, smulkus tekstas arba mažas vaizdo kontrastas.
- ◆ Dideli technologiniai reikalavimai arba mokama programinė įranga.
- ◆ Kalbos barjerai ir ribota lokalizacija.
- ◆ Prielaidos apie žaidėjų kognityvinius gebėjimus arba dėmesio koncentraciją.

Patarimai

- ✓ Kurkite atsižvelgdami į prieinamumą nuo pat pradžių, o ne į tai kaip į vėliau apgalvotą dalyką.
- ✓ Naudokite įrankius **be kodo arba su mažu kodo kiekiu**, tokius kaip „Scratch“, „GDevelop“, „Construct“ ar „Bitsy“, kad kūryba būtų įtrauki ir prieinama. Šios platformos sumažina technines kliūtis ir leidžia jauniems žmonėms bei jaunimo darbuotojams tapti kūrėjais, o ne tik vartotojais, skatinant skaitmeninę įtrauktį ir kūrybinį pasitikėjimą.
- ✓ Taikykite **universalaus mokymosi dizaino (UDL)** principus: Pasiūlykite kelis būdus įsitraukti, reprezentuoti ir reikšti idėjas.
- ✓ Įtraukite **pritaikomas funkcijas**: Šrifto mastelio keitimą, spalvų kontrastą, subtitrus, garso valdiklius ir klaviatūros perprogramavimą.
- ✓ Užtikrinti, kad **žaidimai veiktų žemos kokybės įrenginiuose** ir, kai įmanoma, neprisijungus prie interneto – pasiekdami jaunimą, turintį ribotą prieigą prie interneto arba senesnę įrangą.
- ✓ Testuokite su **įvairiomis vartotojų grupėmis**, įskaitant jaunus žmones su negalia arba ribotu skaitmeniniu raštingumu.
- ✓ Kurkite įtraukią moderavimo praktiką, kuri padėtų visiems jaustis išgirstiems – naudokite vaizdines priemones, mentorystę tarp bendraamžių ir diskusijų ratus, kad įtrauktumėte jaunimą iš įvairių sluoksnių.
- ✓ Skatinkite **bendro kūrimo seminarus**, kuriuose jaunimas prisidėtų prie žaidimo idėjų ir prieinamumo sprendimų; šis procesas skatina komandinį darbą ir bendrą atsakomybę.

Įtraukus moderavimas reiškia saugią, dalyvaujamųjų erdvių, kuriose svarbi kiekvieno žaidėjo patirtis, kūrimą. Tai ne tik žaidimų kūrimas jaunimui, bet ir kartu su jais – užtikrinant, kad prieinamumas taptų bendra vertybe, o ne technine varnele.

Daugiau informacijos apie šiuos įrankius rasite **techniniame vadove**.

Pavyzdžiui:

- **Jaunimo žaidimų kūrimo renginys naudojant „GDevelop“:** Dalyviai su skirtingomis patirtimis kuria pilietinius mini žaidimus apie savo bendruomenes. Komandos taiko prieinamumo funkcijas, tokias kaip subtitrai, didelio kontrasto spalvos ir supaprastinta navigacija, užtikrindamos, kad visi galėtų žaisti ir kurti kartu.
- **Mobilusis žaidimas vietos pilietinei veiklai:** Sukurtas „Construct“ programėlėje, jame naudojami įskaitomi šriftai, paprasti valdikliai ir daugiakalbis tekstas, siekiant įtraukti kaimo ir migrantų jaunimą į skaitmeninį dalyvavimą.
- **„Scratch“ projektų adaptacija klasėje:** Mokiniai taiso vieni kitų žaidimus, pridėdami antraštes ir didesnę tekstą, mokydamiesi empatijos ir įtraukties per dizaino pasirinkimus.

Dalyvaujamųjų žaidimų kūrimas yra ne tik mokymosi veikla – tai **pilietinio įsitraukimo** veiksmas, įgalinantis jaunus žmones formuoti naratyvus, atspindinčius jų patirtį ir vertybes.

Patarimai: Aiškūs žingsniai, kurių reikia laikytis:

- ✓ **Ankstyvas prieinamumo poreikių nustatymas:** Prieš pradedant kurti dizainą, pasitarkite su jaunimu, kad suprastumėte fizines, skaitmenines ir kalbines kliūtis, kurios gali riboti dalyvavimą.
- ✓ **Integruokite prieinamumo funkcijas kūrimo metu:** Pridėkite tokių parinkčių kaip reguliuojamas sunkumas, kontrasto režimai, subtitrai arba lankstūs valdikliai kaip numatytosios funkcijos – ne specialūs priedai.
- ✓ **Skatinkite įtraukų žaidimų testavimą ir refleksiją:** Po žaidimo, veskite diskusijos apie tai, kas pasiteisino, kas buvo atmesta ir kaip būsimos versijos galėtų pagerinti teisingumą ir įtrauktį.

4.4 Prieinamumo gairės: įtraukaus ir vartotojui patogaus dizaino užtikrinimas

Kuriant prieinamus žaidimus reikia daugiau nei pakoreguoti kelis techninius parametrus. Tai reiškia, kad nuo pat pradžių reikia kurti atsižvelgiant į įvairių jaunų žmonių poreikius- įskaitant asmenis, turinčius regos, klausos, kognityvinių, kalbinių ar motorinių sutrikimų. Šiose gairėse pateikiami praktiniai žingsniai, kaip užtikrinti, kad žaidimai ir mokymosi patirtis išliktų įtraukūs, suprantami ir patogūs naudoti visiems.

Patarimai: Pagrindiniai prieinamumo principai, kurių reikia laikytis:

- ✓ **Naudokite aiškius, įskaitomus šriftus:** Pirmenybę teikite šriftams be serifų (pvz., „Arial“, „Verdana“, „OpenDyslexic“) ir užtikrinti minimalų įskaitomą dydį visuose įrenginiuose.
- ✓ **Užtikrinkite pakankamą spalvų kontrastą:** Laikykitės WCAG kontrasto santykių, kad tekstas ir elementai būtų matomi žaidėjams su silpnaregyste arba disleksija.
- ✓ **Venkite kursyvų ir pabraukimų:** Jie sumažina skaitomumą; naudokite paryškinius vietoj to.
- ✓ **Naudokite paprastas, nuoseklias išdėstymo struktūras:** Suskirstykite turinį į trumpus paragrafus pastraipose naudokite ženklelius ir venkiite ilgų sakinių pastaripose.
- ✓ **Pateikite subtitrus ir (arba) įgarsinimą:** Tai padeda žaidėjams, turintiems klausos ar klausos sutrikimų, regėjimo sutrikimų, kalbos barjerų ar susiduria su žemesniu raštingumo lygiu.
- ✓ **Siūlykite alternatyvų tekstą ir aprašymus:** Pridėkite rašytinius arba garsinius aprašymus esminiams vaizdams, piktogramoms ar pasakojimo scenoms.
- ✓ **Igalinkite sąsajos pritaikymą:** Tokios parinktys kaip šrifto mastelio keitimas, kontrastingos temos, spalvų režimai ir garso valdikliai žymiai padidina naudojimo patogumus.
- ✓ **Užtikrinkite aiškią ir intuityvią navigaciją:** Venkite netvarkos, užtikrinkite nuspėjamą meniu struktūrą ir, jei reikia, pateikite nuoseklius nurodymus.

- ✓ **Taikykite kelis vaizdavimo būdus:** Vadovaukitės universaliu mokymosi dizainu (UDL ang.), derindami vaizdinius, tekstą, garsą ir interaktyvius elementus.
- ✓ **Anksti ir dažnai tikrinkite prieinamumą:** Įtraukite jaunas žmones su negalia ir įvairius skaitmeninio raštingumo lygius žaidimų testavimo sesijose. Jų atsiliepimai turėtų padėti atlikti iteracinius patobulinimus.

Prieinamumas stiprina dalyvavimą ir lygybę. Kai žaidėjai gali lengvai skaityti tekstą, vykdyti instrukcijas ir suprasti turinį, nepaisant jų gebėjimų ar įrenginių, jie gali laisvai sutelkti dėmesį į kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir pilietinį įsitraukimą. Prieinamumo integravimas į visą dizainą – o ne kaip papildomas priedas – užtikrina teisingesnius mokymosi rezultatus ir įtraukesnę patirtį visiems.

4.5 Scenarijaus pasiūlymas: Demokratijos kūrėjai

Praktinis aukščiau aptartų principų pavyzdys – scenarijus „Demokratijos kūrėjai“, kuris parodo, kaip jaunimo dalyvavimas ir prieinamumas gali būti integruoti į edukacinių žaidimų dizainą. Jis suteikia jaunimo darbuotojams praktinį modelį, padedantį patraukliai ir lanksčiai organizuoti mokymąsi apie demokratiją, bendradarbiavimą ir įtrauktį.

Tema: Dalyvaujamoji demokratija

Tikslinė amžiaus grupė: 15–25 metų jaunimas

Platforma: Naršyklė / mobilusis (arba neprisijungus su spausdintomis kortelėmis)

Trukmė: 90 – 120 minučių

Grupės dydis: 10 – 25 dalyviai

Žanras: Bendradarbiavimo simuliacija / naratyvinis galvosūkis

Dalyviai vaidina Jaunimo tarybos narius, kuriems pavesta tobulinti išgalvotą Europos miestą, mokytis subalansuoti įvairius požiūrius ir priimti teisingus, įtraukius sprendimus.



Tikslas: padėti jaunimui patirti, kaip įtrauktis, dialogas ir bendra atsakomybė formuoja demokratinį sprendimų priėmimą.



Mokymosi tikslai:

- ✦ Suprasti **dalyvaujamosios demokratijos** ir įtraukiojo bendradarbiavimo principus.
- ✦ Praktikuoti **komandinį darbą, derybas ir empatiją** priimdami sprendimus vaidmenimis pagrįstą būdu.
- ✦ Pripažinti **prieinamumą ir įtrauktį** kaip pilietines ir demokratines vertybes.

Seminaro apžvalga

Jaunimas yra suskirstytas į mažas Jaunimo tarybų grupes, kurių kiekviena atstovauja skirtingiems bendruomenės požiūriams (pvz., kaimo jaunimas, migrantų kilmės jaunimas, jaunuolis su negalia). Kartu jie turi skirti ribotus išteklius miesto iššūkiams spręsti (pavyzdžiui, prieigai prie kultūros, viešojo transporto ar skaitmeninės įtraukties). Diskutuodami, balsuodami ir ieškodami kompromisų, jie patiria kolektyvinio sprendimų priėmimo sudėtingumą ir įtraukties svarbą.

Fasilitavimo (vedimo) žingsniai

1. **Įvadas:** Pristatykite veiklos tikslą ir paskirstykite vaidmenis, kad būtų užtikrinta nuomonių įvairovė.
2. **Žaidimo etapas:** Grupės naudoja skaitmeninę arba popierinę „Demokratijos kūrėjų“ versiją, kad aptartų bendruomenės prioritetus ir nuspręstų dėl jų.
3. **Refleksija:** Po žaidimo surengkite grupės diskusiją apie sąžiningumą, įtrauktį ir realaus pasaulio paraleles („Kieno balso trūko?“, „Kaip jautėtės ieškodami kompromiso?“).
4. **Ryšys su realybe:** Pristatykite vietines arba ES iniciatyvas, skirtas jaunimo dalyvavimui (pvz., Europos jaunimo portalas, Solidarumo korpusas).

Pagrindinės ypatybės

- ✦ Reguluojama sądaja (kontrastas, subtitrai, šrifto mastelio keitimas).
- ✦ Siužetinės linijos, rodančios kelis požiūrius ir derybas.
- ✦ Apdovanojimai už įtraukų ir bendradarbiavimu grįstą sprendimų priėmimą.
- ✦ Pasirenkamas pritaikymas veiklai be interneto – naudojant spausdintas korteles ar grupinius vaidmenų žaidimus.

Numatomi rezultatai

- ✦ Sustiprintas **demokratinio bendradarbiavimo ir bendros atsakomybės supratimas.**
- ✦ Padidėjusi empatija ir dėkingumas už įvairiapusę patirtį.
- ✦ Didesnis informuotumas apie **realias pilietinio įsitraukimo galimybes.**
- ✦ Paskatinimas imtis veiksmų savo bendruomenėse.

Edukacinis modelis, „Demokratijos kūrėjai“ parodo, kad įtraukus žaidimų dizainas gali būti naudinga pilietinio mokymosi priemonė. Jis sujungia skaitmeninį kūrybiškumą ir demokratinį įsitraukimą, pabrėždamas prieinamumo ir lygybės svarbą jaunimo dalyvavime.

5 skyrius: Nuo žaidimo iki dalyvavimo: žaidimų, turinčių demokratinį poveikį, kūrimas

5.1 Žaidimo galia

Edukaciniai žaidimai vis labiau pripažįstami kaip galinga priemonė demokratiniam **dalyvavimui ir pilietiniam įsitraukimui**, ypač jaunimo tarpe. Skirtingai nei tradiciniai mokymosi metodai, žaidimai suteikia **interaktyvią, patirtinę aplinką**, kurioje žaidėjai gali tyrinėti sudėtingas idėjas, **eksperimentuoti** su sprendimais ir stebėti savo veiksmų pasekmes saugioje, struktūruotoje erdvėje.

Europos vertybių, demokratijos ir aktyvaus pilietiškumo kontekste gerai sukurti žaidimai gali ne tik pateikti informaciją. Jie gali:

- ◆ **Įtraukti žaidėjus į prasmingus scenarijus**, atspindinčius realius iššūkius
- ◆ **Skatinti kritišką** individualių ir kolektyvinių pasirinkimų apmąstymą.
- ◆ **Skatinti bendradarbiavimą ir dialogą** – pagrindinius demokratinio gyvenimo elementus.
- ◆ **Ugdyti įgūdžius**, tokius kaip problemų sprendimas, kritinis mąstymas, empatija ir skaitmeninis raštingumas.

Jaunimo darbuotojams ir pedagogams edukaciniai žaidimai yra unikali **galimybė pilietinį ugdymą padaryti apčiuopiamą ir įtraukiantį**. Įtraukiant žaidėjus į situacijas, kai reikia orientuotis demokratiniuose procesuose, derėtis su kitais ar etišškai valdyti išteklius, žaidimai gali paversti abstrakčias sąvokas, tokias kaip saviraiškos laisvė, skaitmeninės teisės ar atsakomybė už aplinką, gyvenimiška patirtimi.

Be to, prieinamų, nereikalaujančių kodavimo žaidimų kūrimo įrankių atsiradimas leidžia jaunimo darbuotojams, pedagogams ir patiems jaunuoliams tapti kūrėjais, o ne tik vartotojais. Šis dalyvaujamasis požiūris puikiai atitinka demokratines vertybes: suteikti jaunimui **veiksmų laisvę, balsą ir vaidmenį formuojant pasakojimus**.

Šiame paskutiniame skyriuje nagrinėjama, kaip kurti edukacinius žaidimus, **turinčius demokratinį poveikį**. Jame daugiausia dėmesio skiriama 4 tarpusavyje susijusiems aspektams:

- ◆ **Mokymosi ir įsitraukimo pusiausvyros** užtikrinimas, siekiant užtikrinti, kad žaidimai būtų prasmingi ir įdomūs.
- ◆ **Etika ir atsakomybė**, įskaitant privatumą, įtrauktį ir skaitmenines teises.
- ◆ **Virtualių patirčių susiejimas su realaus pasaulio** veiksmomis, siekiant išplėsti mokymąsi už žaidimo ribų.
- ◆ **Poveikio vertinimas**, siekiant laikui bėgant išmatuoti ir pagerinti tiek švietimo, tiek pilietinius rezultatus.

Integruodami šiuos principus, jaunimo darbuotojai gali kurti arba palengvinti žaidimus, kurie **ne tik lavina, bet ir įgalina**, paversdami žaidimą **aktyvaus, informuoto ir įtraukiančio pilietiškumo mokymosi įrankiu**.

5.2 Mokymosi ir įsitraukimo pusiausvyros užtikrinimas

Sukurti žaidimą, kuris būtų ir **edukaciniu požiūriu** prasmingas, ir **malonus žaisti**, yra vienas didžiausių iššūkių pilietinių žaidimų dizaine. Jei dominuoja edukacinis turinys, žaidėjai gali prarasti susidomėjimą. Jei žaidimas yra tik pramoginis, mokymosi tikslai gali būti prarasti. Norint pasiekti šią pusiausvyrą, reikia sąmoningų dizaino pasirinkimų.

Praktiškai: Pagrindiniai principai:

- **Nuo pat pradžių nustatykite aiškius mokymosi tikslus:** Kokios demokratinės sąvokos ar įgūdžius žaidėjai turėtų įgyti?
- **Integruokite mokymąsi į praktiką**, o ne tik į pasakojimą ar tekstą. Pavyzdžiui, žaidimas apie skaitmeninę pilietybę gali reikalauti, kad žaidėjai atpažintų klaidingą informaciją žaidimo metu, o ne atlikdami viktorinę pabaigoje.
- **Žaidimo mechaniką derinkite su mokymosi tikslais:** Debatų žaidimas turėtų naudoti pasirinkimu pagrįstą arba vaidmenų žaidimo mechaniką; tvarumo žaidime gali būti naudojamas išteklių valdymas.
- **Palaikykite tikslinei amžiaus** grupei tinkamą mąstymo krūvį. Jaunimui skirtuose žaidimuose reikėtų vengti pernelyg sudėtingų instrukcijų.

Patarimai

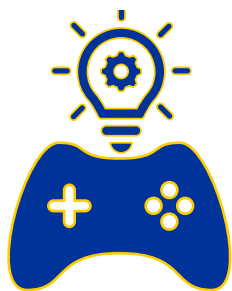
- ✓ **Pasakodami istorijas**, sukurkite emociškai atpažįstamas abstrakčias sąvokas (pvz., ES vertybes).
- ✓ **Kaitaliokite veiksmą ir apmąstymą**: Po svarbių akimirkų numatykite laiko diskusijoms, dienoraščio rašymui ar sprendimų peržiūrai.
- ✓ **Kurkite galvodami apie „srautą“**: Palaipsniui didinkite iššūkius, kad žaidėjai išliktų motyvuoti.
- ✓ **Anksti sukurkite prototipą ir dažnai testuokite** su jaunimo grupėmis, kad patikrintumėte, ar žaidimas yra malonus ir lavinamasis.

Pavyzdžiui: Žaidime apie ES sprendimų priėmimą žaidėjai gali įsijausti į EP narių, kurie turi derėtis dėl įstatymų, vaidmenis. Edukacinis turinys (kaip priimami ES įstatymai) yra įtrauktas į mechanizmus (diskusijas, koalicijų formavimą), o ne tik paaiškinamas tekstu.

Siekiant demokratinio poveikio, edukacinis turinys turėtų **tekėti per visą žaidimo eigą**, o ne būti pastovus. Gerai integruotas dizainas išlaiko žaidėjų susidomėjimą ir paverčia mokymąsi aktyvia patirtimi.

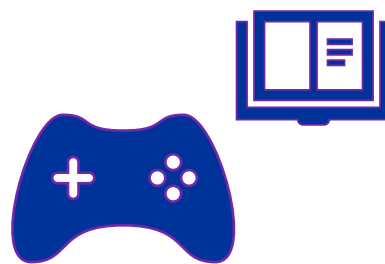
Šioje iliustracijoje palyginami **du skirtingi** mokymosi ir žaidimo **derinimo būdai**. **Kairėje („Daryti“)** mokymasis yra natūraliai integruotas į žaidimo mechanizmus; žaidėjai įgyja žinių žaisdami, darydami pasirinkimus ir sprenddami iššūkius. **Dešinėje („Nedaryti“)** mokymasis yra atskirtas nuo žaidimo, dažnai pateikiamas kaip statinė informacija prieš žaidimą arba po jo.

✓ **DARYTI**



Žaidimo eiga + mokymasis

✗ **NEDARYTI**



Žaidimo eiga → mokymasis

5.3 Etika ir atsakomybė kuriant žaidimus

Kuriant pilietinius ir edukacinius žaidimus, reikia atsižvelgti į **etinius aspektus**, ypač dirbant su jaunimu. Tai apima tai, kaip tvarkomi duomenys, koks įtraukus yra dizainas ir kiek pagarba žaidėjų teisėms ir tapatybei yra teikiama turinyje.

Patarimai: Duomenų rinkimas ir privatumas:

- ✓ Rinkite **tik būtiniausius duomenis** (pvz., anoniminę žaidimo eigą) ir, kai tik įmanoma, venkite asmeninės informacijos.
- ✓ Būkite **skaidrūs**, nurodydami, kokie duomenys renkami ir kodėl.
- ✓ Griežtai laikykitės **BDAR (GDPR ang.) gairių**, susijusių su bet kokiais saugomais ar bendrinamais duomenimis.
- ✓ Venkite išorinių papildinių ar trečiųjų šalių sekimo priemonių, kurios galėtų pakenkti privatumui.

Įtraukiojo dizaino principai

- ◆ **Reprezentacija svarbi:** įtraukite įvairius personažus, vardus ir požiūrius, kad atspindėtumėte realias ES visuomenes.
- ◆ **Prieinamumas** turėtų būti užtikrintas nuo pat pradžių:
 - ✦ Didelio kontrasto vaizdai ir lengvai įskaitomi šriftai.
 - ✦ Subtitrai arba garso alternatyvos.
 - ✦ Reguluojami sunkumo lygiai.
 - ✦ Aiškios instrukcijos ir nuosekli vartotojo sąsaja.

Daugiau informacijos apie įtraukųjį dizainą galite rasti **4 skyriuje**.

Pagarba skaitmeninėms teisėms

Rodykite etišką elgesį žaidime: pavyzdžiui, apdovanokite už pagarbų bendravimą internete arba atkreipkite dėmesį į žalingus veiksmus.

Pavyzdžiui: Galimos etinės dilemos arba mokymosi scenarijai:

- **Žodžio laisvė ir neapykantos kalba:** Žaidėjas, moderuojantis išgalvotą socialinį tinklą turi nuspręsti, ar pašalinti prieštaringai vertinamą įrašą. Šis sprendimas turi įtakos visuomenės pasitikėjimui ir pilietiniam dialogui, pabrėžiant saviraiškos laisvės ir bendruomenės gerovės pusiausvyrą.
- **Dezinformacija ir atsakomybė:** Naujienų simuliacijoje žaidėjai gali pasirinkti tikrinti faktus arba dalytis populiariomis istorijomis. Tikslumo pasirinkimas, o ne populiarumas, didina patikimumą ir parodo pilietinę tiesos svarbą skaitmeniniame dalyvavime.
- **Privatumas ir duomenų etika:** Žaidėjai, veikiantys kaip „skaitmeniniai piliečiai“, gali susidurti su sprendimais naudoti asmens duomenis miesto paslaugoms gerinti, tačiau piliečių privatumo sąskaita. Tokie scenarijai skatina informuotumą apie **BDAR principus** ir duomenų apsaugos kaip demokratinės apsaugos priemonės.
- **Šališkumas ir įtrauktis:** Žaidime gali būti įvairių veikėjų ir žaidimas gali skatinti žaidėjus priimti įtraukius sprendimus lyderystės, atstovavimo žiniasklaidai ar politikos formavimo srityse. Tai didina informuotumą apie **algoritminį šališkumą**, stereotipus ir lygiateisį dalyvavimą internete.

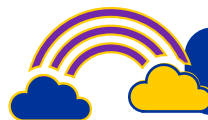
Patarimai

- ✓ Prieš rinkdami bet kokius duomenis, peržiūrėkite nacionalines / ES privatumo gaires.
- ✓ Įtraukite UNESCO skaitmeninio raštingumo principus, kad mokytumėte atsakingo dalyvavimo.
- ✓ Kartu su jaunuimu kurkite personažus ar scenarijus, kad vaizdavimas būtų autentiškas.
- ✓ Išbandykite savo žaidimą su įvairiomis grupėmis, įskaitant jaunimą su negalia ar iš skirtingų kultūrinių sluoksnių.

Etiški žaidimų dizaino principai



Privatumas



Įtraukimas



Skaitmeninės teisės



Atstovavimas

5.4 Nuo virtualių pasaulių iki realaus veiksmo

Edukaciniai žaidimai neturėtų egzistuoti atskirai. Tikrasis jų demokratinis poveikis pasireiškia tada, kai jie įkvepia žaidėjus veikti realiame gyvenime, balsuoti, dalyvauti pilietinėse iniciatyvose, saugoti aplinką ar kritiškai vertinti informaciją.

Patarimai: Žaidimo susiejimas su realybe:

- ✓ Įtraukite **aptarimo akimirkas** po svarbių žaidimo įvykių, kad galėtumėte apmąstyti realybę, pasaulio paralelės.
- ✓ Pasiūlykite **diskusijų temas ar veiklas**, kurias pedagogai ir jaunimo darbuotojai galėtų naudoti po žaidimo.
- ✓ Pateikite **nuorodas į realias iniciatyvas**, ES platformas ar galimybes (pvz., Europos solidarumo korpusą, jaunimo portalą).
- ✓ Skatinkite **vaidmenų įgalinimą**: jei žaidėjai ėmėsi politikos formuotojų vaidmenų, paraginkite juos ir pasiūlykite prisidėti prie realių veiklų savo bendruomenėje.
- ✓ Žaidimo pabaigoje numatykite **skyrių „eik toliau“**, kuriame būtų realių galimybių pilietiniam aktyvizmui.
- ✓ Skatinkite jaunimo darbuotojus vesti **po žaidimo seminarus**, kuriuose žaidimas būtų susietas su demokratinėmis realijomis.
- ✓ Žaidimo rezultatus naudokite kaip atspirties tašką **projektams, kampanijoms ar diskusijoms**.

Pavyzdžiui:

- **Skaitmeninio pilietiškumo srityje** žaidimas galėtų imituoti socialinių tinklų diskusijas, vėliau kviestų žaidėjus analizuoti realų internetinį turinį ir sukurti elgesio kodeksą.
- Kalbant apie **aplinkosauginę ir socialinę atsakomybę**, išteklių valdymo žaidimas galėtų baigtis iššūkiu sukurti ekologinį veiksmų planą savo mokykloje ar bendruomenėje.

5.5 Poveikio vertinimas ir gerinimas

Siekiant užtikrinti edukacinių žaidimų veiksmingumą, kūrėjai ir jaunimo darbuotojai turi nuo pat pradžių galvoti apie **poveikio matavimą**. Vertinimas skirtas ne tik sėkmės įrodymui, bet ir patirties gerinimui.

Kodėl vertinimas yra svarbus

- ◆ Jis užtikrina, kad būtų pasiekti mokymosi tikslai.
- ◆ Jis padeda pritaikyti žaidimus skirtingiems kontekstams.
- ◆ Jis kaupia įrodymus, patvirtinančius finansavimą ir būsimą naudojimą.

Praktiniai vertinimo metodai

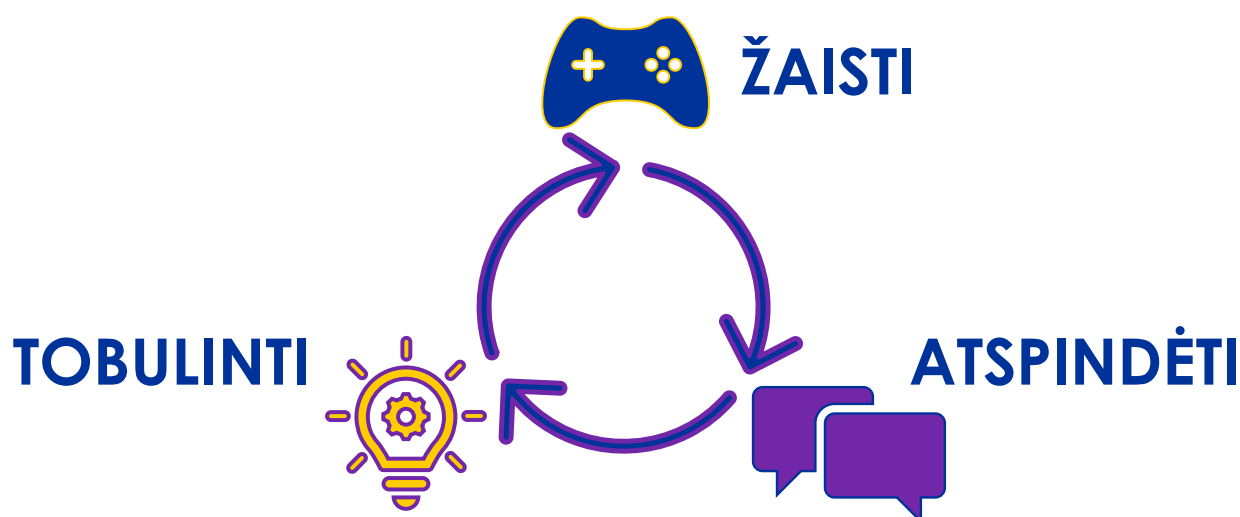
- ◆ **Apklausa prieš ir po veiklos**, skirtos žinioms, požiūriui ar įgūdžiams įvertinti.
- ◆ **Stebėjimas** žaidimo metu, siekiant įvertinti įsitraukimą ir bendradarbiavimą.
- ◆ **Refleksijos užrašai** arba grupinės diskusijos po žaidimo sesijų.
- ◆ **Analizės ataskaitų suvestinės** (jei tinkama), skirtos stebėti žaidimo pasirinkimus ar pažangą, tuo pačiu metu gerbiant privatumą.

Pavyzdžiui: Remdamiesi mūsų partnerystės parengtais turinio aprašais, galėtumėte sukurti **hibridinį scenarijų**, apjungiantį skaitmeninę pilietybę ir aplinkosauginę / socialinę atsakomybę:

- Žaidėjai naršo išgalvotame mieste, kuriame jie turi spręsti dezinformacijos klausimus apie žaliąją politiką.
- Jie diskutuoja, kuria kampanijas ir įgyvendina ekologinius veiksmus, mokydamiesi tiek apie **atsakingą skaitmeninį elgesį**, tiek apie **poveikį aplinkai**.
- Žaidimas baigiasi jaunimo darbuotojų vedamu praktiniu veiksmų plano rengimo seminaru.

Patarimai: Žaidėjų atsiliepimų integravimas:

- ✓ **Reguliariai rinkite atsiliepimus** naudodami trumpas, prieinamas formas arba diskusijas.
- ✓ Įtraukite grįžtamąjį ryšį į **pasikartojančius projektavimo ciklus**.
- ✓ Įtraukite jaunus žaidėjus kaip bendrakūrėjus, o ne tik testuotojus.
- ✓ Vertinimus laikykite **trumpus ir pritaikytus jaunimui**.
- ✓ Naudokite vertinimo rezultatus patikslinti **turinį** (tikslumą, aktualumą) ir **mechanizmus** (įsitraukimą).
- ✓ **Pasidalykite vertinimo rezultatais** su visais dalyviais, kad sukurtumėte abipusiško mokymosi ir tobulėjimo kultūrą.



Bibliografija ir papildoma literatūra

1 skyrius: Mokomojo žaidimo dizaino pagrindai

- ◆ Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). New World Library.
<https://psycnet.apa.org/record/2008-12209-000>
- ◆ Council of Europe. (2016). *Competences for democratic culture: Living together as equals in culturally diverse democratic societies*. Council of Europe Publishing.
<https://www.coe.int/en/web/campaign-free-to-speak-safe-to-learn/-/competences-for-democratic-culture-living-together-as-equals-in-culturally-diverse-democratic-societies-2016-a-conceptual-model-of-competences>
- ◆ Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience
- ◆ European Commission. (2018). *Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning*. Official Journal of the European Union, C189/1. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG&toc=OJ:C:2018:189
- ◆ Everett, A., & Watkins, S. C. (Eds.). (2008). *The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games [Special issue]*. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*.
https://com427spring2017ncsu.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/01/2007-everett_watkins-powerofplay-raceingames.pdf
- ◆ Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.
<https://direct.mit.edu/books/monograph/2338/Critical-PlayRadical-Game-Design>
- ◆ Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design* (2nd ed.). O'Reilly Media.
https://books.google.be/books/about/Theory_of_Fun_for_Game_Design.html?id=3TAKAgAAQBAJ
- ◆ Pink, D. H. (2011). *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*. Riverhead Books. <https://books.google.be/books/about/Drive.html?id=A-agLi2ldB4C>

- ◆ Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. The Guilford Press.
<https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- ◆ Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. https://books.google.be/books/about/Rules_of_Play.html?id=UM-xyczrZuQC
- ◆ Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses (3rd ed)*. CRC Press.
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.1201/b22101/art-game-design-jesse-schell>

2 skyrius: Pamokančių ir įkvėpiančių istorijų kūrimas

- ◆ Council of Europe. (2018). *Reference Framework of Competences for Democratic Culture*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
<https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/>
- ◆ Heath, C., & Heath, D. (2007). *Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die*. Random House. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5885.2007.00285.x>
- ◆ Heinemeyer, C. (2020). *Storytelling in Participatory Arts with Young People: The Gaps in the Story*. Palgrave Macmillan.
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-40581-6>
- ◆ Nussbaum, M. C. (2010). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt7rpcw>
- ◆ Ohler, J.B. (2016). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy*. SAGE. <https://sk.sagepub.com/book/mono/preview/digital-storytelling-in-the-classroom-2e.pdf>
- ◆ Robin, B. R. (2011). *The educational uses of digital storytelling*. In C. Crawford et al, *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709–716). AACE.
https://www.researchgate.net/publication/228342171_The_educational_uses_of_digital_storytelling
- ◆ Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). *The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study*. *Smart Learning Environments*, 1, Article No. 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

- ◆ Wu, J. & Chen, V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*. V.147. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>

3 skyrius: Žaidimo mechanizmai ir galvosūkliai, ugdantys demokratinį mąstymą

- ◆ BookWidgets. (2025). *Civics in Action: 10 Interactive lessons for young citizens*. <https://www.bookwidgets.com/blog/2023/12/civics-in-action-10-interactive-lessons-for-young-citizens>
- ◆ Civics through play. (2022). *Tools and resources*. <https://civicsthroughplay.com/tools-and-resources/>
- ◆ Educational Word Lists. (n.d.). *Civics and government word games*. <https://educationalwordlists.com/word-search-category/civics-and-government>
- ◆ EENCE – Eastern European Network for Citizenship Education. (2022). *Video games as a tool for civic education and activism*. <https://eence.eu/2022/10/06/video-games-as-a-tool-for-civic-education-and-activism/>
- ◆ FasterCapital. (2025). *Civic Gamification: Gamifying Democracy: Enhancing civic education through play*. <https://fastercapital.com/content/Civic-Gamification--Gamifying-Democracy--Enhancing-Civic-Education-Through-Play.html>
- ◆ iCivics. (2024, October 4). *Using our resources: Get Started - ICivics*. https://vision.icivics.org/how-to-use/?_ga=2.17620730.251872012.1760113898-1278170842.1760113897
- ◆ Oberle, M., & Leunig, J. (2016). Simulation games on the European Union in civics: Effects on secondary school pupils' political competence. *Citizenship Social and Economics Education*, 15(3), 227–243. <https://doi.org/10.1177/2047173416689794>
- ◆ Santillano, C. (2025). *From Play to Policy: Gamification in Active Citizenship education and SEL*. EuroClio - Inspiring History and Citizenship Educators. <https://euroclio.eu/2025/01/31/from-play-to-policy-gamification-in-active-citizenship-education-and-sel/>
- ◆ Stoddard, J., Banks, A. M., Nemacheck, C., & Wenska, E. (2016). *The challenges of gaming for Democratic Education: The case of ICivics*. *Democracy and Education Journal*. 24 (2), Article 2. <https://democracyeducationjournal.org/home/vol24/iss2/2/>

- ◆ UNRIC. (2025). *Video games and democracy: exploring new frontiers for civic participation*. <https://unric.org/en/video-games-and-democracy-exploring-new-frontiers-for-civic-participation/>

4 skyrius: Įtraukus dizainas ir prieinamumas

- ◆ Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters*. Seven Stories Press. <https://www.sevenstories.com/books/3459-rise-of-the-videogame-zinesters>
- ◆ Clarkson, J., Coleman, R., Hosking, I., & Waller, S. (2013). *Inclusive Design: Design for the Whole Population*. Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4471-0001-0>
- ◆ European Commission. (2023). *European Accessibility Act: Advancing inclusive digital design*. Publications Office of the EU. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/882/oj?eliuri=eli%3Adir%3A2019%3A882%3Aoj>
- ◆ Game Developers Conference (GDC). (2022). *State of the game industry report: Diversity & inclusion section*. <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2022>
- ◆ Gee, J. P. (2017). *Teaching, Learning, Literacy in Our High-Risk High-Tech World*. Teachers College Press. <https://www.tcpres.com/teaching-learning-literacy-in-our-high-risk-high-tech-world-9780807758601>
- ◆ Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2024). *Connected Gaming: What Making Video Games Can Teach Us about Learning and Literacy*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262551557/connected-gaming/>
- ◆ UNESCO. (2025). *Guidelines for inclusion in education*. UNESCO Publishing. <https://www.unesco.org/en/inclusion-education/need-know?hub=70285>

5 skyrius: Nuo žaidimo iki dalyvavimo: žaidimų, turinčių demokratinį poveikį, kūrimas

- ◆ Arnab, S., Lim, T., Carvalho, M. B., Bellotti, F., de Freitas, S., Louchart, S., Suttie, N., Berta, R., & De Gloria, A. (2015). Mapping learning and game mechanics for serious games analysis. *British Journal of Educational Technology*, 46(2), 391–411. <https://doi.org/10.1111/bjet.12113>

- ◆ Barab, S. A., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *Educational Researcher*, 39(7), 525–536. <https://doi.org/10.3102/0013189X10386593>
- ◆ European Commission. (2022). *The 2022 Code of Practice on Disinformation*. Publications Office of the European Union. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>
- ◆ Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Technology Pedagogy and Education. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/950566.950595>
- ◆ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- ◆ Livingstone, S., Stoilova, M., & Nandagiri, R. (2019). *Children's data and privacy online: Growing up in a digital age*. London School of Economics and Political Science. <https://www.lse.ac.uk/my-privacy-uk/Assets/Documents/Childrens-data-and-privacy-online-report-for-web.pdf>
- ◆ Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. http://files.onearmedman.com/fordham/salen_zimmerman2004.pdf
- ◆ UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>
- ◆ Westera, W., Nadolski, R. J., Hummel, H. G., & Wopereis, I. G. (2008). Serious games for higher education: A framework for reducing design complexity. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(5), 420–432. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2008.00279.x>



www.eu-videogames.eu



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: 2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883



Visas turinys yra pagal CC BY-NC-SA 4.0



**Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi**

