



Be ribų: kuriame kartu



Pagrindinė tema ir Europos vertybės

- ◆ Pagrindinė tema: tarpkultūrinis dialogas ir integracija, siekiant kurti vieningas ir glaudžias bendruomenes visoje Europoje.
- ◆ Nagrinėjamos Europos vertybės: solidarumas, lygybė, įtrauktis, kultūrų įvairovė ir demokratinis dalyvavimas.



Mokymosi tikslai

- ✓ Paaikškinti tarpkultūrinio dialogo svarbą stiprinant visuomenės tarpusavio ryšius Europoje.
- ✓ Suprasti kaip kultūrų įvairovė praturtina bendruomenes ir padeda geriau suprasti vieniems kitus.
- ✓ Atpažinti stereotipus, nesąmoningą išankstinį nusistatymą ir bendravimo kliūtis, galinčias apsunkinti bendradarbiavimą.
- ✓ Pasitelkti empatiją, aktyvų klausymąsi ir pagarbų bendravimą sprendžiant dėl kultūrinių skirtumų kylančius iššūkius.
- ✓ Skatinti įtrauktį, lygiavertį dalyvavimą ir bendrą atsakomybę įvairiose grupėse.
- ✓ Įvertinti, kaip individualūs sprendimai veikia bendradarbiavimą, tarpusavio pasitikėjimą ir bendruomenės vieningumą.



Scenarijaus apžvalga

Žaidėjas tampa naujo „Erasmus+“ jaunimo mainų projekto koordinatoriumi. **Projekte dalyvauja jaunuoliai** iš skirtingų Europos šalių, o pats projektas vyksta daugiakultūriame miestelyje ir skatina tarpkultūrinį dialogą, įtrauktį bei aktyvų Europos piliečių dalyvavimą.

Jaunimo mainų metu dalyviai susiduria su bendravimo sunkumais, kultūriniais skirtumais ir įvairiais praktiniais iššūkiais. Žaidėjas organizuoja veiklas, sprendžia konfliktus, paskirsto ribotus išteklius ir bendradarbiauja su jaunimo darbuotojais, vietos organizacijomis bei bendruomenės nariais, siekdamas sukurti aplinką, kurioje kiekvienas jaustųsi įtrauktas.

Kiekvienas žaidėjo sprendimas daro įtaką pasitikėjimui, bendradarbiavimo galimybėms ir grupės vieningumui. Projekto sėkmė priklauso nuo to, ar dalyviai gebės priimti kultūrinius skirtumus, bendradarbiauti ir geriau suprasti vieni kitus.



Pagrindinė žaidimo mechanika ir užduotys

- ◆ **Laiko eiga:** žaidimas vyksta pagal skirtingus „Erasmus+“ jaunimo mainų etapus, kuriuose atsiranda naujų iššūkių ir galimybių mokytis vieniems iš kitų.
- ◆ **Veiklų planavimas:** žaidėjas organizuoja seminarus ir bendruomenines veiklas, padedančias stiprinti tarpusavio pasitikėjimą ir skirtingų kultūrų supratimą.
- ◆ **Dialogų pasirinkimai:** pokalbiuose su dalyviais ir projekto partneriais priimti sprendimai daro įtaką bendradarbiavimo procese ir konfliktų sprendime.
- ◆ **Konfliktų sprendimas:** žaidėjas sprendžia nesusipratimus išklausydamas skirtingas nuomones ir pasirinkdamas teisingus bei visus įtraukiančius sprendimus.
- ◆ **Išteklių valdymas:** susidūręs su netikėtais iššūkiais, žaidėjas turi tinkamai paskirstyti biudžetą ir laiką bei atsižvelgti į veiklų prieinamumą visiems dalyviams.
- ◆ **Netikėtų įvykių kortelės:** netikėtose situacijose žaidėjas turi lanksčiai reaguoti ir priimti visiems dalyviams tinkamus sprendimus.
- ◆ **Grupės vieningumo rodiklis:** leidžia stebėti dalyvių įsitraukimą, įtrauktį, komandinį darbą ir pasitenkinimą projektu.

- ◆ **Kelios galimos žaidimo baigtys:** žaidėjo sprendimai lemia ilgalaikius „Erasmus+“ projekto rezultatus.
- ◆ **„Vieningi įvairovėje“** - dalyviai užmezga ilgalaikes draugystes ir toliau įsitraukia į Europos iniciatyvas.



Žaidėjo vaidmuo

Žaidėjas tampa **„Erasmus+“ jaunimo mainų projekto koordinatoriumi**, atsakingu už veiklų organizavimą, pagalbą dalyviams ir aplinkos, kurioje visi jaustųsi įtraukti, kūrimą.

Planuodamas išteklius, skatindamas dialogą ir padėdamas spręsti konfliktus - žaidėjas prisideda prie geresnio skirtingų kultūrų supratimo, bendradarbiavimo ir aktyvaus dalyvavimo priimant bendrus sprendimus.



Veikėjų (NPC) profiliai

Vardas	Vaidmuo istorijoje ir žaidime	Asmeninės savybės
Elena Petrović	Patyrusi jaunimo darbuotoja ir mentorė, padedanti žaidėjui visų jaunimo mainų metu.	Palaikanti, kantri, atvira kitoms nuomonėms.
Lucas Meyer	Dalyvis iš Vokietijos, vertinantis komandinį darbą, tačiau susiduriantis su sunkumais, kai tenka prisitaikyti prie kitokių darbo būdų.	Atsakingas, organizuotas, pragmatiškas.
Sofija Rossi	Kūrybinga dalyvė, kuri per kultūrines veiklas skatina grupės narius bendrauti ir įsitraukti.	Kūrybinga, bendraujanti, entuziastinga.

Maja Kowalska	Vietos savanorė, padedanti projekto dalyviams užmegzti ryšį su vietos bendruomene.	Draugiška, empatiška, bendruomeniška.
Ahmed Hassan	Dalyvis iš užsienio, susiduriantis su kalbos barjeriais ir kultūriniais skirtumais.	Smalsus, pagarbus, atkaklus.
Clara Dubois	Vietos bendruomeninės organizacijos atstovė, padedanti stiprinti projekto dalyvių ir vietos bendruomenės bendradarbiavimą.	Linkusi bendradarbiauti, dėmesinga, diplomatiška.
David Novak	Santūrus dalyvis, kuris, priklausomai nuo žaidėjo sprendimų, gali tapti atviresnis ir labiau įsitraukti į grupės veiklas.	Santūrus, atsargus, nuoširdus.



Dialogo pasirinkimai, sprendimai ir pasekmės

Situacija arba dilema	Galimi pasirinkimai (2–3)	Trumpalaikės ir ilgalaikės pasekmės
Grupinės veiklos metu keli dalyviai natūraliai susiburia į grupes su žmonėmis iš savo šalių, todėl kiti jaučiasi atstumti.	○ Paskatinti dalyvius sudaryti mišrias grupes su žmonėmis iš skirtingų šalių. ○ Leisti dalyviams patiems pasirinkti, su kuo jie nori būti grupėje. ○ Prieš tęsiant veiklą surengti trumpą susipažinimo žaidimą.	Mišrios grupės skatina dalyvius daugiau bendrauti ir bendradarbiauti, o grupuojantis tik su savo šalies dalyviais lieka mažiau galimybių pažinti kitų kultūrų atstovus.

Dėl kultūrinių skirtumų dalyviai tą patį elgesį supranta skirtingai, todėl tarp jų kyla nesusipratimas.	○ Surengti atvirą grupės diskusiją. ○ Pirmiausia su kiekvienu dalyviu pasikalbėti atskirai ir tik tada pasiūlyti sprendimą. ○ Nesikišti ir tikėtis, kad nesusipratimas išsipręs savaime.	Atviras pokalbis padeda stiprinti tarpusavio pasitikėjimą, o ignoruojami nesutarimai gali susilpninti grupės vieningumą.
Projekto biudžete likusių lėšų jaunimo mainų metu užtenka tik vienai papildomai veiklai.	○ Surengti tarpkultūrinį vakarą, kuriame dalyviai pristatytų savo šalių tradicijas. ○ Organizuoti savanorystės veiklą kartu su vietos bendruomenės nariais. ○ Leisti dalyviams balsuojant nuspręsti, kam panaudoti likusį biudžetą.	Skirtingos veiklos padeda ugdyti skirtingus gebėjimus, o bendras sprendimų priėmimas skatina aktyvesnį dalyvių įsitraukimą.
Vienas iš dalyvių retai įsitraukia į grupės diskusijas, nes nepasitiki savo anglų kalbos gebėjimais.	○ Pasiūlyti kitų būdų įsitraukti, pavyzdžiui, dalyvauti veiklose mažesnėse grupėse. ○ Paprašyti geriau angliškai kalbančių dalyvių jam padėti. ○ Tęsti programą nieko nekeičiant.	Atsižvelgus į dalyvio poreikius, jam tampa lengviau įsitraukti ir labiau pasitikėti savimi, o nesuteikus reikiamos pagalbos jis gali pasijusti atstumtas.

Vietos bendruomenės organizacija pakviečia grupę dalyvauti kultūriniame renginyje, tačiau jis vyksta tuo pačiu metu kaip viena iš anksčiau suplanuotų projekto veiklų.	○ Pakoreguoti programą ir įtraukti bendruomenės renginį. ○ Laikytis pirminės programos ir nieko nekeisti. ○ Leisti dalyviams kartu nuspręsti, kurią veiklą pasirinkti.	Bendras sprendimų priėmimas ir bendravimas su vietos bendruomene skatina dalyvių įsitraukimą ir prisideda prie didesnio projekto poveikio.
Baigiamojo vertinimo metu dalyvių nuomonės išsiskiria dėl to, ar projektui pavyko pasiekti numatytus tikslus.	○ Surengti aptarimą, kuriame kiekvienas galėtų pasidalyti savo patirtimi. ○ Surinkti anoniminius dalyvių atsiliepimus ir tuomet aptarti, ką ateityje būtų galima patobulinti. ○ Užbaigti projektą be papildomo aptarimo.	Projekto aptarimas padeda įvertinti įgytą patirtį ir numatyti, ką ateityje būtų galima daryti geriau. Praleidus šį etapą, dalyviai gali likti mažiau patenkinti projektu.



Apibendrinimo ir refleksijos klausimai

- ◆ Kurios veiklos efektyviausiai prisidėjo prie tarpkultūrinio dialogo kūrimo ir geresnio tarpusavio supratimo?
- ◆ Su kokiais sunkumais susidūrėte derindami skirtingų dalyvių poreikius ir lūkesčius?



- ◆ Kodėl įtrauktis, empatija ir pagarbus bendravimas yra svarbūs kuriant vieningą bendruomenę?
- ◆ Kaip galimybė dalyviams įsitraukti į bendrų sprendimų priėmimą prisidėjo prie geresnių projekto rezultatų?
- ◆ Jei dar kartą koordinuotumėte tokį projektą, ką darytumėte kitaip, kad jaunimo mainai būtų dar labiau įtraukiantys ir sėkmingi?



References & additional resources

- ✦ European Commission. (2025). *Erasmus+ Programme Guide* 2025. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide>
- ✦ European Commission. (2018). *EU Youth Strategy 2019–2027*. https://youth.europa.eu/strategy_en
- ✦ Council of Europe. (2018). *Reference Framework of Competences for Democratic Culture (RFCDC)*. <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>
- ✦ SALTO-YOUTH. (n.d.). *Intercultural Learning Resources*. <https://www.salto-youth.net>
- ✦ European Youth Portal. (n.d.). <https://youth.europa.eu>
- ✦ UNESCO. (2013). *Intercultural Competences: Conceptual and Operational Framework*. <https://unesdoc.unesco.org/>



**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: KA220-YOU-000286883