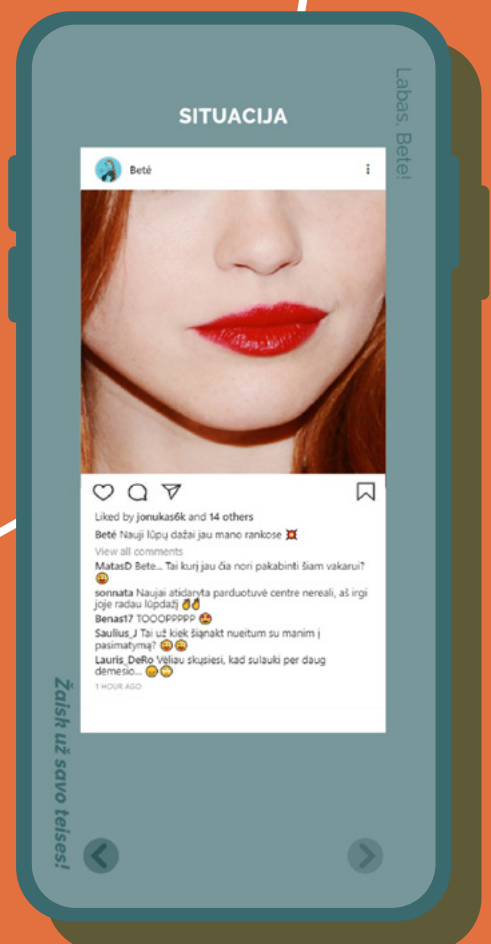
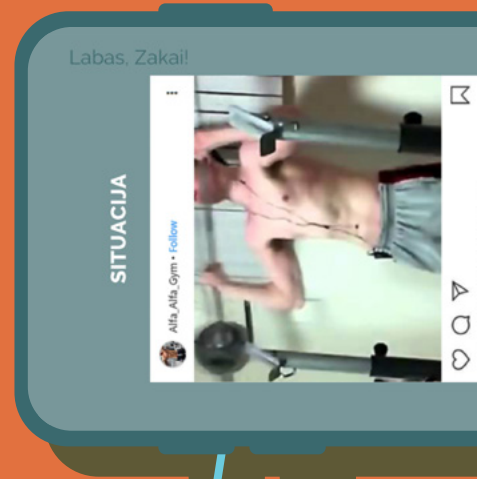
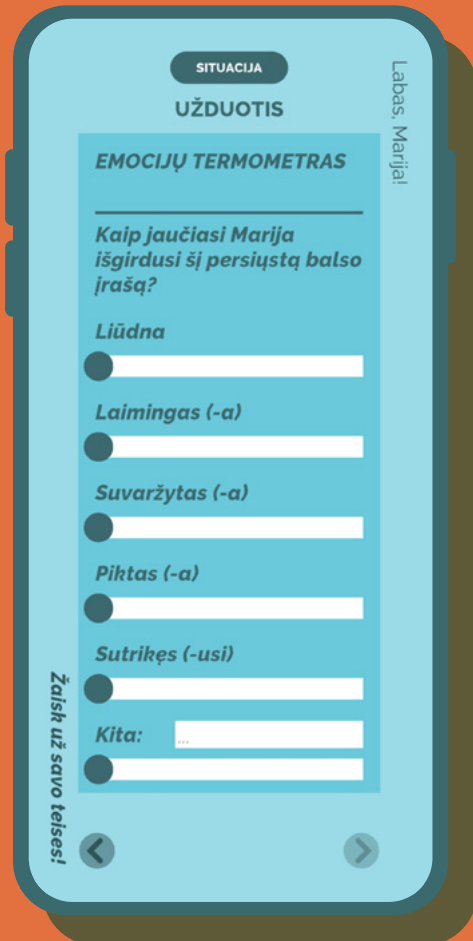
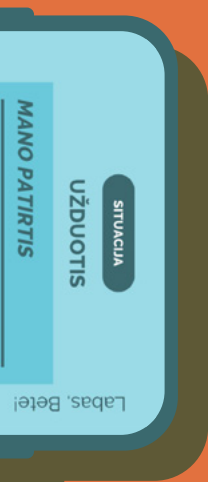


Play4!

mobiliuosios programėlės naudojimo vadovas



Play4!

mobiliuosios programėlės
naudojimo vadovas

Programėlė buvo sukurta kaip dalis „Žaisk už savo teises! Inovatyvios strategijos prieš seksizmą ir diskriminaciją!“ (engl. Play for Your Rights! Innovative media education strategies), skirta kovai su seksizmu bei diskriminacija.

Šis dokumentas neatspindi neatspindi oficialios Europos Komisijos nuomonės. Atsakomybė už pateiktą informaciją bei nuomonę tenka autoriams.

Turinys

psl. 5 **Ivadas**

psl. 10 **Programėlė *Play4!***

psl. 14 **Programėlės turinys**

psl. 30 **Pasiruošimas žaidimui**

Įvadas

„Žaisk už savo teises!“ – projektas, kuriuo siekiama mažinti smurtą lyties pagrindu jaunimo tarpe. Šį projektą įgyvendina Moterų informacijos centras (Lietuva), *COSPE (Cooperazione per lo Sviluppo dei Paesi Emergenti)*, bendradarbiaudamas su *Centro Zaffria, Casa delle donne Bolonijoje* (Italija), *Medien+bildung.com* (Vokietija), *Mediterranean Institute of Gender Studies-MIGS* (Kipras). Projektą finansuoja Europos Sąjungos „Erasmus+“ programa ir Emilia – Romania regionas (Italija). Projektu siekiama **kovoti su seksistine neapykantos kalba, stereotipais bei diskriminacija lyties pagrindu tarp paauglių**, panaudojant socialinės žiniasklaidos švietimo strategijas bei žaidimizaciją.

Vykdam projektą, buvo sukurti du žaidimai: vienas iš jų yra analoginis (neelektroninis), antrasis – skaitmeninis. Abiejuose žaidimuose aukščiau minėtos temos nagrinėjamos pasitelkiant žaismingą ir įtraukią veiklą. Šis vadovas skirtas vienam iš dviejų minėtų žaidimų – skaitmeninei programėlei „Play4!“.

Ši programėlė sukurta stalo žaidimo „Strateginės reakcijos“ pagrindu. Žaidimą ir pagalbinių priemonių rinkinį, skirtą įvairiai ugdomajai veiklai, galima nemokamai parsisiųsti iš šios svetainės:

- www.lygus.lt/reakcijos

Siekiant išsamiau išnagrinėti žaidimo metu iškeltas problemas, rekomenduojama naudoti kortų žaidimo „Strateginės reakcijos“ vadove pateikiamus praktinių užsiėmimų su jaunu pavyzdžius juos išbandant 3–4 užsiėmimuose klasėje ar kitoje aplinkoje. Užsiėmimų metu galima naudotis ir analoginiu, ir skaitmeniniu žaidimais, o taip pat kitomis ugdomosios veiklos priemonėmis, esančiomis priemonių rinkinyje.

PAAUGLYSTĖ IR SEKSIZMAS

Smurtas lyties pagrindu yra paplitęs reiškinys, darantis žalą visai visuomenei, nepriklausomai nuo amžiaus, pajamų ir etninio ar socialinio-kultūrinio konteksto. Jungtinių Tautų Generalinės Asamblėjos 1993 m. Deklaracijoje dėl smurto prieš moteris panaikinimo smurtas lyties pagrindu apibrėžiamas kaip prieš asmenį nukreiptas smurtas dėl to asmens lyties, lytinės tapatybės ar lyties raiškos arba darantis neproporcingą poveikį tam tikros lyties asmenims. Smurto lyties pagrindu apraiškų galima aptikti visame pasaulyje. Jaunoji karta susiduria su informacija ir ugdymo naratyvais, pagrįstais lyčių stereotipais, arba veikia tu, kas „socialiai“ pripažįstama kaip „moteriškumas“ bei „vyriškumas“.

Jaunuoliai su šiomis temomis susiduria dažniau dėl to, kad jie išgyvena specifinius savo raidos etapus. Šiuose etapuose jaunuoliai kuria savo asmeninę ir socialinę tapatybę. Minėtieji naratyvai vaidina reikšmingą vaidmenį, suteikia svarbos tam tikriems įvykiams, elgesiui bei santykiams, o tuo pačiu įtvirtina ir palaiko stereotipus bei lyčių vaidmenis. Užtuot mokę gerbti skirtumus, šie naratyvai gali stiprinti neapykantos kultūrą, nukreiptą prieš tuos, kurie išsiskiria ar yra „kitokie“ ir neatitinka „įprastinių“ lytims priskirtų vaidmenų. Jaunuoliams plačiai naudojantis technologijomis, stebime staigų psichologinio smurto augimą tiek internetinėje erdvėje, tiek asmeniniame bendravime, ir labiausiai paplitusi forma yra neapykantos kalba, provokuojanti smurtą bei diskriminaciją.

Neapykantos kalba apima daugybę raiškos formų, apimančių žodžius, frazes ar neverbalinius elementus, kuriais siekiama išreikšti ar skleisti neapykantą ir netoleranciją, o taip pat kurstyti išankstines nuostatas bei baimę tam tikro asmens ar asmenų grupės atžvilgiu.

Dažnai paaugliai vartoja seksistinę kalbą, dar vadinamą seksistine neapykantos kalba. Tokia kalba laikoma „priimtina“, nes ji plačiai paplitusi mūsų kultūroje, neretai nesuvokiant, kodėl ji vartojama bei kaip gali paveikti kitą asmenį.

Seksistinė neapykantos kalba gali būti įvairių formų (ir asmeniniame bendravime ir bendraujant elektroninėje erdvėje), pavyzdžiui: aukos kaltinimas; antrinė viktimizacija¹; gėdinimas dėl paleistuvystės;

1

Antrinė viktimizacija – bet kokį smurto ir prekybos žmonėmis veiksmą patyrusio asmens viktimizavimas. Šaltinis:

<https://eige.europa.eu/lt/thesaurus/terms/1358> (žiūrėta 2022-09-29).

gėdinimas dėl kūno; intymios medžiagos platinimas be aukos sutikimo; grasinimai mirtimi, išžaginiu ar išnaudojimu; įžeidžiantys komentarai apie kito asmens išvaizdą, seksualumą, seksualinę orientaciją ar lyties vaidmenį socialiniu aspektu; ir apsimestiniai komplimentai ar juokeliai, kur humoras pasitelkiamas žeminti ar išjuokti pasirinktą auką (Šaltiniai: *European Council, Combatting hate Speech – factsheets*, 2016; *European Parliament Combating gender-based violence: Cyber violence*, 2021).

Socialiniai tinklai daro ženklų įtaką formuojant lyčių stereotipus, nustatant lyčių vaidmenis ir nustatant tikrovės neatitinkančius kūno standartus. Šie aspektai ypač svarbūs paauglių bei žengiančių paauglystėn vaikų grupėse, kur vyrauja **savo socialinio įvaizdžio bei lyties tapatybės formavimosi procesai**. Jaunuolių grupėms organizuotų užsiėmimų metu buvo atskleistos neapykantos kalbos apraiškos, su kuriomis priklausomai nuo lyties dažniausiai susiduria jaunuoliai (-ės), pavyzdžiui:

Mergaitėms adresuota neapykantos kalba dažnai susijusi su gėdinimu dėl kūno („negraži, stora, nutukusi, pasibjaurėtina“) arba seksualinio pobūdžio įžeidimais ir seksualiniu smurtu (pravardžiovimas paleistuve arba keršto pornografija).

Taip pat paaiškėjo, kad berniukai neretai kenčia dėl lyčių stereotipų, kurie, pavyzdžiui, stigmatizuoja vyrų homoseksualumą („tikras vyras yra heteroseksualus“) ir / arba fizinius ypatumus, kurie laikomi nevyriškais (svarbu turėti didelius raumenis ar sportišką kūną).

Be to vyriškas seksualumas dažnai laikomas agresyvesniu už moterišką seksualumą; tokie stereotipai stiprina lyčių vaidmenų suvokimą, galintį prisidėti prie to, kad plačiai plinta toksiško vyriškumo vaizdinys, kuris kenksmingas tiek berniukams, tiek mergaitėms. Minėtieji pavyzdžiai ir kiti įžeidinėjimai atspindi įsišaknijusią moterų ir vyrų nelygybę, kurią dar labiau sustiprina stereotipas, kad berniukas / vyras yra stiprus ir turi demonstruoti savo raumenis, o ne savo silpnybes; prisideda ir neigiami komentarai, susiję su fizine išvaizda ar seksualine orientacija, kas gali padaryti žalos LGBTQAI+ bendruomenei.

"Play4! miesto žaidimas - tai įtrauki interaktyvi priemonė, skirta raginti jaunuolius mąstyti šiomis temomis. Tai vienas iš būdų, kurį pasitelkus atsiranda **galimybė užkirsti kelią smurtui lyties pagrindu ir skatinti pagarbą žmonių įvairovei jaunuolių gretose**.

Projekto metu sukurtos ugdymo priemonės yra skirtos tam, kad per žaidimus ir žaismingas užduotis būtų galima išnagrinėti seksistinės

neapykantos kalbos bei smurto lyties pagrindu problematiką.

Žaidimas sukuria saugią erdvę, kurioje jaunuoliai linksmi leidžia laiką ir aktyviai dalyvauja. Dalyviai prisiliečia prie daugelio skirtingų emocijų patirčių ir atvirai aptaria bei išnagrinėja svarbias problemas saugioje aplinkoje.

PROGRAMĖLĖ PLAY4!

Programėlė leidžia mokytojams ir kitiems ugdymo specialistams organizuoti „lobio paiešką mieste“ (engl.treasure hunt), kurios metu jaunuoliai nukreipiami į įvairias miesto ar pasirinktos vietovės dalis. Žaidimo tikslas – susidoroti su neapykantos kalbos apraiškomis internete, su kuriomis žaidimo veikėjai susidurs tam tikrose iš anksto pasirinktose miesto erdvėse. Kiekviename žaidimo etape dalyviai ras QR (greitojo nuskaitymo) kodą, kurį turės nuskenuoti savo programėle. Tai atvers keletą socialinių tinklų (*WhatsApp* arba *Instagram*) ekranvaizdžių su neapykantos žinutėmis.

Pavyzdžiui, prie sporto klubo pateikiamos situacijos, susijusios su nuotraukų, padarytų be asmens sutikimo, platinimu, kai tokiu veiksmu siekiama gėdinti konkretų asmenį dėl kūno; prie kosmetikos parduotuvės kuriamos situacijos, susijusios su stereotipiniais lyties įvaizdžiais, kaltinimu paleistuvyste, ir pan. Kiekvieno etapo situacijos detaliau aprašomos skyrelyje „Programėlės turinys“.

„Lobio paieška“ naudojamos keturios erdvės: kosmetikos parduotuvė, komiksų parduotuvė, riedlenčių parkas ir sporto klubas. Šias žaidimo erdves galima pakoreguoti, pritaikant specifiniam kontekstui, kuriame jis vyksta (pvz: mokyklos valgykla ir pan.).

Grupė suskirstoma į tris lobio paieškos komandas, kiekvienai iš jų priskiriamas avataras - Betė, Merė arba Zakas. Šie avatarai taip pat sutinkami originaliame kortelių žaidime „Strateginės reakcijos“.

Žaidėjams siūloma išspręsti tam tikras situacijas su neapykantos kalbos apraiškomis, kuriose atsiduria jų avataras kiekvienoje iš erdvių, o taip pat suprasti, kaip šis avataras turėtų jaustis. Galų gale žaidėjai turės padėti savo avatarui apsiginti ir išsisukti iš tų neapykantos situacijų, į kurias jis (-i) pakliuvo.

Trys minėtieji avatarai susiduria su susiduria su skirtingomis situacijomis, kuriose patiria neapykantos kalbą, ir kiekvieną iš jų išgyvena skirtingai. Kiekvieno veikėjo situacija pateikia svarbios medžiagos apie stereotipus ir problemas, su kuriomis jiems tenka

susidurti. Naudodami tą medžiagą, žaidėjai gali apmąstyti situacijas ir palyginti savo mintis su kitų komandos narių. Rekomenduojama, kad komandose būtų ne daugiau negu po 4-5 žmones, kad visi galėtų sutelkti dėmesį į užduotį. Jei žaidėjų komanda yra didelė, kiekvienas avataras vienu metu gali būti priskiriamas 2 komandoms.

SĄVEIKA SU MIESTO ERDVĖMIS

Žaidimas gali būti pritaikytas įvairiai aplinkai, nuo didelių miestų iki miestelių, tačiau jei nėra galimybių žaisti miesto erdvėse, žaidimą galima organizuoti mokyklos patalpose, vasaros stovyklos teritorijoje ar kitoje jaunimui saugioje erdvėje. Kitame skyriuje pateikiamos instrukcijos, kaip sukurti ir pritaikyti QR kodus, norint adaptuoti žaidimą įvairiai aplinkai. Nors šį žaidimą galima žaisti patalpose, jei įmanoma, visgi rekomenduojama „lobio paieškas“ organizuoti miesto erdvėse.

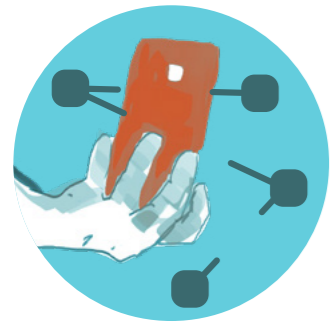
Galimybė aplankyti pažįstamas vietas, kurios susiję su atitinkamais stereotipais ar nusistovėjusiais lūkesčiais, padeda žaidėjams iš naujo ir kritiškiau įvertinti savo aplinką.

Pavyzdžiui, aptarę seksistinį moters vaizdinį salono vitrinoje, jaunuoliai išmoks atpažinti panašius atvaizdus, pro kuriuos jie kasdien vaikšto gatvėmis, ir susimąstys apie tai.

Be to, kad žaidimo elementus, tokius kaip erdvės, kuriose žaidžiamas žaidimas, galima priderinti prie situacijos, galima sukurti papildomų užduočių, kurios padarytų dalyvių sąveiką su žaidimo erdvėmis dar vertingesnę. Pavyzdžiui, galima paprašyti dalyvių paklausinėti knygynėlio vadovą apie lyčių stereotipus manga komiksuose; arba sustabdyti praeivį ir paklausti, ką šis galvoja apie makiažo salono vitrinoje esančius atvaizdus. Toks dalyvavimas leis jaunuoliams patyrinėti, kaip mąsto žmonės, kurie kuria atitinkamas miesto erdves, gyvena jose ar patiria tam tikrus išgyvenimus. Tai progos, kurios įtvirtina gebėjimą analizuoti, vadovaujantis kritiniu mąstymu.

Programėlė Play4!

„Play4!“ yra nemokama programėlė, kurią galima parsisiųsti į visus mobilius įrenginius iš *App Store* (iOS) arba *Play Store* (Android).



apps.apple.com/it/app/play4/id1592317124

App Store



play.google.com/store/apps/details?id=com.CentroZaffria.Play4&hl=it&gl=US

Play Store

Atidarius programėlę, naudotojas informuojamas, kad visi žaidimo metu pateikti atsakymai ir visas parsisiųstas multimedijos turinys bus pasiekiami tik tame konkrečiame įrenginyje.

Privatumo apsaugos reikalavimai yra griežtai užtikrinami, joks turinys negali būti atskleistas trečiosioms šalims, taip pat ir programėlės kūrėjams.

Individualus naudotojas galės peržiūrėti visus savo atsakymus žaidimo pabaigoje, pasinaudojęs „Užrašų knygelės“ funkcija.

Kitame ekranvaizdyje naudotojui pranešama, kad visi veiklose pateikiami klausimai pateikti vienaskaitos antruoju asmeniu, kadangi žaidimą gali žaisti ir vienas asmuo. Tačiau jei žaidimas organizuojamas gausesnėje paauglių grupėje, rekomenduojama grupę suskirstyti į tris ar daugiau komandų, kurios turėtų pasitarti savo rate, prieš pateikdamos atsakymą programėlėje.

Tiesą sakant, dėl nagrinėjamų temų pobūdžio prieš pradėdant žaidimą vertėtų surengti įvadinę diskusiją, kurioje būtų aptarta esama komandų narių patirtis (o vėliau – dar vieną, Galutinio apibendrinimo etape, žr. 39 psl.).



Po įžanginių pareiškimų dėl atsiribojimo nuo atsakomybės, žaidėjams pateikiamas pirmasis svarbus žaidimo pasirinkimas: kuris avataras jie norėtų būti?

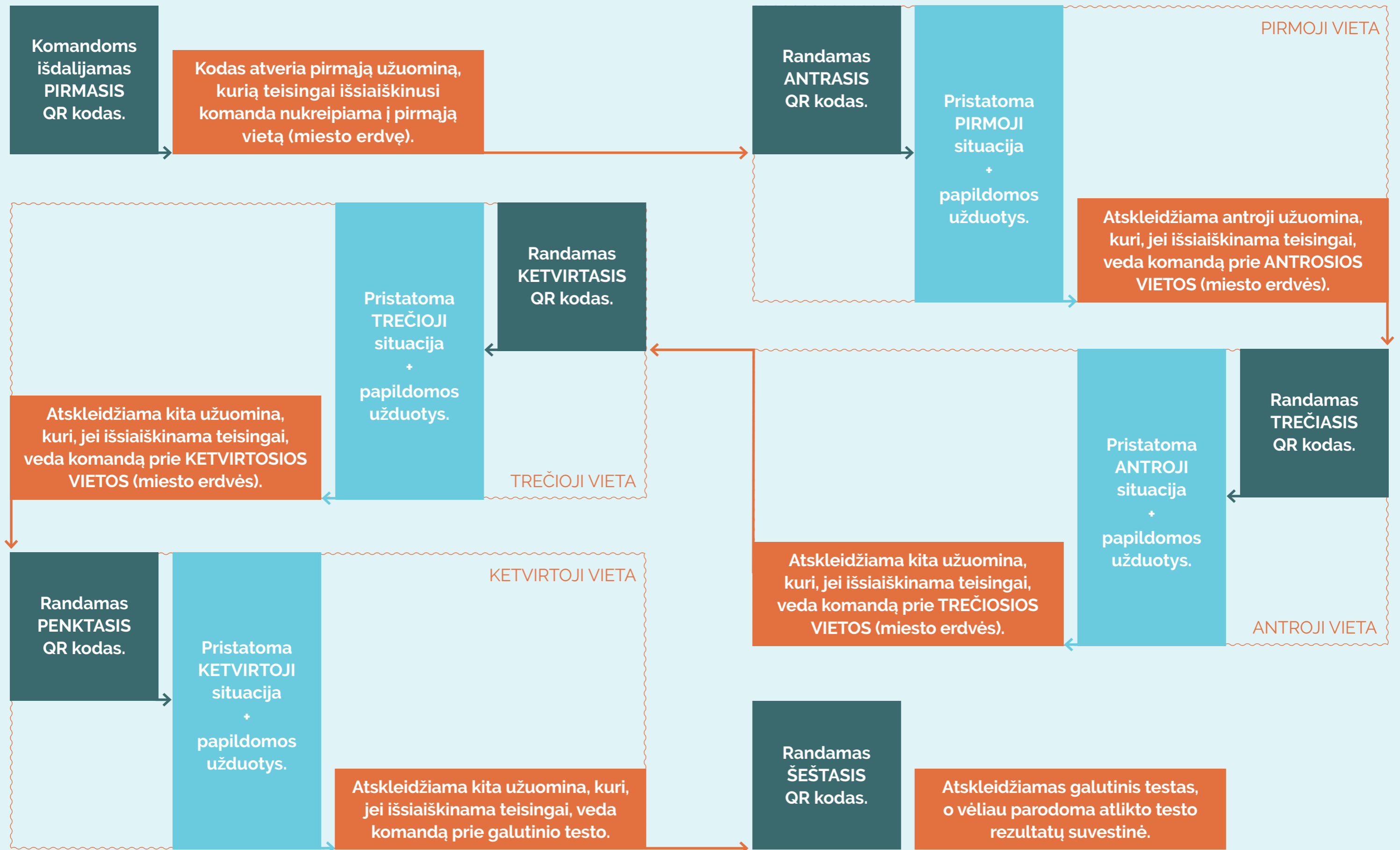
Lobio paieškos metu žaidėjai susidurs su įvairiomis situacijomis, kuriose neapykantos kalba naudojama socialinėse medijose. Jų gaunami pranešimai socialiniuose tinkluose atitiks pasirinktų avatarų išvaizdą bei stereotipus.

Projekto organizatoriai pataria suskirstyti grupę į tris ar daugiau komandų, kiekvienai iš jų priskiriant skirtingą veikėją: tai padės grupei išnagrinėti skirtingas situacijas, numatytas programėlėje.

Prieš žaidimui prasidedant, mokytojai / ugdymo specialistai paprašo komandų įsivaizduoti joms priskirtų avatarų fizines bei emocines charakteristikas ir asmenybę. Tokiu būdu visi komandos nariai susidarys panašų avataro vaizdinį ir išgyvens panašias emocijas, atėjus metui komentuoti ir aptarti žaidimo situacijas.

Po šio įžanginio etapo galima pradėti žaidimą: kiekviena komanda gauna pirmąjį QR kodą, kuris atvers užuominą apie pirmąją situaciją. Šių situacijų seką nustato mokytojas / ugdymo specialistas priklausomai nuo grupės poreikių bei prioritetų (kaip išdėstyti situacijų seką paašškinta 36 psl.) Tolesniuose dviejuose puslapiuose paašškinta bendroji žaidimo struktūra. Skaitmeninė numeracija naudojama QR kodams bei atitinkamoms miesto erdvėms pažymėti.

ŽAIDIMO EIGA



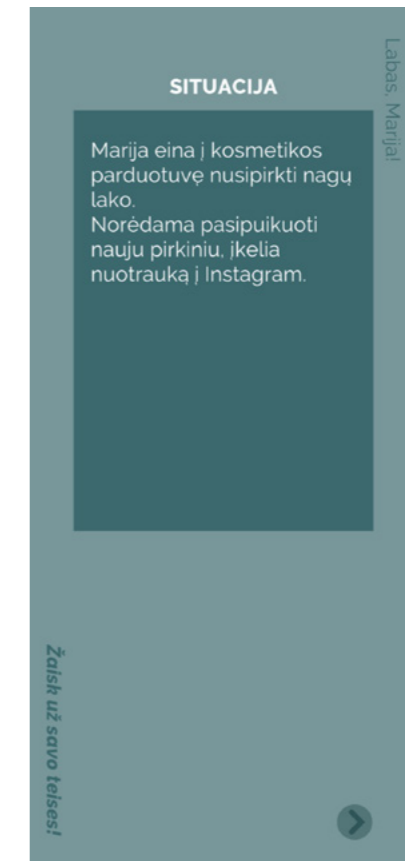
Programėlės turinys

KOSMETIKOS PARDUOTUVĖJE

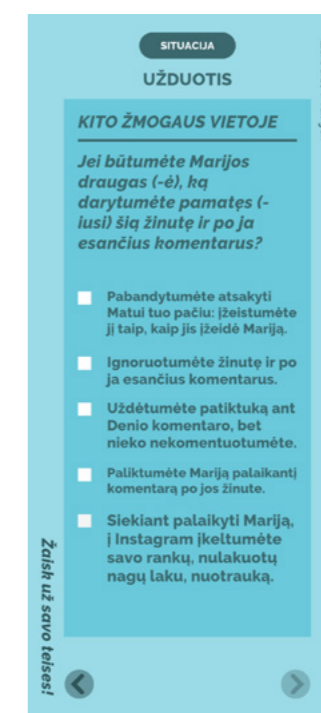


Marija kosmetikos parduotuvėje susiduria su neapykantos kalba *Instagram* įrašė, kuris ją priverčia nepatogiai jaustis dėl jai neva būdingos „vyriškos“ išvaizdos.

Dešinėje rodomos ekrano nuotraukos, iliustruojančios situaciją, į kurią pateko Merė. Tai nuotraukos, kurias matys ko manda, pasirinkusi Merės personažą. Po momentinėmis situacijų nuotraukomis surašytos tam tikros papildomos užduotys, rekomenduojamos atlikti šiai komandai.



VEIKLA



KOSMETIKOS PARDUOTUVĖJE



Zakas kosmetikos parduotuvėje pamato patyčių kupinus komentarus prie vieno iš savo *Instagram* įrašų. Komentaruose iš jo šaipomasi dėl to, kad jis atrodo ne itin „vyriškas“.



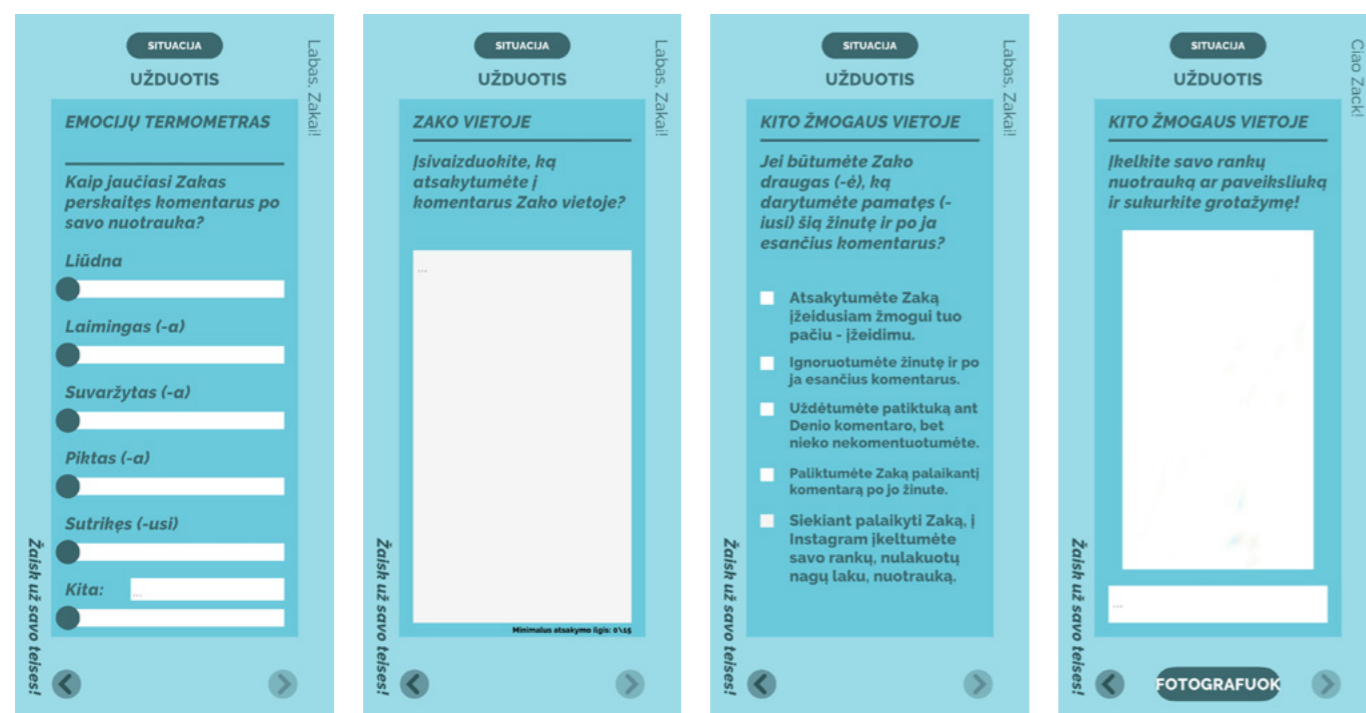
KOSMETIKOS PARDUOTUVĖJE



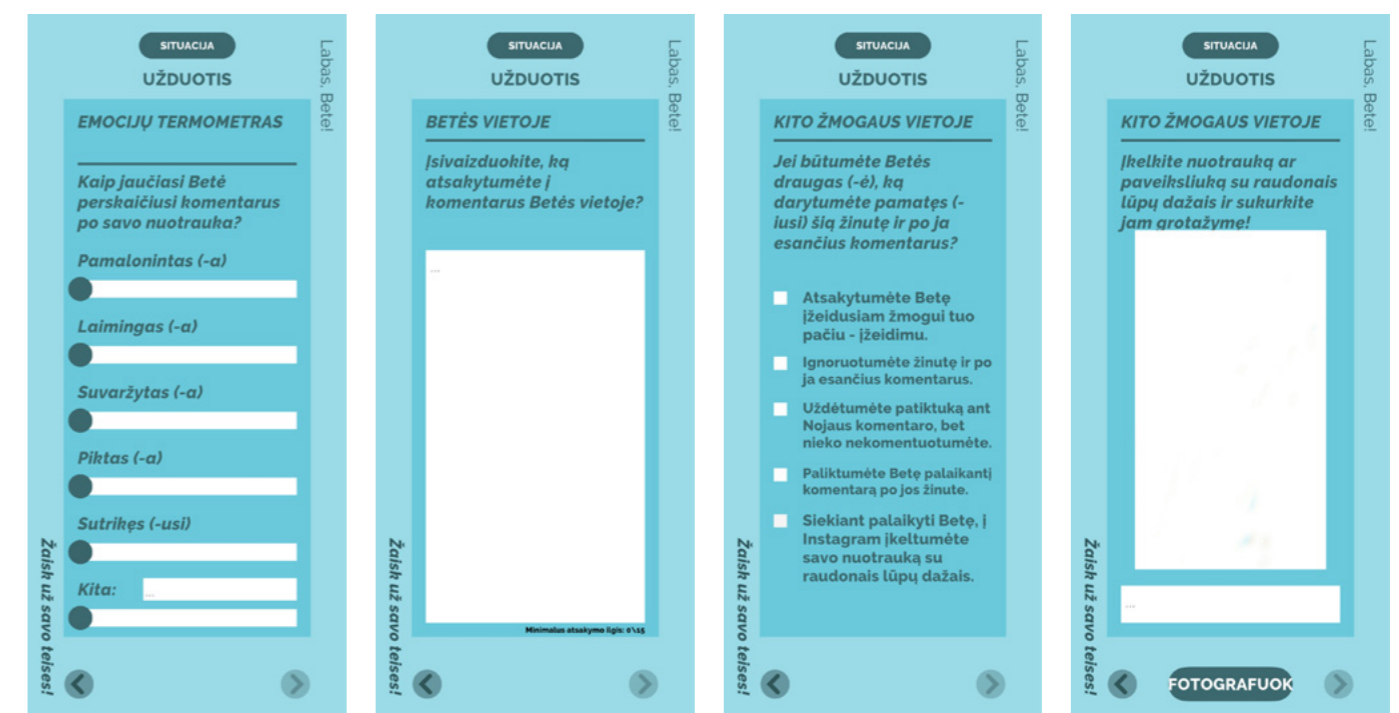
Betė kosmetikos parduotuvėje sulaukia seksistinių išpuolių vieno iš savo *Instagram* įrašų komentarų skiltyje. Daromos užuominos apie jos įsivaizduojamą seksualų elgesį.



VEIKLA



VEIKLA



SPORTO KLUBE



Sporto klube kažkas paslapčia nufotografuoja Mariją. Vėliau jos nuotrauka patalpinama *Instagram* puslapyje pavadinimu „Atspėk, kokios aš lyties“, paprasčiausiai siekiant pasityčioti iš jos išvaizdos.



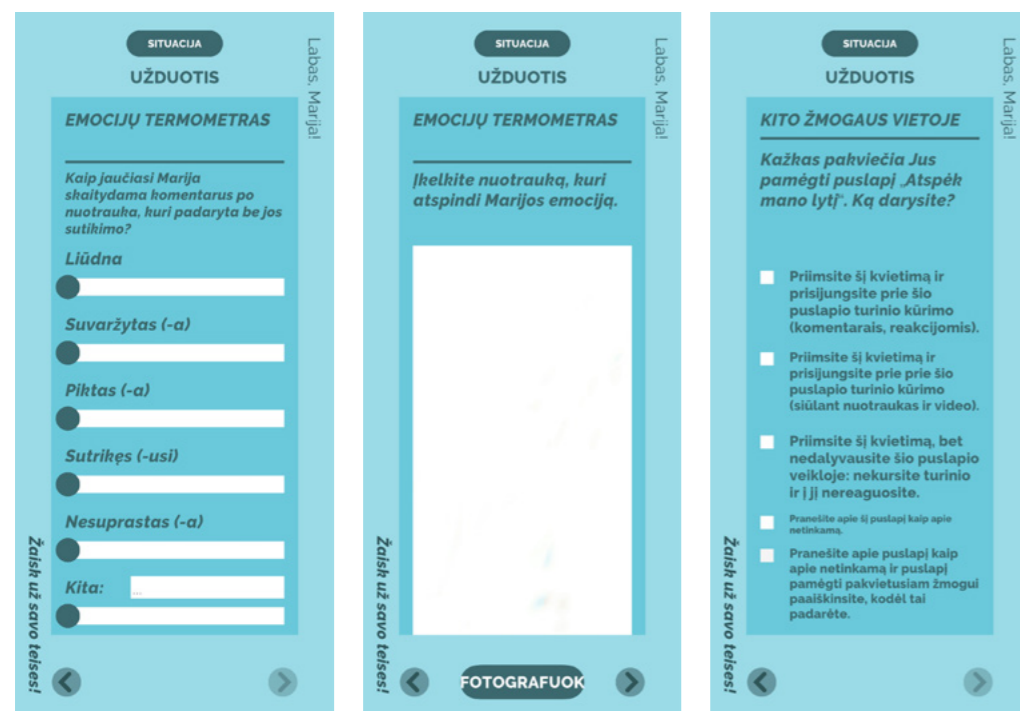
SPORTO KLUBE



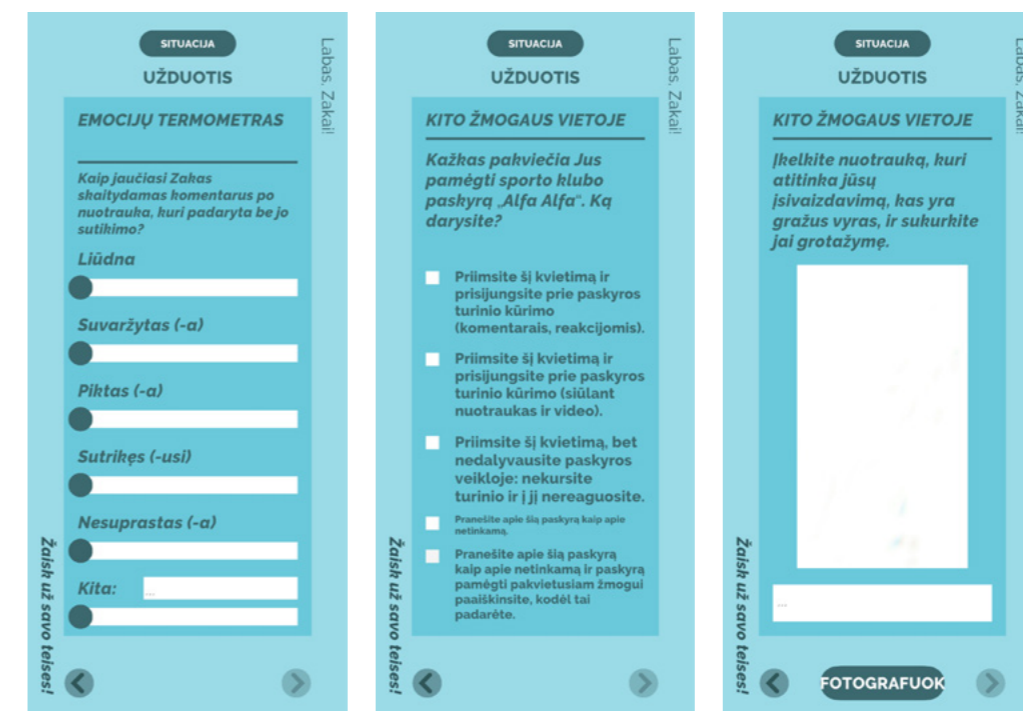
Sporto klube kažkas paslapčia nufotografuoja Zaką. Vėliau jo nuotrauka patalpinama *Instagram* puslapyje pavadinimu „Alfa Alfa“, paprasčiausiai siekiant pasityčioti iš jo fizinės išvaizdos.



VEIKLA



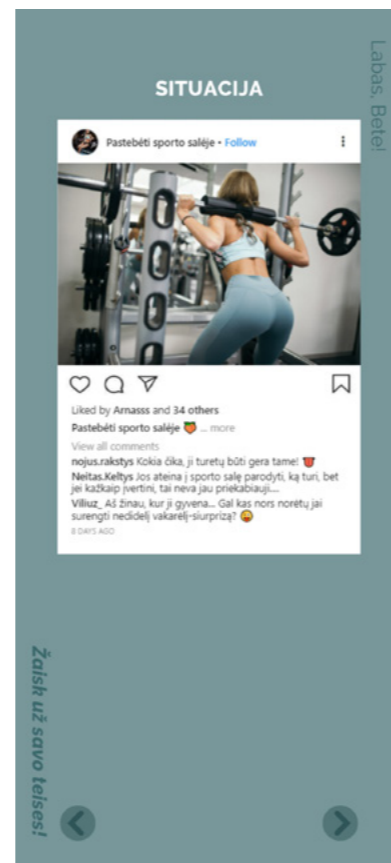
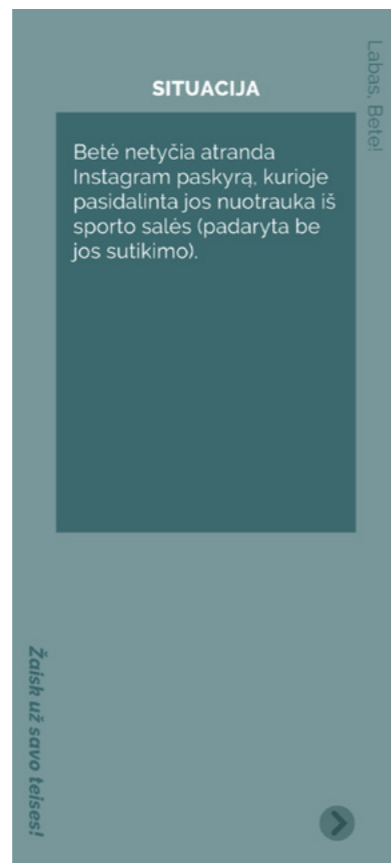
VEIKLA



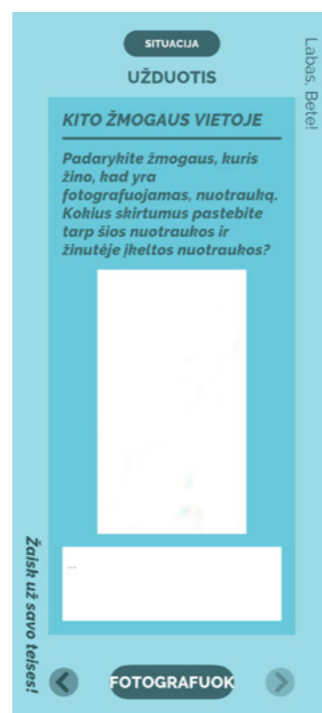
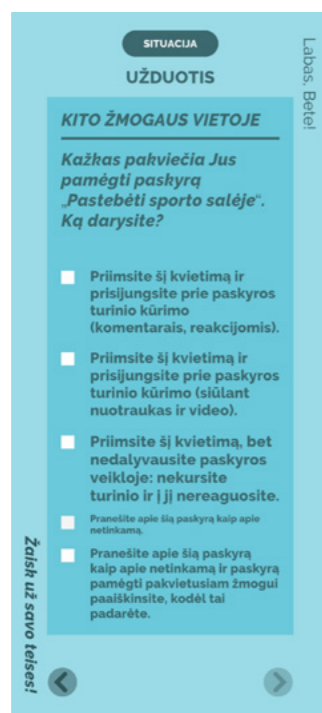
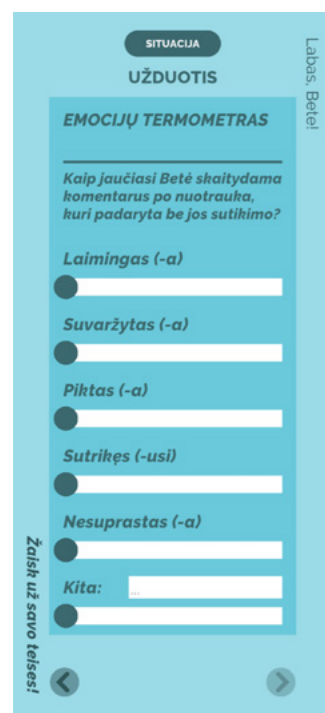
SPORTO KLUBE



Sporto klube kažkas paslapčia nufotografuoja Betę. Vėliau jos nuotrauka patalpinama *Instagram* puslapyje pavadinimu „Pastebėti sporto klube“; anonimai rašo seksistinius ir nerimą keliančius komentarus apie jos fizinę išvaizdą.



VEIKLA



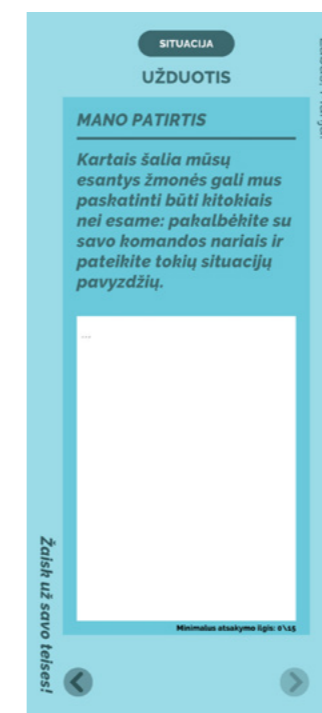
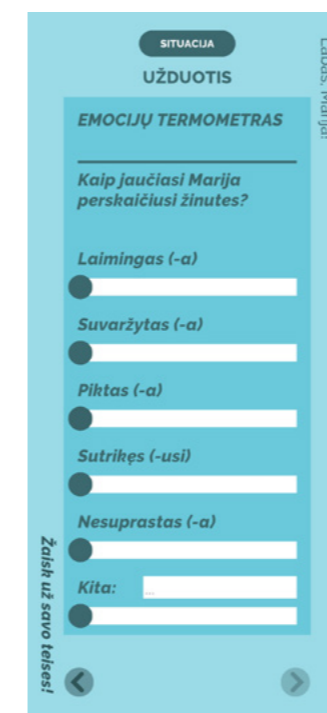
KOMIKSŲ PARDUOTUVĖJE



Komiksų parduotuvėje Urtė nufotografuoja manga komiksų veikėją ir nusiunčia nuotrauką savo draugei Marijai, norėdama parodyti jai, kaip galima atrodyti „moteriškiau“ stereotipine šio žodžio prasme.



VEIKLA



KOMIKSŲ PARDUOTUVĖJE



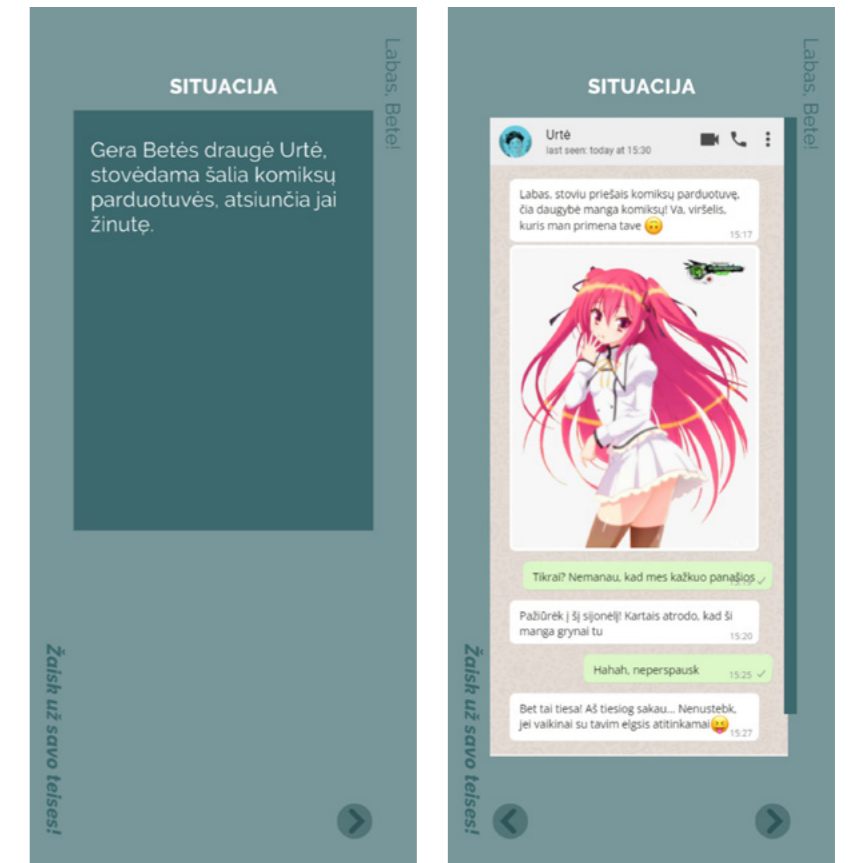
Komiksų knygynėlyje Matas nufotografuoja manga komiksų veikėją ir nusiunčia nuotrauką savo draugui Zakui, norėdamas parodyti jam, kaip galima atrodyti „vyriščiau“ stereotipine šio žodžio prasme.



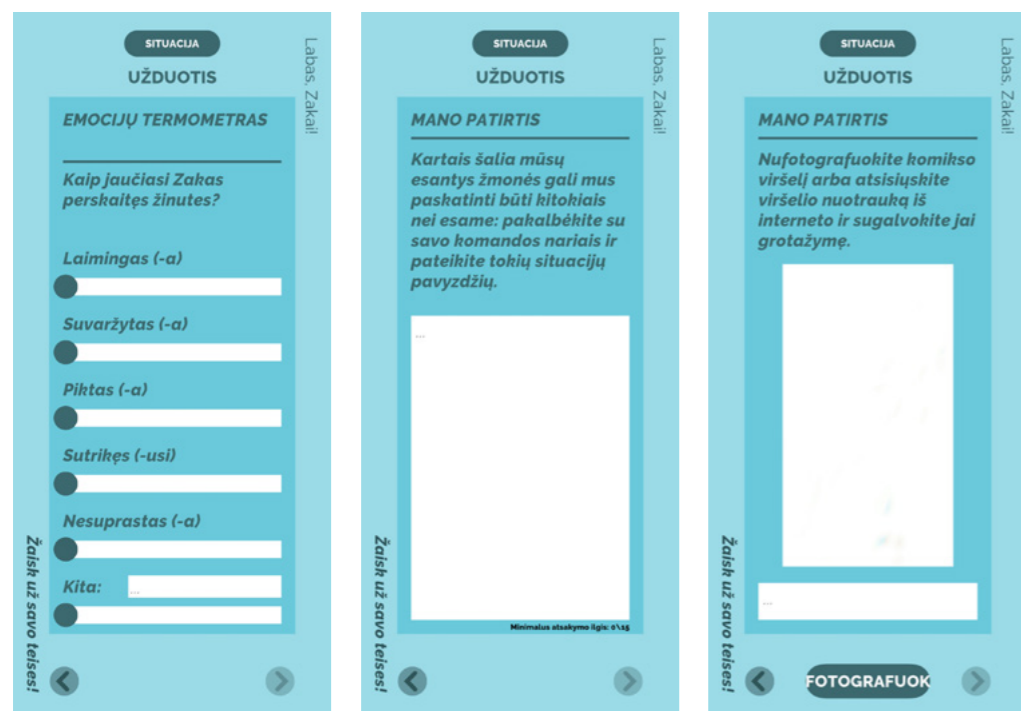
KOMIKSŲ PARDUOTUVĖJE



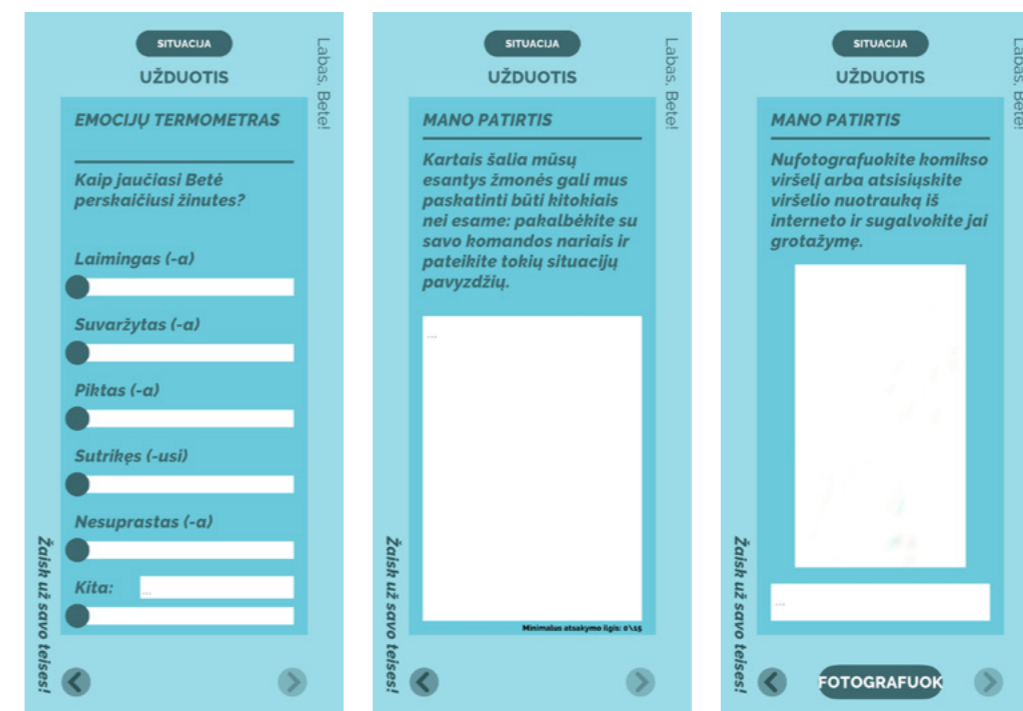
Komiksų knygynėlyje Urtė nufotografuoja manga komiksų veikėją ir nusiunčia nuotrauką savo draugei Betei kaip užuominą, kad ji rengiasi pernelyg provokuojančiai, todėl vaikinai su ja atitinkamai ir elgiasi.



VEIKLA



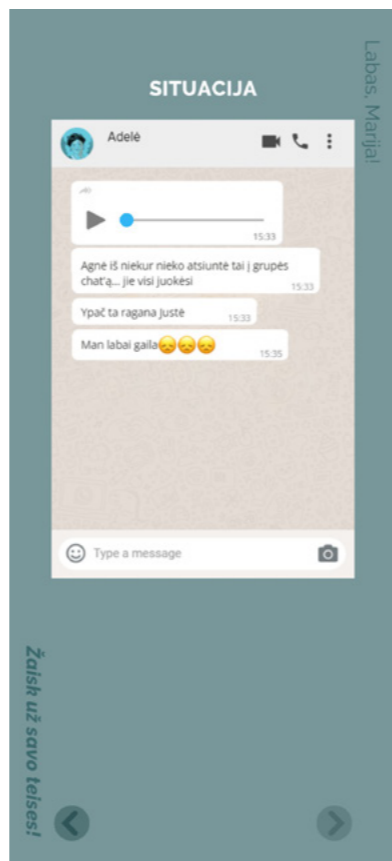
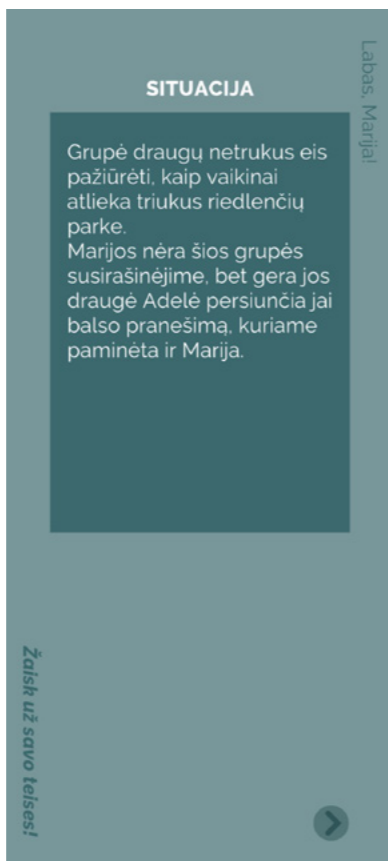
VEIKLA



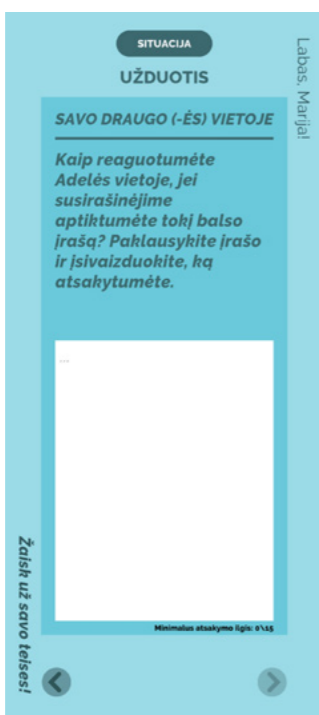
RIEDLENČIŲ PARKE



Grupės pokalbyje pasirodo balso pranešimas, kuriame tyčiojama iš Marijos išvaizdos. Balso pranešime sakoma: „Labas, taigi mes susitinkame 16.00 val. riedlenčių parke. Bet tikriausiai ir Marija bus ten... *Jetau...* Ar tu kažkada matei tokią berniukišką mergaitę?! Ji tikras lesbietės pavyzdys...“



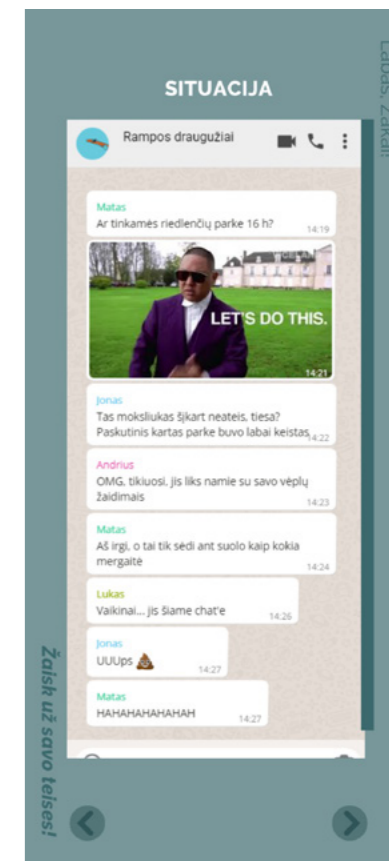
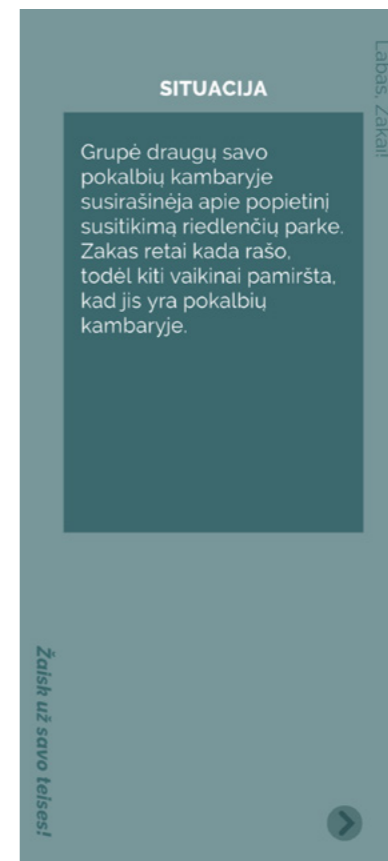
VEIKLA



RIEDLENČIŲ PARKE



Grupės pokalbyje kažkas parašo, kad Zakas yra mokslininkas ir pernelyg moteriškas, tad jam ne vieta riedlenčių parke.



VEIKLA



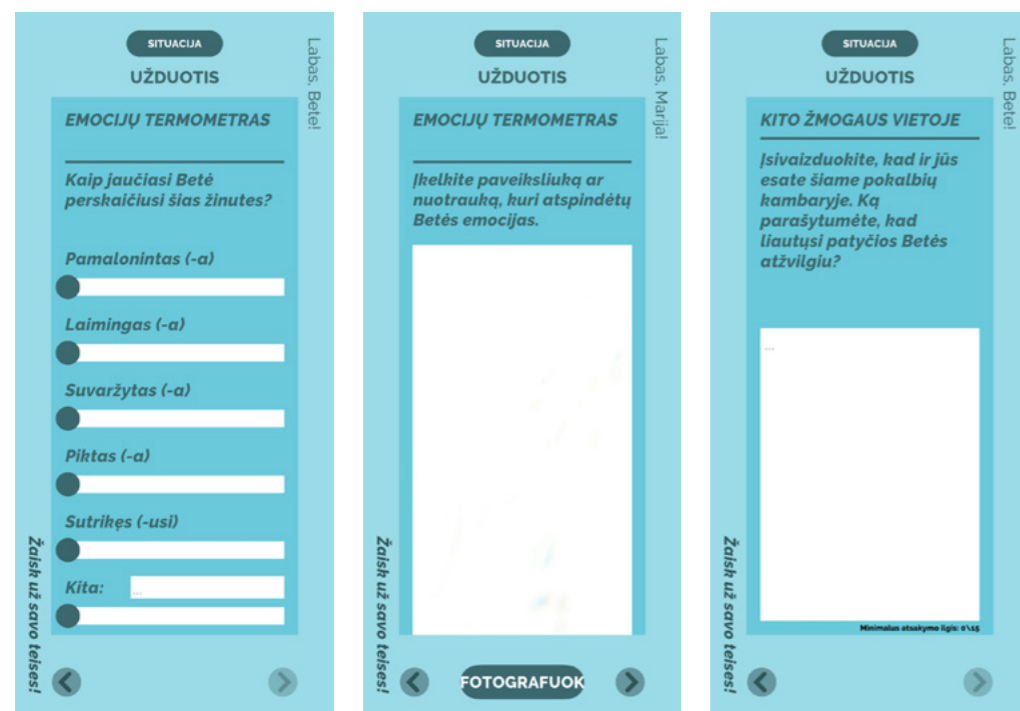
RIEDLENČIŲ PARKE



Grupės pokalbyje Betė yra vienintelė mergina. Ji sulaukia vulgarių seksualinių užuominų iš grupės narių vaikynų.



VEIKLA

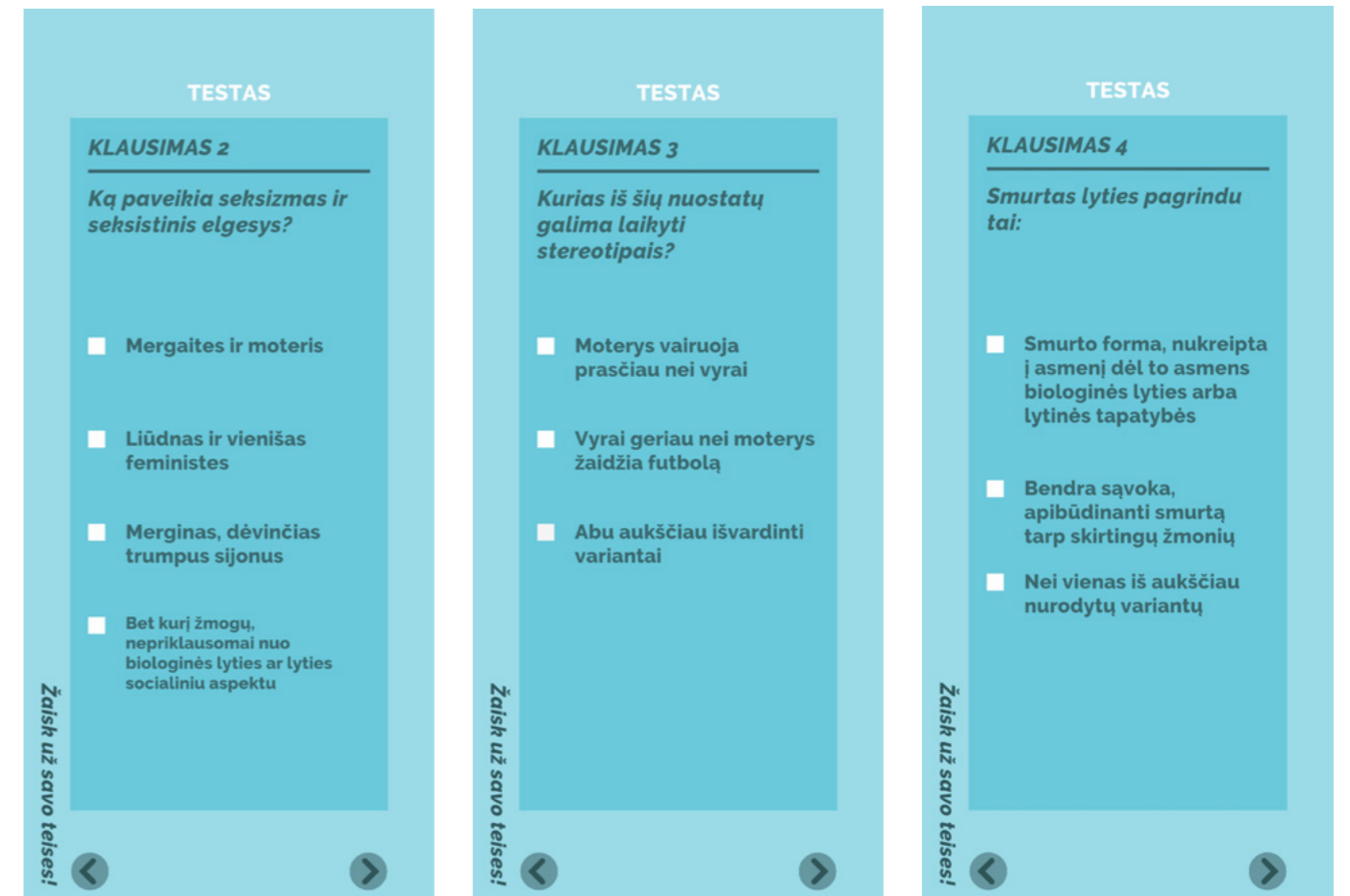


PASKUTINIS TESTAS

Įveikus užduotis visose 4-iose miesto erdvėse (vietose), komanda, nuskenavusi paskutinį QR kodą, turi atlikti paskutinį testą. Jame yra šeši klausimai.

Tai vienintelė dalis žaidime, kur atsakymai gali būti teisingi arba neteisingi: atlikus testą, žaidėjams pateikiami testo rezultatai ir įvertinimas jų žinių lygis nagrinėtų temų atžvilgiu.

Kad ir kokie būtų vertinimai, nuo „Nuostabu!“ iki „ET!“, dalyviams siūloma nesustoti ir toliau gilinti savo žinias minėtomis temomis.



REZULTATAI

TESTAS

KLAUSIMAS 5

Neapykantos kalba elektroninėje erdvėje atsiranda dėl:

- Jaunų žmonių intensyvaus naudojimosi socialiniais tinklais
- Negatyvių stereotipų ir prietarų, susijusių su asmens biologine lytimi, seksualine orientacija, rase, religija ir pan.
- Skirtumo tarp biologinės ir socialinės lyties pripažinimo

Žaisk už savo teises!



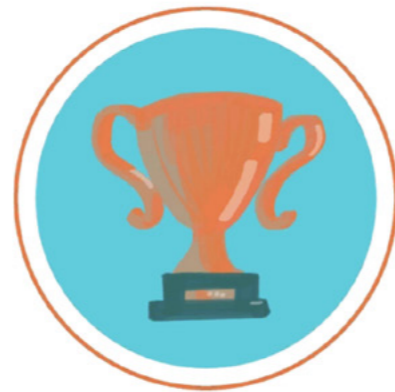
TESTAS

KLAUSIMAS 6

Kokia strategija padėtų efektyviausiai kovoti su neapykantos kalba elektroninėje erdvėje?

- Socialiniuose tinkluose esančio šlamšto ignoravimas
- Mažesnis naudojimas socialiniais tinklais
- Dalinimasis, jog vertiname skirtingas patirtis, susijusias su biologine lytimi ir lytimi socialiniu aspektu

Žaisk už savo teises!



NUOSTABU!

Atsakėte į visus klausimus teisingai, nuoširdžiai sveikiname!

Tęsti >



LABAI GERAI!

Teisingai atsakėte į 5 iš 6 klausimų. Žemiau sužinosite, kur suklydote.

Teisingas atsakymas į klausimą „Kurios iš šių frazių yra seksistinės“, yra „Vaikiniai turi daugiau lytinio potraukio nei merginos“.



GERAI!

Teisingai atsakėte į 4 iš 6 klausimų. Žemiau matysite, apie ką galbūt galėtumėte žinoti daugiau.

Teisingas atsakymas į klausimą „Kurios iš šių frazių yra seksistinės“, yra „Vaikiniai turi daugiau lytinio potraukio nei merginos“.



NEBLOGAI!

Teisingai atsakėte į pusę klausimų!

Žemiau sužinosite, kur galite patobulėti.

Teisingas atsakymas į klausimą „Kurios iš šių frazių yra seksistinės“, yra „Vaikiniai turi daugiau lytinio potraukio nei merginos“.

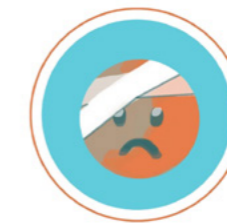


PRADŽIA YRA!

2 iš 6 klausimų atsakėte teisingai ... tai gali būti paspartis labiau pasidomėti šiomis temomis.

Žiūrėti žemiau.

Teisingas atsakymas į klausimą „Kurios iš šių frazių yra seksistinės“, yra „Vaikiniai turi daugiau lytinio potraukio nei merginos“.



OH!

Tik vienas teisingas atsakymas ...

Turime gerų žinių: žemiau gali gauti daugiau informacijos šiomis temomis.

Teisingas atsakymas į klausimą „Kurios iš šių frazių yra seksistinės“, yra „Vaikiniai turi daugiau lytinio potraukio nei merginos“.



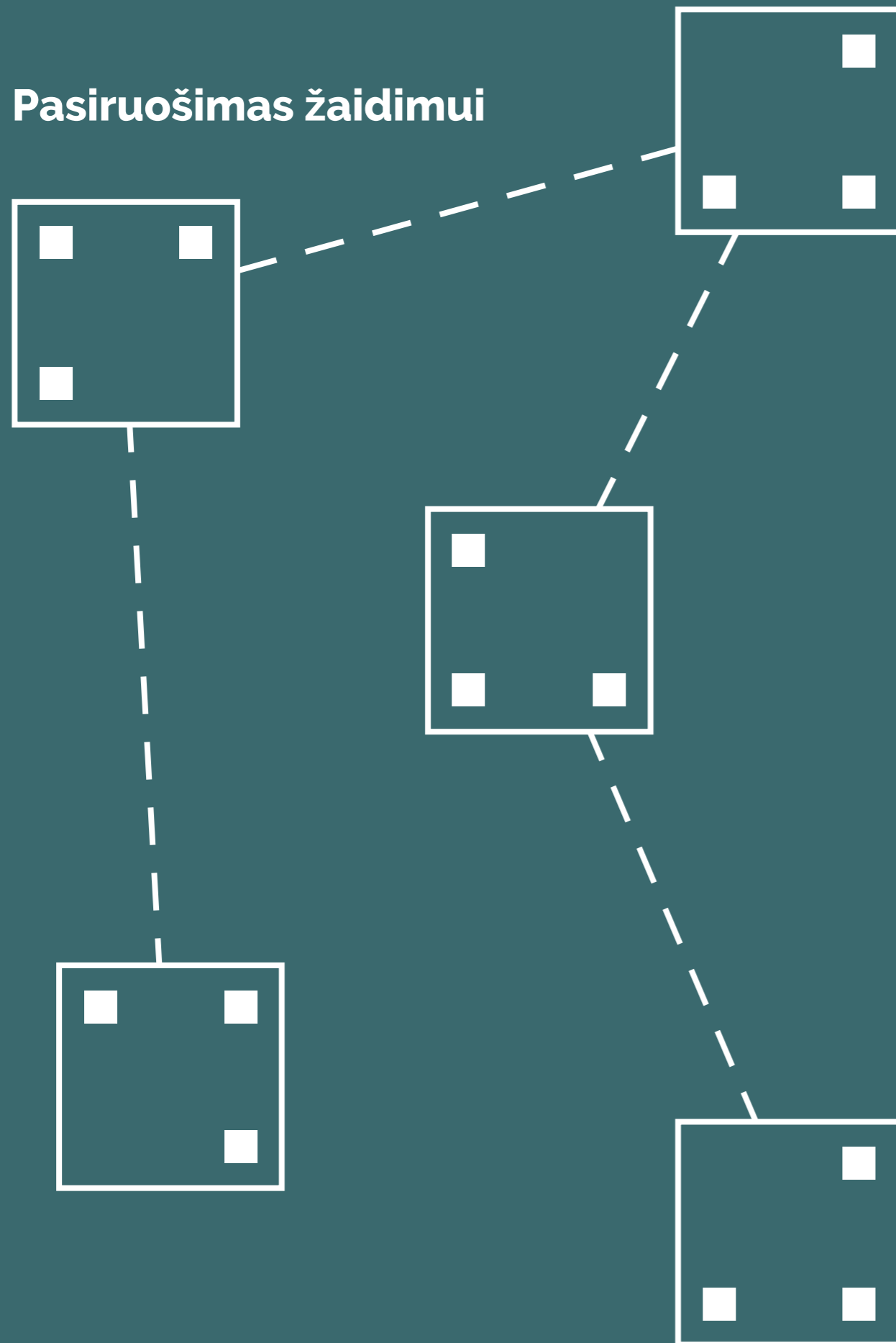
ET

Nei vieno teisingo atsakymo...

Skatiname detaliau panagrinėti lyčių stereotipų ir neapykantos kalbos temas.

Teisingas atsakymas į klausimą „Kurios iš šių frazių yra seksistinės“, yra „Vaikiniai turi daugiau lytinio potraukio nei merginos“.

Pasiruošimas žaidimui



KAIP IR KUR IŠDĖSTYTI ŽAIDIMO ERDVES

Organizuojant "lobio paiešką" per programėlę "Play4!", pirmiausia reikia nuspręsti, kur bus parinktos keturios erdvės.

Kaip buvo aprašyta ankstesniuose puslapiuose, veikėjai atsiduria tam tikrose situacijose, kurias sąlygoja atitinkama aplinka. Marija, Zakas ir Betė patiria neapykantos kalbą socialinių tinklų įrašuose bei žinutėse. Jiems adresuota neapykantos kalba susijusi su konkrečiomis erdvėmis: komiksų parduotuve, kosmetikos parduotuve, sporto klubu bei riedlenčių parku.

Jei tokie objektai egzistuoja netoliese, rekomenduojama užuominas išslapstyti būtent juose. Tokiu atveju žaidimo dalyviai stovės priešais sporto klubą kaip tik tuo momentu, kai jiems reikės nagrinėti situaciją, kurioje kalbama apie vogčiomis padarytas nuotraukas persirengimo kambaryje ar treniruotės metu. Tai leis dalyviams geriau įsijausti į situaciją.

Tačiau ne visada lengva rasti tokius objektus pakankamai arti vienas kito, kad būtų galima juos apeiti per keletą minučių, be to, ne į visus juos lengva patekti. Labiau ribotoje erdvėje lobių paieškai puikiausiai galima pasirinkti kitas įvairias alternatyvas, galinčias simbolizuoti šiuos objektus, pvz., kosmetikos parduotuvę gali atstoti plakatai ar reklaminiai stendai, kuriuose atsispindi tam tikri grožio stereotipai, sporto klubą – dviračių trasa, riedlenčių parką – bet kokia susibūrimo vieta, tokia kaip baras ar skveras, ir t.t.

Kita vertus, jei žaidimas organizuojamas mokyklos patalpose, ten yra daug įvairių erdvių, kurios gali simbolizuoti įvairias situacijas.

QR kodą, susijusį su kosmetikos parduotuve, galima paslėpti prie veidrodžio tualete, sporto klubo kodą – persirengimo kambaryje, komiksų parduotuvės kodą – bibliotekoje, o riedlenčių parką gali simbolizuoti mokyklos bendrosios erdvės (pvz.: kiemas, mokyklos teritorijos vartai ar gėrimų bei užkandžių prekybos automatai).

Svarbu suprasti, kad užuominos nebūtinai turi atitikti minėtas keturias erdves, susijusias su žaidimo situacijomis, todėl QR kodus galima išdėstyti bet kur.



Boys and girls from the High School Sabin in Bologna carry out the make-up situation activities in front of a make-up shop.

UŽUOMINŲ SURAŠYMAS

Ruošiantis žaidimui, sudėtingiausia dalis yra surašyti užuominas.

Pirmiausia reikia sau atsakyti į klausimą, kiek sudėtinga grupei bus atlikti numatyta užduotį.

Be abejo, mokytojas ar ugdymo specialistas gali paprasčiausiai surašyti akivaizdžias nuorodas, tokias kaip „Eikite prie namo Nr. 55 Didžiojoje gatvėje“ arba „Bėkite į biblioteką!“

Kita vertus, mokytojas / ugdymo specialistas gali pasitelkti visą savo išmonę ir vaizduotę, ir priversti grupę pasukti galvas, pateikdamas mįslių bei netiesioginių užuominų. Projekto kūrėjų patirtis rodo, kad naudingiausia (o ir lengviau) parengti užuominas, kurios skamba kaip eilės ir pateikiamos pirmuoju asmeniu. Yra nemažai interneto svetainių su besirimančių žodžių sąrašais, kad lengviau būtų sukurti tokias užuominas.

Keletas pavyzdžių:

Šimtus istorijų turiu,
Bet pasakot jų negaliu,
Nes aš esu tylos vieta,
Kurioj triukšmauti nevalia.
> ATSAKYMAS: BIBLIOTEKA

Mane aplanko žmonės
Kad stiprūs, gražūs būtų.
Ateik ir tu, bičiuli,
Paprakaituok truputį.
> ATSAKYMAS: SPORTO KLUBAS

Berniukams ir mergaitėms būna smagu pasukti galvas, bandant atspėti tokias mįsles (ir tuo pačiu užsidirbti taškų, žr. 38 psl.) ir kelias minutes bendromis jėgomis ieškant sprendimo.

[Šios dvi mįslės-uzuominos buvo panaudotos, išbandant žaidimą Bolonijos Sabinos gimnazijoje.]

PAPILDOMOS UŽDUOTYS

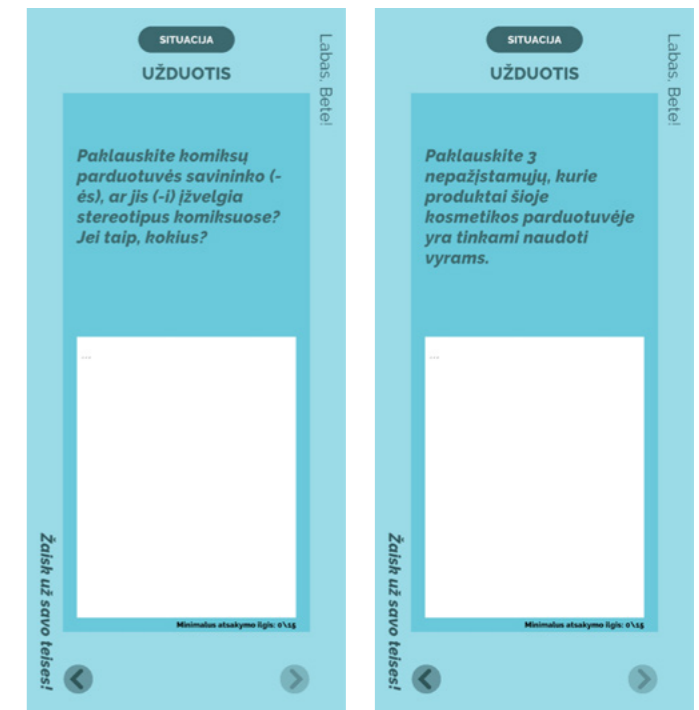
Kiekvienoje situacijoje galima – nors neprivaloma – įtraukti papildomų užduočių, kurios tampa matomos visoms komandoms.

Šios užduotys turėtų būti suformuluotos taip, kad dalyviai galėtų sąveikauti su miesto aplinka. Vieta turi būti gerai pažįstama ir suprantama organizatoriui; tokia vieta turi būti idealiai tinkama jaunuolių kritiniam mąstymui ugdyti.

Pavyzdžiui, programėlės testavimo etape Bolonijoje organizatoriai pasiūlė moksleiviams apklausti praeivius ar komiksų knygyno savininką ir surinkti įvairių nuomonių (prieš tai su savininku buvo susitarta, kad jis leistų pasinaudoti savo knygynu, kaip viena iš žaidimo erdvių).

Jei renkama pateikti papildomų užduočių, svarbu atsižvelgti į šiuos tris esminius dalykus:

1. Galima užduoti tik atvirus klausimus. Negalima pateikti klausimų, kur reikia pažymėti vieną iš suformuluotų atsakymų, taip pat draudžiama prašyti įkelti nuotraukas.
2. Papildomas užduotis turi matyti visi žaidėjai, nepriklausomai nuo komandos pasirinkto avataro.
3. Papildomos užduotys nebūtinai turi būti pateikiamos kiekviename žaidimo etape. Užduotį galima priskirti tik vienai situacijai (arba dviem / trimis).



Examples of hypothetical additional tasks.

QR KODŲ GENERAVIMAS

Kai jau apsispręsta dėl:

- erdvių,
- etapų
- užuominų, nukreipiančių prie tolesnės vietos,
- galimybės pateikti papildomų užduočių,

galima sugeneruoti QR kodus, kurie suformuos žaidimo struktūrą, pritaikytą specifinėms konkrečios grupės reikmėms.

Kodų generavimas atliekamas svetainėje: www.zaffria.it/play4_create/

Atvėrus kodų generavimui skirtą svetainę, reikia įvesti užuominas. Jos nukreips dalyvius nuo vienos vietos prie kitos. Svetainėje organizatoriaus taip pat bus prašoma nurodyti vietų, kuriose bus organizuojamas žaidimas, eilės tvarką. Minėtų keturių situacijų seka nėra nustatyta iš anksto.

Taip pat šios svetainės aplinkoje galima įvesti papildomas užduotis, kurias turės atlikti kiekviena komanda.

Du svetainės ekranvaizdžiai, naudojami QR kodams generuoti.

Ir štai projektas baigtas! Kitame puslapyje pateikiami QR kodų pavyzdžiai, kuriuos galima parsisiųsti, atspausdinti ir išdėlioti žaidimo erdvėse. Galite tai išmėginti čia pat, nuskenudami žemiau pateiktus kodus (šie kodai parodys užuominas bei papildomas užduotis, nau-

dotas bandomajame žaidime Bolonijoje). Pirmasis kodas (viršutinis kairysis) nebūna paslėptas, jis paprasčiausiai išdalinamas žaidėjams, kai organizatoriai šūkteli „Pradedam!“ Pirmasis kodas pradeda žaidimą ir atveria pirmąją užuominą, kuri leidžia rasti pirmąją žaidimo vietą.

SHOW THIS QR TO THE PLAYERS TO START THE GAME



PLACE THIS QR WHERE YOU WANT TO DO THE ACTIVITIES RELATED TO **Skatepark**



PLACE THIS QR WHERE YOU WANT TO DO THE ACTIVITIES RELATED TO **Make-up shop**



PLACE THIS QR WHERE YOU WANT TO DO THE ACTIVITIES RELATED TO **Gym**



PLACE THIS QR WHERE YOU WANT TO DO THE ACTIVITIES RELATED TO **Comics store**



PLACE THIS QR AT THE END OF THE GAME TO LET YOUR PLAYERS START THE FINAL QUIZ



ŽAIDIMO ETAPŲ PRALEIDIMAS

Užsiėmimo metu gali nutikti taip, kad ne visos komandos sugebės įveikti visus žaidimo etapus ir pasiekti visas 4-ias žaidimo vietas.

Pavyzdžiui, skirto laiko gali nepakakti sužaisti visose keturiose vietose (apytiksliai vertinimu, sužaisti visą žaidimą miesto aplinkoje, kur perėjimai nuo vienos vietos prie kitos trunka 10 min., reikia maždaug 2 valandų), arba esama konkrečių priežasčių, dėl ko reikėtų vengti kai kurių iš numatytų situacijų (nes kuris nors dalyvis jose jaustųsi itin pažeidžiamas).

Tokiais atvejais tam tikrus žaidimo etapus galima paprasčiausiai praleisti. Norint tai padaryti, ankstesniame etape galima nesunkiai įvesti kitokią užuominą. Naujoji užuomina nuves komandą prie kito kodo, ir taip nepageidaujamas etapas bus peržengtas.

Kai QR kodai yra parengti spausdinti, etapas su priedašu „užduotys, susijusios su x-ąja vieta“ bus pašalintas.

JŪSŲ PIRMA UŽUOMINA YRA. Kur žmonės atlieka triukus su riedlentėmis? (03 / 100)

ŠI UŽUOMINA NUVES JŪSŲ ŽAIDĖJUS Į: Riedlenčių parkas

PO VEIKLŲ ŠIOJE PIRMOJE VIETOJE JIE PERSKAITYS KITA UŽUOMINĄ. Kur galima nusipirkti lūpdažį? (05 / 100)

ŠI UŽUOMINA NUVES JŪSŲ ŽAIDĖJUS Į: Kosmetikos parduotuvė

PO VEIKLŲ ŠIOJE ANTRJOJE VIETOJE JIE PERSKAITYS ŠIĄ UŽUOMINĄ. Kur žmonės eina sportuoti? (08 / 100)

ŠI UŽUOMINA NUVES JŪSŲ ŽAIDĖJUS Į: Sporto klubas

PO VEIKLŲ ŠIOJE TREČIOJE VIETOJE JIE PERSKAITYS ŠIĄ UŽUOMINĄ. A (11 / 100)

ŠI UŽUOMINA NUVES JŪSŲ ŽAIDĖJUS Į: Komiksų parduotuvė

PO VEIKLŲ ŠIOJE KETVIRTOJE VIETOJE JIE PERSKAITYS ŠIĄ UŽUOMINĄ. A (14 / 100)

ŠI UŽUOMINA NUVES JŪSŲ ŽAIDĖJUS Į PASKUTINI TESTĄ

Šiame pavyzdyje praleidžiama situacija sporto klube. Ankstesniame etape (riedlenčių parkas) įveskite užuominą, kuri dalyvius nukreips tiesiog prie QR kodo, skirto galutiniam testui atlikti.

Čia įvedama atsitiktinai parinkta raidė: jos niekur žaidime nesimatys.

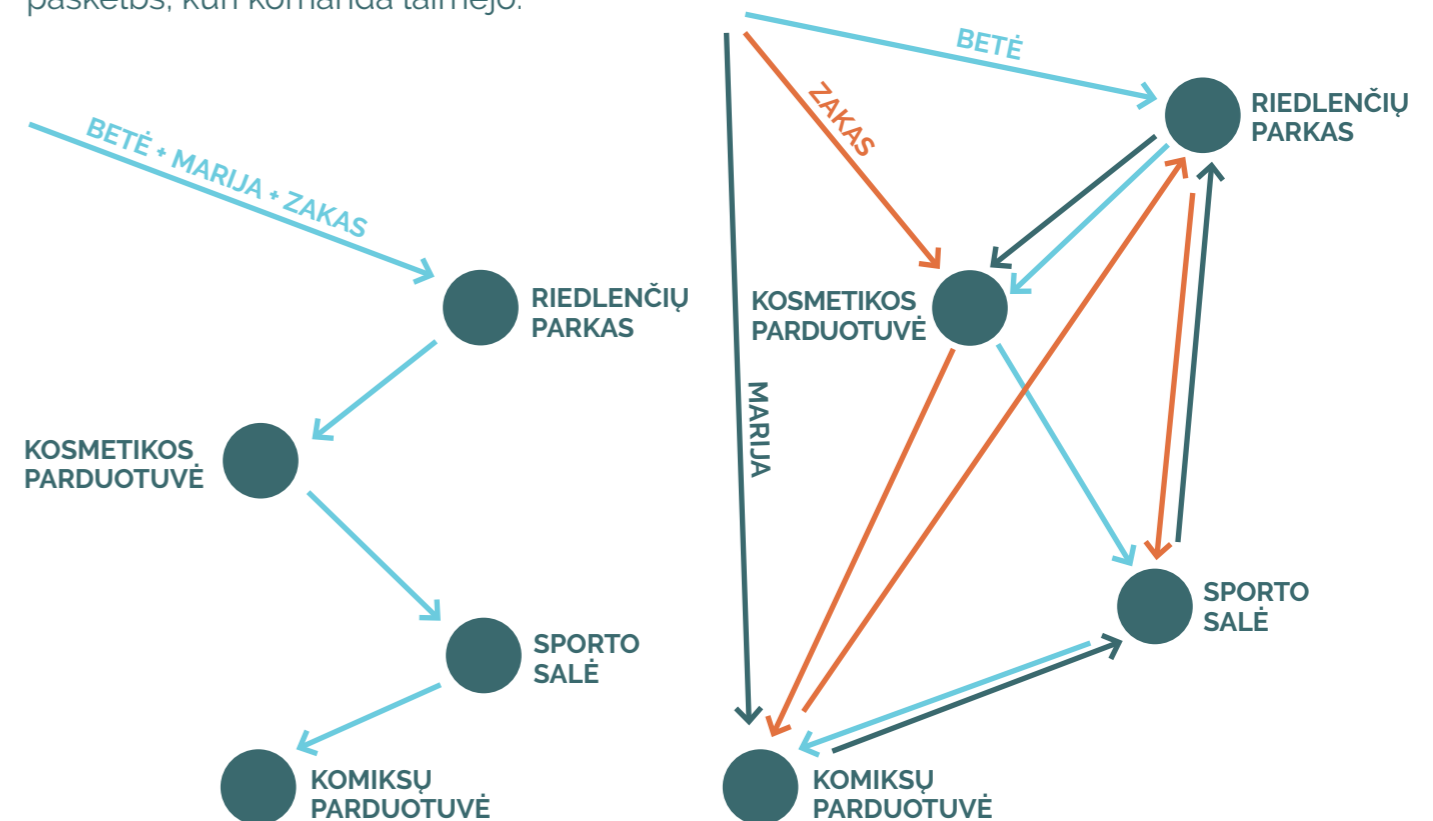
Pavyzdys, kaip, panaudojant kodų generatorių, praleisti etapą su situacija sporto klube.

KAIP ŽAISTI MIESTO ERDVĖSE

Šiame paskutiniame skirsnyje nagrinėjama, kaip kuo veiksmingiau išnaudoti miesto aplinką, kurią galima pritaikyti specifiniams grupės poreikiams.

Kai žaidžiama miesto erdvėse, galimai pamokų metu, ne visada įmanoma sudaryti sąlygas, kad komandos judėtų po miestą be priežiūros.

Jei yra privaloma, kad visa grupė turi judėti kartu, neišsiskirstydama, žaidimo metu siūloma taikyti taškų rinkimo sistemą. Tai reiškia, kad visos 3 komandos (daroma prielaida, kad kiekvienas veikėjas priskiriamas skirtingai komandai, nors komandų galėtų būti ir daugiau), aptikusios užuominą, „slapta“ praneša organizatoriui savo atsakymą, o šis suteikia 3 taškus komandai, greičiausiai įminusiai mįslę, 2 taškus – antrajai komandai ir 1 tašką – paskutine likusiai komandai. Šie taškai gali būti pridėti prie taškų, surinktų atliekant galutinį testą, ir, juos susumavęs, organizatorius paskelbs, kuri komanda laimėjo.



Kai kiekviena komanda suranda užuominą, susijusią su konkrečia žaidimo vieta, ir atlieka jiems skirtas užduotis, visa grupė gali judėti prie kitos pakopos / erdvės.

Kita vertus, jei komandos gali judėti savarankiškai, pavyzdžiui, jei žaidžiama kontroliuojamoje erdvėje, tokioje kaip mokykla, arba pakanka suaugusiųjų, kurie galėtų lydėti kiekvieną komandą, svarbu suformuoti skirtingus QR rinkinius.

Užuominos, naudojamos kiekviename iš kodų, yra tos pačios visoms komandoms. Tačiau užuominos turi būti įvedamos į kodų generatorių po tris kartus, kiekvienąsyk parenkant skirtingą pakopų išdėstymo seką.

Tai reiškia, kad komandos startuos skirtingu laiku ir vyks į skirtingus objektus, visai kaip klasikinės lobio paieškos metu.

Kiekvienoje erdvėje komandos ras 3 skirtingus kodus, tačiau jos turės nuskenuoti tik kodą, susietą su jiems priskirtu veikėju.

TAŠKAI

Priklausomai nuo to, kaip organizuotas žaidimas, galima naudoti vieną iš dviejų taškų apskaitos sistemų nugalėtojų komandai nustatyti.

Programėlė parodo galutinio testo rezultatus (27 psl.). Laimi komanda, pateikusi daugiausiai teisingų atsakymų. Tai yra pirmoji taškų apskaitos versija.

Antrąją taškų apskaitos sistemą galima naudoti, kai žaidžiama tikrose miesto erdvėse, ir visa grupė turi vienu metu judėti nuo vienos vietos iki kitos.

Tokiu atveju, siekiant išlaikyti lobių paieškos konkurencinę dvasią ir pagyvinti dalyvavimą bei paskatinti komandas varžytis, galima paprasčiausiai suteikti daugiau taškų komandai, greičiausiai sugalvojusiai atsakymus į mįsles ir užuominas.

Vertinimo sistema būna tokia:

- **3 taškai komandai, kuri pirmoji pateikė atsakymą**
- **2 taškai komandai, kuri liko antroje vietoje**
- **1 taškas paskutinėje vietoje likusiai komandai**

Pasirinkus šią sistemą, žaidimo gale organizatorius suskaičiuoja visus surinktus taškus, prideda juos prie atlikto galutinio testo rezultatų ir paskelbia laimėjusią komandą.

Neverta ir net neveiksminga skirti taškus komandai, už tai, kad ji pirmoji atliko visas užduotis.

Tokiu atveju dalyviai ne sutelks dėmesį į tuo metu vykdomą užduotį, o stengsis visas užduotis užbaigti kuo greičiau.



GALUTINIS APIBENDRINIMAS

Labai svarbu, kad, žaidimui pasibaigus, dalyviai grįžtų į klasę ir turėtų pakankamai laiko apsvarstyti ir pasidalinti savo patirtimi vieni su kitais. Rekomenduojama surengti tokią sesiją prabėgus keletui dienų po žaidimo, kad dalyviai prisimintų jo temas ir situacijas, o taip pat turėtų laiko apmąstyti tai, ką patyrė žaisdami. Apibendrinimui naudoti galima organizuoti "Pasaulio kavinės" modeliu grįstą refleksiją. Dalyviams ant didelių popieriaus lapų užrašomi klausimai, dalyviai sudėda dviem eilėmis ir rašo ant lapų savo refleksijas nekalbėdami. Prie naujo lapo atsisėdęs dalyvis perskaito kitų mintis ir prirašo savo.

Visi žaidimo metu pateikti atsakymai ir padarytos nuotraukos išsaugomi „užrašų knygelėje“, kuri pasiekama mobilioje programėlėje. Tai reiškia, kad bet kuris dalyvis nesunkiai prisimins visus žaidimo etapus, o vėliau drauge su kitais žaidėjais galės pasidalinti savo mintimis bei aptarti vieni kitų patirtis.

Svarbu, kad apibendrinimo sesiją vestų tas pats organizatorius, kuris koordinavo žaidimą, tam, kad programos eigoje būtų galima apžvelgti kiekvieno žaidėjo patirtį ir išgyvenimus.

Kiekvieną žaidimo etapą galima apibūdinti iš trijų skirtingų pozicijų, atitinkančių kiekvieno žaidimo avataro požiūrį. Kiekvienai komandai buvo priskirtas tik vienas iš šių avatarų, tad žaidėjai nežino koks avataras ir kokios žaidimo situacijos atiteko kitoms komandoms. Gali būti naudinga kiekvienos situacijos schemą pavaizduoti lentoje, kad ją galėtų matyti ir suprasti kiekvienas.

Pristačius įvairias situacijas, į kurias pateko kiekvienas veikėjas, galima aptarti, kaip reagavo komandų nariai ir paklausti kitų klasiokų, ar jie būtų pasielgę skirtingai, ir jei taip – kodėl.

Problemos, su kuriomis susidūrė veikėjai, ir sprendimai, kuriuos žaidėjai pasirinko tose situacijose, gali padėti grupei plačiau aptarti vyraujančius stereotipus. Kaip šie stereotipai gali paskatinti smurtinį elgesį bei neapykantos kalbą? Kokios strategijos leistų pakeisti leksiką bei perspektyvą?

Apskritai, žaidimas ir diskusija padeda dalyviams išsakyti savo asmeninę patirtį, kurią jiems gali priminti kai kurios situacijos. Baigiamosios sesijos metu organizatorius turėtų skatinti bet kokius dalyvių pasisakymus ir padėti grupei konstruktyviai aptarti bei palyginti jų idėjas.



Čia galite peržiūrėti jūsų žaidimo metu pateiktus atsakymus. Pateiktų atsakymų peržiūra gali būti naudinga norint palyginti situacijas, su kuriomis susiduria skirtingi veikėjai!

JŪS ŽAIDĖTE KAIP



PAGALBININKAI:

Ypač dėkojame mokytojams, ugdymo specialistams bei moksleiviams, kurie prisidėjo organizuojant bandomąjį seminarą.

Jei esate mokytojas/a / ugdymo specialistas/ė ir pageidautumėte papildomos paramos / diskusijų apie galimus diskriminacijos / smurto atvejus, kuriuos pastebėjote savo klasėje, pateikiame naudingų kontaktų sąrašą:

www.moteruinformacijoscentras.lt

Šioje svetainėje rasite informaciją apie įvairias su lyčių lygybe susijusias iniciatyvas ir projektines veiklas.

www.specializuotospagalboscentras.lt

Šioje interneto svetainėje rasite daugiau informacijos apie pagalbą nuo smurto artimoje aplinkoje nukentėjusiems asmenims nuo 16 m.

www.pagalbosmoterimslinija.lt

Šioje svetainėje rasite informaciją apie 24/7 prieinamą nemokamą emocinę pagalbą moterims, kurios išgyvena vidičius sunkumus.

www.klausau.lt

Šioje svetainėje rasite informaciją apie nemokamą emocinę pagalbą teikiančias linijas.

www.lygus.lt

Šiame portale rasite informacijos apie lyčių lygybę bei smurtą lyties pagrindu.

www.gpamoka.lt

Šioje elektroninėje mokymų platformoje galėsite jums patogiu metu mokytis apie smurtą lyties pagrindu vaikų ir jaunimo tarpe, rasite praktinių užduočių, kurias galėsite įgyvendinti su moksleiviais.

www.ribologija.lt

Šioje svetainėje rasite informaciją apie seksualines teises ir seksualinį smurtą įvairiose aplinkose pradėdant nuo švietimo įstaigų iki tarpasmeninių santykių.

www.nepyka.lt

Informacija apie neapykantos kalbą.

NAUDINGI TELEFONŲ NUMERIAI:

[8 700 55516](tel:870055516)

Numeris, kuriuo gali skambinti nuo smurto artimoje aplinkoje nukentėję asmenys nuo 16 m.



©Play for Your Rights!

Projekto kodas:

612169-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Projektą „Play for Your Rights! Innovative media education strategies“ („Žaisk už savo teises! Inovatyvios strategijos prieš seksizmą ir diskriminaciją!“), skirtą kovai su seksizmu bei diskriminacija, remia Europos Sąjungos programa „Erasmus +“.



Europos Komisijos parama šio leidinio parengimui nereiškia, kad ji pritaria turiniui, kuris atspindi išimtinai jo autorių pažiūras, ir Komisija neprisiima atsakomybės dėl to, kaip naudojama leidinyje pateikta informacija.

Projekto partneriai:



Programėlės turinys:

Alessandra Falconi (Centro Zaffiria)

Chiara Aliverti (Centro Zaffiria)

Cecilia Piazza (Centro Zaffiria)

Nicoletta Landi (Cospe)

Silvia Carboni e Angelica del Borrello

(Casa delle Donne per non subire violenza)

Rugile Butkeviciute (WIIC)

Kristina Kiselyte (WIIC)

Jurate Tamosaityte (WIIC)

Maria Angeli (Migs)

Daniel Zils (M+B)

Vadovą parengė:

Alessandra Falconi (Centro Zaffiria)

Chiara Aliverti (Centro Zaffiria)

Cecilia Piazza (Centro Zaffiria)

Programėlės kūrimas:

Zeno Menestrina (Centro Zaffiria)

Grafinis dizainas:

Cecilia Piazza (Centro Zaffiria)

Iliustracijos:

Adriano Siesser (Centro Zaffiria)

„Play4!“ yra interaktyvi programėlė, skirta neapykantos kalbos prevencijai bei lyčių stereotipų dekonstravimui. Programėlė skirta 12–18 m. jaunimui

Šiame vadove rasite gaires, kaip naudoti skaitmeninį Miesto erdvių žaidimą (angl. Urban game) organizuojant užsiėmimus jaunuolių grupėms.

