

Socialiai pažeidžiamo jaunimo bendrujų kompetencijų ugdymas socialinės atskirties prevencijai

Gerųjų praktikų analizė

AUGUSTĖ DUDUTYTĖ

DEIMANTĖ ADAMONĖ

2023

Turinys

01	Įžanga.....	1
02	Gerosios praktikos.....	4
03	Taikomų metodų įžvalgos.....	25
04	Vykdomų programų pritaikomumas siekiant socialinės integracijos.....	27
05	Naudoti šaltiniai.....	30

Analizės tikslas - supažindinti skaitytoją su skirtingų šalių įgyvendinamomis programomis, skirtomis jaunimo bendrųjų kompetencijų vystymui, siekiant mažinti socialinę atskirtį.

Įgyvendinti žingsniai:

- Atrinktos programos atsižvelgiant į: jų tikslinę grupę; įgyvendinimą neformaliojo švietimo bei ugdymo būdu ar papildant formalųjį švietimą; programos žinomumą ar vykdymą nacionaliniu mastu.
- Pristatant programas pateikiamas programos tikslas, apibūdinimas, deklaruojamos kompetencijos/įgūdžiai, dalyvių amžius bei programos struktūra.
- Atlikta programų metu ugdomų kompetencijų analizė palyginant, ar jos sutampa su kompetencijomis, mažinančiomis socialinės atskirties riziką (žr. [Ekspertinių interviu analizę](#)).

Europos Sąjungos Taryba naudoja **šiuos įgūdžių ir kompetencijų apibrėžimus:**

Įgūdžiai – tai žinių ir patirties, reikalingų konkrečiai užduočiai ar darbui atlikti, turėjimas. Įgūdžio turėjimas reiškia, kad yra išmokta ką daryti (turi žinių) ir yra žinoma, kaip tai daryti (gali perkelti žinias į realią praktiką). Tai taip pat reiškia, kad įgūdžių turėjimas ir jų demonstravimas gali būti atpažįstamas kitų.

Kompetencija - žinių, įgūdžių ir požiūrių sandauga. Kompetencijos sąvoka yra susijusi su tomis asmeninėmis savybėmis, kurios turi įtakos elgesiui. Kompetencija taip pat reiškia atliekamų užduočių atlikimą pagal tam tikrą kriterijų ar standartą. <...>

Kaip matyti, šių sąvokų apibrėžimai turi nemažai sąlyčio taškų. Ir galima teigti, kad ugdant įgūdžius, yra prisidedama prie kompetencijų ugdymo, arba kompetencijų ugdymas stiprina jau turimus įgūdžius.

Skirtingų sričių tyrėjai pabrėžia, kad yra **klaidinga tikėtis**, jog **vienos šalies** sėkmingą veiklos **modelį** perkėlus į kitą kontekstą, tai duos tokius pat **rezultatus**.

Ugdomųjų programų pasiekimams įtakos turi tokie faktoriai, kaip šalies kultūra bei nusistovėjusios normos, visuomenės narių mentalitetas, įtvirtinti teisės aktai ir kiti.

Atsižvelgimas į šiuos aspektus yra būtinas, siekiant pritaikyti užsienio šalių gerąsias **socialiai pažeidžiamo jaunimo bendrųjų kompetencijų ugdymo praktikas** Lietuvoje.

Atliekant šią gerųjų praktikų analizę, buvo siekiama atrinkti tas programas, kurios prisideda prie socialinės įtraukties didinimo skirtingose šalyse. Todėl buvo atsirinktos tos šalys, kurių jaunuolių nedarbo lygio bei neaktyvių jaunuolių rodikliai yra geresni nei Lietuvos ir Europos Sąjungos vidurkiai.



Skirtingose šalyse vykdomos programos

DANIJA. GAME/ŽAIDIMAS

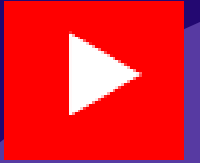


Programos **tikslas** - sukurti ilgalaikius socialinius pokyčius per jaunimo organizuojamą gatvės sportą ir kultūrą.

Gatvės sportas turi ypatingą potencialą įveikti kliūtis, trukdančias daugeliui vaikų ir jaunimui būti aktyviems, nes sporto užsiėmimai gali būti organizuojami neoficialiai, nemokamai, vyksta arti namų.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: kūrybinis ir kritinis mąstymas, savęs suvokimas, gebėjimas valdyti emocijas bei tinkamai reaguoti stresinėse situacijose, problemų sprendimas, reflektyvus sprendimų priėmimas, pasitikėjimas, empatija, komandinis darbas, lyderystė, efektyvus bendravimo įgūdžiai, savo nuomonės raiška.

DANIJA. GAME/ŽAIDIMAS



01 Dalyvių amžius: vaikai ir jaunimas iki 30 metų.

02 *GAME* ruošia jaunuolius būti gatvės sporto instruktoriais-savanoriais ir sektiniais pavyzdžiais (angl. *role model*) per *GAME Playmaker programą*. Šios programos metu jaunuoliai išmoksta ugdyti gyvenimo, komandinio darbo įgūdžius, užtikrinti lyčių lygybę ir pilietinės visuomenės stiprinimą vietos vaikams ir jaunimui konfliktinėse, marginalizuotose ar nepakankamai aprūpintose bendruomenėse.

03 *GAME* vykdo programą *Merginų įgalinimas*, kurios tikslas - sukurti galimybes ypatingą dėmesį skiriant merginų įtraukimui bei jų dalyvavimo išlaikymui fizinėse veiklose.

04 *GAME psichosocialinio darbo* tikslas yra užtikrinti, kad jaunuoliai, turintys psichosocialinių iššūkių, baigtų gatvės sporto kursą, kuris formuoja laisvalaikio praleidimo būdą, padeda įgyti socialinių įgūdžių, pagerina gyvenimo kokybę ir turi teigiamos įtakos mokymosi procesui.

05 *GAME* stato naujoviškus įrenginius, vadinamus *Žaidimų namais*. Čia žmonės gali susitikti ir užsiimti įvairia veikla ir taip stiprinti gatvės sporto ir kultūros bendruomenes. Vietos bendruomenių bei jaunimo įtraukimas yra svarbi *Žaidimų namų* kūrimo proceso dalis.

ISLANDIJA. THE FLATEYRI HÓJSKOLE/ FOLK MOKYKLA¹



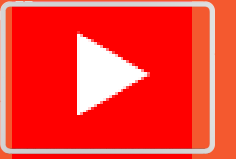
Folk mokyklų tikslas – kiekvieno mokinio individualių gebėjimų atradimas ir stiprinimas aplinkoje, keliančioje iššūkių, kurioje vyrauja komandinis darbas ir palaikymas.

Tai neformali rezidencinė-internatinė mokykla, kurioje dalyviai gyvena, miega, valgo, mokosi, planuoja ir pasiskirsto atsakomybėmis bei leidžia savo laisvalaikį kartu.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: savęs pažinimas, savistaba, pasitikėjimas savimi, motyvacija, laiko planavimas, savarankiškumas, iniciatyvumas, atjauta, socialinių įgūdžių ugdymas, gyvenimo įgūdžiai, savęs ir kitų gerbimas, bendravimas ir bendradarbiavimas, aktyvus dalyvavimas programoje ir bendruomenėje.

¹ Pirmoji *Folk mokykla* buvo įkurta Danijoje XIX amžiuje ir vėliau šis ugdymo modelis paplito į Norvegiją, Švediją, Suomiją. Skirtingose *Folk mokyklose*, taikomos formos bei ugdymo metodai gali skirtis, tačiau yra išlaikomi pagrindiniai mokyklos bruožai.

ISLANDIJA. THE FLATEYRI HÓJRSKOLE/ FOLK MOKYKLA



- 01 Dalyvių amžius: svyruoja tarp 18-30 metų, tačiau tai neužkerta kelio vyresniems asmenims prisijungti.
- 02 Šioje *Folk mokykloje* yra dvi studijų programos. Pirmoji studijų programa – *Vandenynas, kalnai ir tu*, antroji – *Idėjos, pasaulis ir tu*.
- 03 Dalyviai vienu metu mokosi vieną mokomąjį ciklą, kuris trunka 1-2 savaites.
- 04 Mokymosi ciklai planuojami taip, kad studentai gautų įvadinę informaciją apie dėstomus dalykus, daugiausia dėmesio skiriant informacijos paieškai, pokalbiams su gyvenvietės, kurioje vykdoma veikla, vietiniais gyventojais ir diskusijoms klasėje. Didelė kursų dalis praleidžiama lauke, kur žinios gilinamos per praktinę patirtį, išvykas, pratybas, buvimą kartu.
- 05 Studentai aktyviai dalyvauja formuojant mokymosi programą ir yra skatinami daryti įtaką dėstomų dalykų pasirinkimui.

ISLANDIJA. FAB LAB/ GAMYBOS LABORATORIJA²



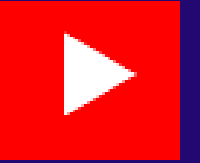
Programos **tikslas** - suteikti plačią prieigą prie šiuolaikinių išradimo priemonių.

Tai yra dirbtuvės su įranga ir įrankiais, leidžiančiais pagaminti beveik bet ką. *Fab Lab* dirbtuvės suteikia galimybę jaunimui ir vyresniems, pavieniams asmenims ir įmonėms lavinti savo kūrybiškumą ir įgyvendinti savo idėjas kuriant, formuojant ir gaminant daiktus skaitmeninių technologijų pagalba.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: darbiniai įgūdžiai, problemų sprendimas, sprendimų priėmimas, kūrybiškumas, inovatyvumas, gebėjimas prašyti pagalbos bei ją suteikti, bendravimo įgūdžiai, savo stipriųjų savybių įsivardinimas, pasitikėjimo savimi ugdymas, tikslų kėlimas bei jų įgyvendinimas, gebėjimas dirbti komandoje.

² Pirmoji *Gamybos laboratorija* buvo įkurta 2008 metais Islandijoje, o 2021 metais tokių laboratorijų pasaulyje buvo 1900. Šiuo metu Lietuvoje veikia *Fab Lab* Kaune ir *Fab Lab Meškėnų laboratorija* Vilniuje.

ISLANDIJA. FAB LAB/ GAMYBOS LABORATORIJA



01

Dalyvių amžius nėra apibrėžiamas.

02

Fab Lab dirbtuvės ir šalia jų esančios mokyklos daug bendradarbiauja. Dirbtuvėse dėstomi kursai moksleiviams iš pradinės bei vidurinės mokyklos. Kursai skirti ugdyti gebėjimus, reikalingus skaitmeninei gamybai, dizainui, inovacijoms, kompiuteriniam raštingumui, elektronikai ir programavimui.

03

Fab Lab dirbtuvės taip pat siūlo visuomenei platų formalių ir neformalių kursų asortimentą: skirtingo turinio seminarus; erdvę susipažinti su technologijomis bei galimybe jomis eksperimentuoti; skaitmeninės gamybos, dizaino, programavimo pradedančiųjų kursus; mokymosi visą gyvenimą centrų dalyvių įtraukimą).

04

Fab Academy programa yra tarptautinė skaitmeninės gamybos programa, kurioje pagrindinis dėmesys skiriamas patyriminiam mokymuisi. *Fab Academy* studentai įgyja įgūdžių svarbiose srityse, susijusiose su kompiuteriais, elektronika, programavimu ir skaitmenine gamyba, kurių žinios šiose srityse sulaukia tarptautinio pripažinimo.

LIETUVA. ĮGŪDŽIŲ LABORATORIJA



Programos **tikslas** - įgalinti jauną žmogų asmeniniam pokyčiui, siekiant stiprinti socialinius ir darbinius įgūdžius.

Įgūdžių laboratorijos stovyklos metu neformalus jaunimo ugdymas vyksta specifinėje aplinkoje, kurioje jauni asmenys gali imtis atsakomybės už save be baimės patirti neigiamas pasekmes. Jaunuoliai yra skatinami išbandyti save įvairiose veiklose, kad galėtų įgauti patirties reikalingos jų amžiaus tarpsnyje.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: bendravimas, komandinis darbas, bendradarbiavimas, problemų sprendimas, tikslų išsikėlimas bei jų įgyvendinimas, planavimo įgūdžiai, reflektavimas, savęs pažinimas, savi-disciplina, empatija, bendruomeniškumas.

LIETUVA. ĮGŪDŽIŲ LABORATORIJA

01

Dalyvių amžius: nuo 14 metų.

02

Grupė jaunuolių mėnesį laiko gyvena namuose, kurie yra pritaikyti jaunų žmonių poreikiams. Čia jie miega, tvarkosi, nustato taisykles bei pasidalina atsakomybėmis. Stovyklos metu daug dėmesio yra skiriama jauno žmogaus santykio su kitais kūrimui.

03

Su grupe ir su kiekvienu programos dalyviu individualiai *Įgūdžių laboratorijoje* dirba jaunimo darbuotojai, užimtumo specialistai ir psichologai.

04

Jaunuoliai kartu su meistrų pagalba stiprina savo darbinius įgūdžius mokydami pasirinkto amato dirbant su *medžio apdirbimu, maisto gamyba ir santechnika*.

05

Įgūdžių laboratorijoje tarp darbų ir veiklų jaunuoliai turi laisvo laiko, kurį mokinasi praleisti konstruktyviai ir prasmingai. Planuodami savo laisvą laiką savarankiškai jaunuoliai yra skatinami išbandyti naujas veiklas ir atrasti galimybes, kurios leistų patirti atradimo džiaugsmą bei suteiktų teigiamų ir pozityvių emocijų.

AIRIJA. SOCIAL FARMING/ SOCIALINIS ŪKININKAVIMAS³



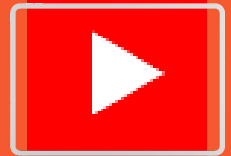
Programos **tikslas**: suteikti socialiai, fiziškai, protišcai ar intelektualiai marginalizuotiems žmonėms galimybę leisti laiką šeimos ūkyje - sveikoje, palankioje ir įtraukioje aplinkoje.

Nors socialinio ūkininkavimo veikloje dalyvaujantys asmenys iš to gali gauti gydomosios naudos, tai nėra pagrindinis tikslas ir ūkininkai neatlieka terapeuto vaidmens. Socialinis ūkininkavimas padeda žmonėms gyventi įprastą gyvenimą, bendrauti su savo bendruomene, plėtoti savo potencialą.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: pasitikėjimas savimi, bendravimo įgūdžiai, santykių mezgimas, bendruomeniškumas, gyvenimo ir ūkininkavimo įgūdžiai, fizinis aktyvumas, tikslų kėlimas ir jų siekimas, gebėjimas dirbti komandoje, savo stipriųjų savybių įsivardinimas, saviugda, gebėjimas rūpintis kitais, organizaciniai įgūdžiai, laiko planavimas, naujų patirčių siekimas, atsakomybės prisiėmimas.

³ Airijoje pirmosios *Socialinio ūkio* užuomazgos fiksuojamos 7-ajame dešimtmetyje. Šiuo metu šis modelis yra plačiai paplitęs po Europos šalis. Lietuvoje *Socialinio ūkio* atitikmuo yra randamas Terapiniame ūkyje, įsikūrusiame Švenčionių rajone.

AIRIJA. SOCIAL FARMING/ SOCIALINIS ŪKININKAVIMAS



01

Dalyvių amžius: neribojamas.

02

Socialiniai ūkiai yra įsikūrę visoje šalyje ir gali dalyviams pasiūlyti daug skirtingų ūkių tipų ir įvairios ūkio veiklos.

03

Ūkininkas kartu su dalyviais vykdo įprastą ūkio veiklą ir prisitaiko prie dalyvių gebėjimų, įgūdžių bei interesų ūkyje.

04

Išskirtos keturios pagrindinės veiklos rūšys:

- kasdieninės įprastos užduotys, kurios būtinos gyvūnų bei augalų sveikatai ir gerovei palaikyti, suteikiant tikslą bei prasmę dalyvio laikui ūkyje;
- veikla, kuria grindžiamas sklandus ūkio veikimas (pvz., ravėjimas) bei mokymas naujų įgūdžių, pabrėžiant planavimo ir rutinos poreikį bei siekiant dalyvių įsitraukimo;
- užsiėmimai, skirti namų ir buities sferai, padedantys ugdyti pačių dalyvių buitinės veiklos įgūdžius bei susidomėjimą maisto gaminiu, akcentuojant gero, visaverčio maisto naudą bei sukuriant namų jaukumo jausmą;
- naujų ar specialių projektų įgyvendinimas, pvz., naujų aptvarų statymas naminiams paukščiams arba naujo daržovių sklypo kūrimas.

AIRIJA. YOUTH CITIZENSHIP PROGRAMME/ JAUNIMO PILIETIŠKUMO PROGRAMA

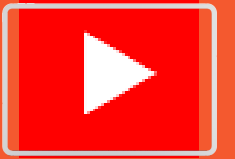


Programos **tikslas** – įgalinti jaunos žmones panaudoti savo talentus ir iniciatyvumą, kad teigiamai pakeistų juos supantį pasaulį.

Jaunuoliai, dalyvaudami šioje programoje, įgyvendina projektą savo bendruomenėje, mokykloje ar šeimoje.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: informacijos rinkimo, sisteminimo ir analizavimo įgūdžiai, tikslų kėlimas ir jų siekimas, atsakomybės prisiėmimas, sprendimų darymas, problemų sprendimas, reflektavimas, mokymasis iš klaidų.

AIRIJA. YOUTH CITIZENSHIP PROGRAMME/ JAUNIMO PILIETISKUMO PROGRAMA



01

Dalyvių amžius: 10-18 metų.

02

Pilietiškumo programa turi aiškų procesą, paremtą planavimo (tiria savo bendruomenės poreikius), įgyvendinimo (organizuoja ir atlieka praktinius veiksmus, kad nustatytą poreikį užpildytų) ir reflektavimo (vertina savo darbo efektyvumą ir apmąsto tai, ką jie išmoko projekto metu) principais. Programos metu yra pildomas "dienoraštis" su nuveiktomis ir planuojamomis veiklomis.

03

Galimybė dalyvauti *Pilietiškumo programoje* suteikiama jaunuoliams, įsitraukusiems į nevyriausybines organizacijas, dirbančios su vaikais ir jaunimu, veiklą.

04

Vieną kartą per metus yra organizuojami *Nacionaliniai jaunimo pilietinių iniciatyvų apdovanojimai*, kurių metu vyksta masinis renginys su gyva muzika, galimybe išbandyti naujas technologijas, atrakcionais, šokiais ir kita jaunuoliams įdomia veikla. Šių apdovanojimų metu vertinami geriausi metų *jaunimo pilietiškumo projektai*.

TARPTAUTINĖ BENDRUOMENĖ. WORLD MERIT/ NUSIPELNĘ PASAULIUI



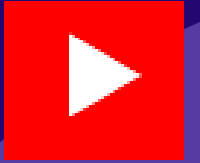
Bendruomenės **tikslas** - įgalinant vietinių bendruomenių narius prisidėti prie Jungtinių Tautų tvaraus vystymosi tikslų įgyvendinimo.

Jaunuoliai įsitraukdami į pasaulinę bendruomenę bei sulaukdami mentorių palaikymo ir konsultacijų, įgauna naujų įgūdžių bei patirties. Dalyviui savanoriškai įsitraukus į organizacijos veiklą, ji/s yra skatinami daryti pokytį savo bendruomenėje. Remdamiesi tarpusavio paramos principu organizacijos nariai įkvepia vieni kitus drąsiems veiksams bei dalinasi savo gerosiomis praktikomis vykdant įvairius projektus.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: tikslų kėlimas bei jų siekimas, savo stipriųjų savybių atpažinimas, bendravimas ir bendradarbiavimas su skirtingą patirtį turinčiais žmonėmis, pilietiškumas, problemų sprendimas, empatija.



TARPTAUTINĖ BENDRUOMENĖ. WORLD MERIT/ NUSIPELNĘ PASAULIUI



01 Dalyvių amžius: 18–30 metų jaunuoliai.

02 Organizacijai priklausantys dalyviai yra iš daugiau nei 150 šalių.

03 Vietos nariai-jaunuoliai yra įgalinami inicijuoti pokyčius savo aplinkoje jiems suteikiant įrankius bei finansavimą. Jaunuoliai yra skatinami sutelkti dėmesį į tai, ką vietinė bendruomenė laiko svarbiausiais ir prioritetinio atliepimo reikalaujančiais iššūkiais.

04 Projektai būna įvairių formų ir dydžių, tačiau juos visus vykdo komandos, siekiančios išspręsti svarbias problemas ir pasiekti apčiuopiamus rezultatus. Tai yra įgyvendinama kviečiant dalyvius per tam tikrą laiko tarpą įgyvendinti projektą vietinėje bendruomenėje siekiant kuo didesnio poveikio tiek vietiniams, tiek pasauliui.

05 Už pademonstruotus nuopelnus organizacija suteikia dalyviams galimybę dalyvauti tarptautiniuose renginiuose, kuriuose pranešimus skaito pasaulinio lygio pranešėjai, verslo bei vyriausybių atstovai.

JUNGTINĖ KARALYSTĖ. THE DUKE OF EDINBURGH'S INTERNATIONAL AWARD (DofE)/ TARPTAUTINIS EDINBURGO HERCOGO APDOVANOJIMAS⁴



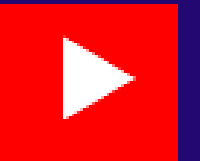
Programos **tikslas** - skatinti jaunuolius įveikti asmeninius iššūkius, taip suteikiant jam/ai praktinių, gyvenimiškų ir karjerai naudingų įgūdžių, ugdyti drąsią, atsakingą ir visapusišką asmenybę.

Tai unikali visapusiško tobulėjimo platforma jaunimui, skatinanti siekti pačiam jaunam žmogui įdomių tikslų, atrasti naujų dalykų ir mokytis iš asmeninės patirties.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: pasitikėjimas savimi, savarankiškumas, tikslų kėlimas ir jų įgyvendinimas, lyderystė, atsparumas, savi-disciplina, atkaklumas, motyvacija, empatija, asmeninės ir kolektyvinės atsakomybės prisiėmimas, įsitraukimas į bendruomenę bei priklausymo jai jausmo kūrimas, naujų santykių užmezgimas ir jų palaikymas, bendradarbiavimo ir bendravimo įgūdžiai, socialiniai įgūdžiai, gyvenimo planavimo įgūdžiai, karjeros planavimo įgūdžiai.

⁴ *DofE* programa įkurta Didžiojoje Britanijoje 1956 metais ir šiuo metu yra vykdoma 130-yje pasaulio šalių. Lietuvoje ši programa yra įgyvendinama nuo 2006 metų.

JUNGTINĖ KARALYSTĖ. THE DUKE OF EDINBURGH'S INTERNATIONAL AWARD (DofE) TARPTAUTINIS EDINBURGO HERCOGO APDOVANOJIMAS

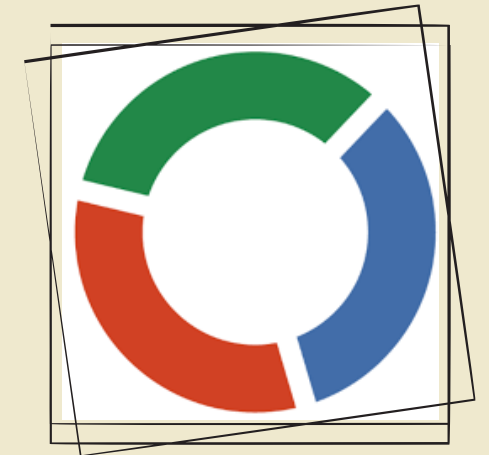


01 Dalyvių amžius: 14–24 metai.

02 Yra trys *DofE programos* lygiai: bronzinis, sidabrinis ir auksinis. Dalyvių užsiėmimams skirtas laikas kinta priklausomai nuo programos lygio.

03 Dalyviai skiria po 1 valandą per savaitę įsitraukimui į bendruomeninę veiklą (pvz., savanoriauja gyvūnų prieglaudoje), ugdymui asmeninių įgūdžių (pvz., groja gitara), užsiėmimui fizine veikla (pvz., žaidžia krepšinį) ir tai daro bronziniame lygyje mažiausiai 3 mėnesius (bei papildomai vieną iš veiklų atlieka dar 3 mėnesius), sidabriname lygyje - mažiausiai 6 mėnesius, auksiniame lygyje - mažiausiai 1 metus laiko. Tai įveikus jaunuoliai turi suorganizuoti skirtingos trukmės išvykas atitinkamai pagal siekiamą gauti apdovanojimą. Auksinio apdovanojimo pabaigoje, privaloma dalyvauti išvažiuojamajame projekte.

JUNGTINĖ KARALYSTĖ. BRITISH EXPLORING SOCIETY/ BRITŲ TYRINĖTOJŲ DRAUGIJA

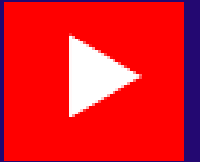


Programos **tikslas** - vykdyti transformacinį jaunimo vystymąsi per ekspedicijas į atokias vietas.

Jaunuoliai yra iš įvairių sluoksnių, bendruomenių, patiriančių didelį ekonominį ir socialinį nepriteklį, ir iš tų, kuriose tikimasi didelės asmeninės ir profesinės sėkmės. Dažnai šie žmonės niekada nesusitiktų kitu būdu. Šios programos metu jie pažindinasi ir keičiasi idėjomis palapinėse ar plaukdami baidarėmis, lipdami į kalnus ar tyrinėdami džiunglėse.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: atkaklumas, ištvermė, pasitikėjimas, savimonė, dėmesingumas, gebėjimas prisiimti atsakomybę kasdieniauose pasirinkimuose ir už savo gyvenimo kryptį įtakojančius pasirinkimus, gebėjimas kurti ir vertinti užmegztą ryšį, iššūkių priėmimas ir mokymasis iš jų, tolerancija, komandinis darbas, praktinis problemų sprendimas, savi-disciplina, motyvacija, darbštumas, lyderystė, savarankiškumas.

JUNGTINĖ KARALYSTĖ. BRITISH EXPLORING SOCIETY/ BRITŲ TYRINĖTOJŲ DRAUGIJA



01

Jauni žmonės ruošiami ekspedicijoms į atokias vietas, kur jie susiduria su iššūkiais, įgyja lauko įgūdžių ir mokosi pažinti save bei savo gebėjimus, taip pat yra įgyvendinami projektai tyrinėjant jų gyvenimus ir aplinką.

02

Visos ekspedicijos programos apima instruktažų ir mokymų savaitę bei mokomąsias ekspedicijas šalies viduje.

03

Viena iš sudedamųjų ekspedicijos dalių - **lėšų rinkimas ekspedicijai** (t.y. jaunuoliai skatinami organizuoti renginius, vykdyti projektus, įsidarbinti ir kt.). Tai leidžia panaikinti finansinius barjerus dalyvauti bei suteikia naujų žinių bei įgūdžių.

NORVEGIJA. THE CULTURAL RUCKSACK/ KULTŪROS KUPRINĖ⁵



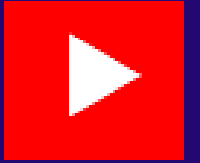
Programos **tikslas** – užtikrinti, kad visiems mokiniams mokyklos valandomis būtų prieinamas aukštos kokybės profesionalus menas bei kultūra, kuri reprezentuotų platų kultūrinės raiškos spektrą, įskaitant sceninius kūrinius (teatrą, šokį), vaizduojamąjį meną, muziką, filmus, literatūros ir kultūros paveldo projektus.

Vienas iš svarbiausių *Kultūros kuprinės* tikslų yra papildyti mokyklose dėstomus meno dalykus, o ne juos pakeisti.

Akcentuojamos kompetencijos/įgūdžiai: skirtingos informacijos rinkimas ir analizavimas, reflektavimo įgūdžiai, organizavimas ir problemų sprendimas, kritinis mąstymas, kitokios nuomonės ar požiūrio priėmimas, savo nuomonės reiškimas, bendradarbiavimas, gebėjimas bendrauti su skirtingais žmonėmis, gebėjimas elgtis atitinkamai skirtingose situacijose, gebėjimas išbūti nepatogiose situacijose, priklausymo bendruomenei jausmo ugdymas, kūrybiškumas.

⁵ Tokiu pačiu principu yra vykdoma *Nacionalinė gamtos mokslų programa* bei planuojama vykdyti *medijų raštingumo/kritinio mąstymo ugdymo programą*.

NORVEGIJA. THE CULTURAL RUCKSACK/ KULTŪROS KUPRINĖ



01 Dalyvių amžius: 6-19 metų moksleiviai.

02 Siekiama, kad vaikams ir paaugliams būtų suteikiama prieiga prie profesionalaus meno ir kultūros bei galimybė, naudotis savo kultūros ištekliais nepaisant socialinių, ekonominių, geografinių, religinių barjerų.

03 Šioje programoje yra kviečiami dalyvauti tiek vietiniai, tiek kitų regionų bei šalių menininkai. Kultūros renginių formos skiriasi ir tai gali būti dailės kūrinių paroda, muzikinis koncertas, teartras, meno dirbtuvės ir kt.

04 Prioritetas yra teikiamas intensyvesniam mokyklų sistemos ir meno bei kultūros sektoriaus bendradarbiavimui.

Taikomų metodų įžvalgos

Taikomų metodų įžvalgos

01

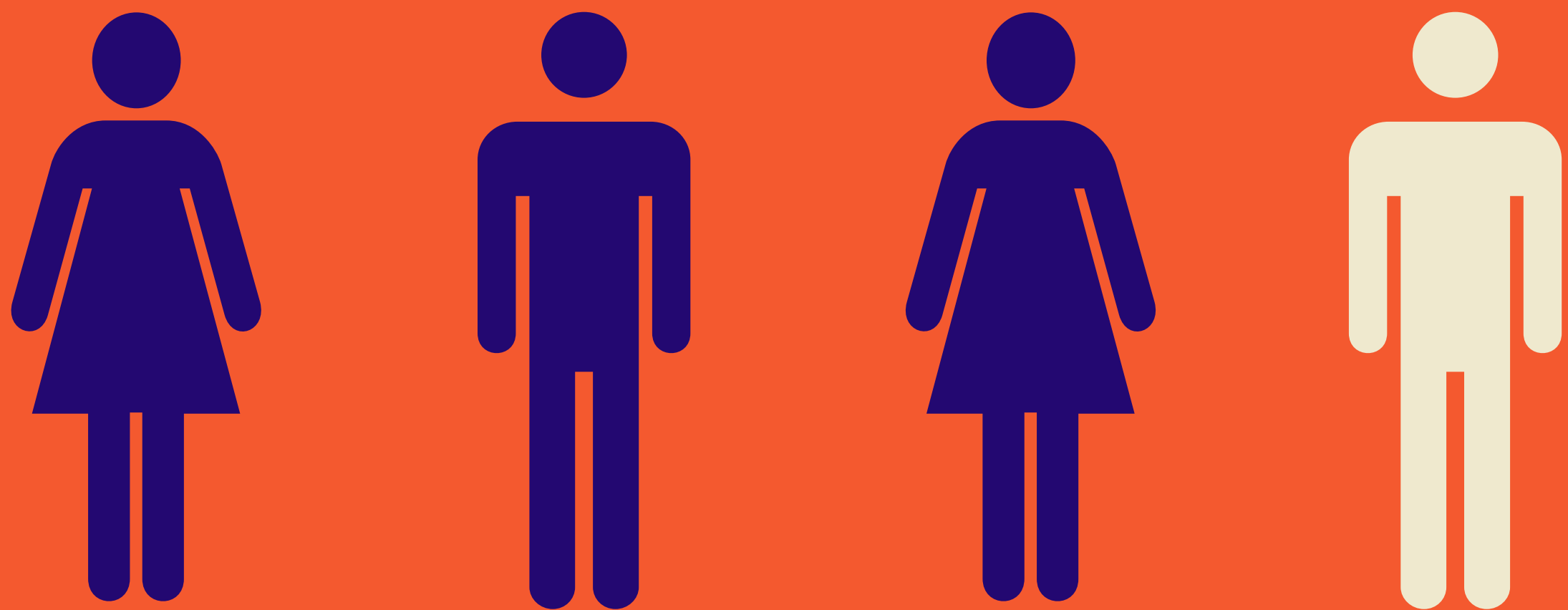
Programų vykdymo procese užtikrinant pasirinkimo laisvę (*Folk mokyklų, DofE, Pilietiškumo, Nusipelnę pasauliui* programų atveju), atsakomybė už ugdymąsi yra perkeliama ant jaunuolių pečių. Tokiu būdu pats ugdymo procesas įgauna patrauklesnę jaunuoliams formą bei leidžia ugdyti ir stiprinti tikslų išsikėlimo ir planavimo, atsakomybės, problemų sprendimo ir kitas kompetencijas.

02

Platesnės bendruomenės įtraukimas į ugdymo procesą (tai būdinga *Žaidimo, Folk mokyklos, Pilietiškumo, Nusipelnę pasauliui* programoms) yra reikšmingas faktorius bendrųjų kompetencijų vystyme. Tai prisideda prie bendruomenės poreikių pažinimo bei priklausymo bendruomenei jausmo stiprinimo. Šis programos aspektas pats savaime gali teigiamai prisidėti prie jaunuolių socialinės integracijos didinimo. Tuo pačiu sukurama saugi terpė, kurioje jaunuolis gali ne tik ugdyti, bet ir patikrinti savo turimas kompetencijas - tokias kaip bendradarbiavimo, pasitikėjimo savimi, emocinio atsparumo ir atkaklumo.

03

Kaip matyti iš programų turinio (*Žaidimo, Folk Mokyklos, Fab Lab, Įgūdžių laboratorijos, Socialinio ūkininkavimo, Pilietiškumo, DofE, Britų tyrinėtojų draugijos* programose) fizinis aktyvumas bei fizinis, rankomis atliekamas darbas atlieka svarbų vaidmenį bendrųjų kompetencijų/įgūdžių ugdyme. Tai galima susieti su apčiuopiamų rezultatų pasiekimu ir, tuo pačiu, įdėtų pastangų įvertinimu.



**Vykdomų programų
pritaikomumas siekiant
socialinės integracijos**

Vykdomų programų pritaikomumas siekiant socialinės integracijos

Programos

Kompetencijos

	Game	Folk mokykla	Gamybos laboratorija	Igūdžių laboratorija	Socialinis ūkininkavimas	Jaunimo pilietiškumo programa	Nusipelnę pasauliui	DofE apdovanojimas	Britų tyrinėtojų draugija	Kultūros kuprinė
Emocinio raštingumo	✓	✓		✓					✓	
Savęs pažinimo	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	
Savitvartos	✓			✓					✓	
Pasitikėjimo savimi	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	
Emocinio atsparumo ir atkaklumo	✓					✓	✓	✓	✓	✓
Reflektavimo	✓	✓		✓		✓		✓	✓	✓
Tikslų išsikėlimo ir planavimo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sprendimų priėmimo ir situacijos modeliavimo	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	
Laiko planavimo		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Komunikavimo	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
Bendradarbiavimo	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	
Saviugdos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Rizikų valdymo		✓				✓	✓	✓	✓	
Atsakomybės	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Konfliktų sprendimo	✓	✓		✓					✓	
Bendravimo	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓

VYKDOMŲ PROGRAMŲ PRITAIKOMUMAS SIEKiant SOCIALINĖS INTEGRACIJOS

Kaip matyti iš šalių vykdomų programų aprašymų, **labiausiai socialinės atskirties mažinimo kompetencijas atliepia** *Britų tyrinėtojų draugijos, Žaidimo, Folk mokyklų ir Įgūdžių laboratorijos* naudojami metodai.

Pateikiamos programos **mažiausią dėmesį skiria** *emocinio raštingumo, rizikų valdymo ir konfliktų sprendimo* ugdymui. Tam įtakos gali turėti tai, kad yra sunku užtikrinti šitų kompetencijų vystymui reikalingas sąlygas, t. y.: būtinybė programos procese užmegzti santykį su kitais, gebėti jį palaikyti bei mokėti spręsti iškylančius konfliktus (kas yra padaroma tik *Žaidimo, Folk mokyklų, Įgūdžių laboratorijos, Britų tyrinėtojų draugijos* programų atveju), programos trukmė šioms kompetencijoms ugdyti (pvz., rizikų valdymą akcentuoja ilgalaikės ir savo turiniu koncentruotos *Folk mokyklos, Jaunimo pilietiškumo, DofE, Britų tyrinėtojų draugijos* programos).

Įsitraukimas į šias programas **labiausiai ugdo** *saviugdos, bendravimo ir komunikavimo, atsakomybės prisiėmimo, tikslų išsikėlimo ir planavimo* kompetencijas. Remiantis tuo, galima daryti išvadą, kad dalyvavimas šiose programose prisideda prie jaunuolių gebėjimo prisiimti atsakomybę už savo kasdienius pasirinkimus, juos planuoti bei įgyvendinti. Taipogi, tai suteikia įrankius, leidžiančius konstruktyviai išreikšti save bei suprasti aplinkinius.

NAUDOTI ŠALTINIAI

1. A.Cuadrado,G. Firouz, J. Leneisja, L. Jungsberg, V. Ormstrup (2019), Enable vulnerable youth in rural areas. Not in education, employment or training, prieiga: <http://norden.diva-portal.org/smash/get/diva2:1326483/FULLTEXT01.pdf> , [žiūrėta 12/01/2023].
2. British Exploring Society. Impact Report 2020-2021, prieiga: <https://www.britishexploring.org/wp-content/uploads/2019/12/bes-impactreports.pdf> , [žiūrėta 12/01/2023].
3. C. Christophersen, J. Breivik, A.D. Homme, L.H. Rykkja (2015), The Cultural Rucksack. A National Programme for Art and Culture in Norwegian Schools. Prieiga: <https://www.kulturradet.no/documents/10157/a7464045-2cb6-4988-9948-ffd834508a5d> , [žiūrėta 12/01/2023].
- 4.DofE apdovanojimų programos praktinis vadovas, prieiga: https://www.dofe.lt/_files/ugd/251599_ce9e83f7c27a479998f6ede18783f0a8.pdf , [žiūrėta 12/01/2023].

NAUDOTI ŠALTINIAI

5. Dr. I. Adomaitytė-Subačienė (2022), Folk High School – The Future of Education. Analysis of the implementation of the alternative study model in Lithuania and Estonia.
6. Europos Sąjungos Taryba. Žodynėlis, Prieiga: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/glossary> , [žiūrėta 12/01/2023].
7. Game Annual Report 2021, prieiga: <https://game.ngo/what-we-do/publications/> , [žiūrėta 12/01/2023].
8. Programos British Exploring Society puslapis, prieiga: <https://www.britishexploring.org> , [žiūrėta 12/01/2023].
9. Programos Game puslapis, prieiga: <https://game.ngo/> , [žiūrėta 12/01/2023].
10. Programos Fab Lab puslapis, prieiga: <https://fablab.is/> , [žiūrėta 12/01/2023].

NAUDOTI ŠALTINIAI

11. Programos Įgūdžių laboratorijos puslapis, prieiga: <http://www.igudziulaboratorija.lt> , [žiūrėta 12/01/2023].11. Programos DofE Lietuvoje puslapis, prieiga: <https://www.dofe.lt> , [žiūrėta 12/01/2023].
12. Programos DofE puslapis, prieiga: <https://www.dofe.org> , [žiūrėta 12/01/2023].
13. Programos Youth Citizenship puslapis, prieiga: <https://www.foroige.ie/our-work/citizenship/about-foroige-youth-citizenship-programme> , [žiūrėta 12/01/2023].
14. Programos Youth Citizenship puslapis, prieiga: <https://www.foroige.ie/our-work/citizenship/foroige-youth-citizenship-awards>, [žiūrėta 12/01/2023].
16. Programos Social Farming Ireland puslapis, prieiga: <https://www.socialfarmingireland.ie> , [žiūrėta 12/01/2023].

NAUDOTI ŠALTINIAI

17. Programos Terapinis ūkis puslapis, prieiga: <https://www.upnamai.lt> , [žiūrėta 12/01/2023].
18. Programos The Flateyri Højskole puslapis, prieiga: <https://lydflat.is/en/> , [žiūrėta 12/01/2023].
19. Programos World Merit puslapis, prieiga: https://worldmerit.org_, [žiūrėta 12/01/2023].
20. Social Farming and Youth Work. Relevance, Benefits and Pathways (2017), prieiga: <https://www.socialfarmingireland.ie/wp-content/uploads/2018/09/Social-Farming-and-Youth-work-guide.pdf> , [žiūrėta 12/01/2023].
21. The Value and Values of Social Farming. Key Findings from a Cost Benefit Analysis (2020), prieiga: <https://www.socialfarmingireland.ie/wp-content/uploads/2022/06/SOFI-Research-Evidence-2022-Online.pdf> , [žiūrėta 12/01/2023].