

Veikėjai (1 dalis)



Žingsnis: 1. Rask sąsajas!



Trukmė: 45 min.



Reikalinga erdvė ir priemonės:

- Patalpa, kuri leidžia judėti ir sėdėti ratu;
- Popieriaus lapai ir rašikliai/pieštukai kiekvienam dalyviui;
- Atspausdinti kompiuterinių žaidimų personažai (nebūtina).



Metodo aprašymas

1. Paprašykite dalyvių prisiminti savo mėgstamiausią filmo, kompiuterinio žaidimo, knygos, serialo ar kt. veikėją. Paprašykite jų nupiešti veikėją ant popieriaus arba užrašyti jo vardą/pavadinimą.
2. Paprašykite dalyvių pagalvoti, kaip jų pasirinktas veikėjas turi sąsajų su pasaulio piliečio samprata. Leiskite dalyviams apgalvoti visus argumentus, kodėl jų veikėjai yra arba nėra pasaulio piliečiai, ir juos pasižymėti ant to paties lapo žodžiais, simboliais, piešiniais ar kitais būdais.
3. Pakvieskite dalyvius pristatyti savo veikėjus. Jei grupė yra didelė, o laikas ribotas, galite paskirstyti dalyvius į keletą mažesnių grupelių, kuriose jie vienas kitam pristatytų savo darbus, o po to pateiktų apibendrinimas visai dalyvių grupei.
4. Kartu su dalyviais aptarkite veiklą. Klausimai diskusijai:
 - Ką sužinojote apie savo veikėjus? Kokios jų savybės leidžia teigti, kad jie yra pasaulio piliečiai? Pateikite pavyzdžių.
 - Ar jūsų veikėjai turėtų būti labiau globalūs? Kodėl?
 - Kokie kriterijai lėmė būtent šio veikėjo pasirinkimą?
 - Jei niekada nebuvote susimąstę, kiek jūsų pasirinkti veikėjai yra globalūs, kaip manote, kodėl apie tai negalvojote?



Pastabos

Jei dalyviai iki šiol nebuvo pažįstami, tai gali būti puikus metodas geriau pažinti vienas kitą. Tokiu atveju dalyviai kartu su savo pasirinktu veikėju turėtų pristatyti ir save.

Galite surinkti dalyvių darbus ir panaudoti juos metodui *Veikėjai (2 dalis)*.

Metodui galite naudoti tik kompiuterinių žaidimų veikėjus. Tam turite įsitikinti, kad didžioji dalis dalyvių žaidžia kompiuterinius žaidimus. Tie, kurie nežaidžia, gali naudoti veikėjus, kurių pristatymai pateikti prieduose.