

#Smash
TheHate

SMASH!

Bandomojo įgyvendinimo ataskaita

**LIETUVA / „THE CRITICAL“ IR
TEATRAS „MENAS“**

Sužinok daugiau: smashproject.eu

la xixa
CREATIVE SOCIAL INNOVATION



THE
JACITORO

XAMFRÀ
RUSGA/ESKONA/INGLUSO SOCIAL

RESEARCH
& DESIGN

Panevėžio teatras
Menas

**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI**



Co-funded by
the European Union



Autoriai: Evelina Lekešiūtė / „The Critical“

Projektas: SMASH – Žurnalistinis teatras socialinei žiniasklaidai: veiksmai prieš neapykantos kalbas internete

Projekto kodas: 2024-1-ES02-KA220-YOU-000248802

Programa: Erasmus+ bendradarbiavimo partnerystės jaunimo srityje

Publikavimo metai: 2026

Atsakomybės apribojimas: > Finansuoja Europos Sąjunga. Išreikštos nuomonės ir požiūriai yra tik autorių nuomonės ir požiūriai, kurie nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Ispanijos nacionalinės agentūros (INJUVE) nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei subsidiją skirianti institucija negali būti laikomos atsakingomis už juos.

Licencija: Creative Commons – Autorystė, nekomercinis naudojimas, dalijimasis
tomis pačiomis sąlygomis



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

TURINYS

<u>1.</u>	Ivadas	4
<u>1.1</u>	Bendra projekto apžvalga	5
<u>1.2</u>	Partneriai ir vietos kontekstas	6
<u>2.</u>	Metodologinis pagrindas ir mokymosi kelias	7
<u>2.1</u>	SMASH metodologinis pagrindas	8
<u>2.2</u>	Vietinis pritaikymas ir mokymosi kelias	9
<u>3.</u>	Nuo metodo iki praktikos: bandomojo projekto įgyvendinimas	10
<u>3.1</u>	Kontekstas ir logistika	11
<u>3.2</u>	Mokymosi kelionė	12
	- Mokymosi kelionės lentelė	13
<u>3.3</u>	Papildomos įžvalgos	17
<u>4.</u>	Vertinimai ir poveikis	18
<u>4.1</u>	Vertinimo metodas	19
<u>4.2</u>	Poveikis dalyviams	19
<u>4.3</u>	Poveikis jaunimo darbuotojams ir moderatoriams	21
<u>4.4</u>	Poveikis organizacijai	22
<u>4.5</u>	Bendrosios išvados	22
<u>5.</u>	Pagrindinės išvados ir rekomendacijos	24
<u>5.1</u>	Metodologinės išvados	25
<u>5.2</u>	Rekomendacijos ateities įgyvendinimams	26
<u>5.3</u>	Praktiniai patarimai	27



1. IVADAS

1.1 BENDRA PROJEKTO APŽVALGA

SMASH projektas – **Žurnalistinis teatras socialinės žiniasklaidos veiksams prieš neapykantos kalbą internete** – siekia įgalinti jaunimą ir jaunimo darbuotojus atpažinti, analizuoti ir kovoti su neapykantos kalba internete, taikant kūrybinius, dalyvaujamuosius ir meninius metodus.

Derindamas teatro metodikas, skaitmeninių žiniasklaidos priemonių kompetencijas ir etines refleksijas, SMASH siekia skatinti kritinį sąmoningumą, empatiją ir atsakingą dalyvavimą skaitmeninėje aplinkoje. Projektas skatina socialinę įtrauktį ir skaitmeninę pilietybę, ne tik kaip skaitmeninį reiškinį, bet ir kaip socialinę bei emocinę patirtį, kuri daro įtaką realioms bendruomenėms.

Projekte dalyvauja šešių organizacijų konsorciumas iš Ispanijos, Prancūzijos, Italijos ir Lietuvos, kuris sujungia papildančias žinias – spaudos teatrą, skaitmenines teises ir etiką, jaunimo darbą, socialinę įtrauktį ir kritinį žiniasklaidos švietimą – siekdamas sukurti bendrą pedagoginį metodą, jungiantį teatrą ir internetinę komunikaciją.

2 darbo pakete (SMASHING Hate Speech Online I & II) kiekvienas partneris išbandė ir patvirtino SMASH metodiką vietos lygmeniu per seriją dirbtuvių ir kūrybinių laboratorijų. Šie bandomieji projektai padėjo ištirti, kaip meninės ir skaitmeninės praktikos gali būti naudojamos siekiant suprasti neapykantos internete mechanizmus, dekonstruoti stereotipus ir sukurti priešingus naratyvus, skatinančius pozityvų dalyvavimą internete.



1.2 PARTNERIAI IR VIETOS KONTEKSTAS

Lietuvos bandomąjį projektą bendrai organizavo Panevėžio teatras „Menas“ ir „The Critical“, dirbdami kaip bendra vietinė komanda. Panevėžio teatras „Menas“ yra 1991 m. įkurtas savivaldybės teatras, jungiantis profesionalų repertuarą (apie 11 000 žiūrovų per metus) su ilgalaikiu švietimo darbu su vaikais, paaugliais ir suaugusiais. Jo jaunimo studija siūlo erdvę jauniems žmonėms, įskaitant pažeidžiamesnes grupes, sudarant galimybes tyrinėti aktorystę, saviraišką ir įgalinimą per teatrą.

THE
CRITICAL

RESEARCH
& DESIGN

„The Critical“ yra tyrimų, dizaino ir komunikacijos agentūra. Ji bendradarbiauja su viešosiomis institucijomis, NVO ir privačiais subjektais, kurdamą įrodymais pagrįstas strategijas, dalyvavimo procesus ir vizualinę komunikaciją, turėdama didelę patirtį kultūros, tvarumo ir projektų, susijusių su migrantų ir pabėgėlių jaunimu, srityje (pvz., seminarai apie TVT, meno rezidencijos, tarpkultūrinis verslumas).

Panevėžio teatras
Menas

SMASH projekte **Panevėžio teatras „Menas“** dalijosi savo patirtimi taikomojo ir dalyvaujamųjų teatrų su jaunimu srityje, įskaitant dilemų teatrą ir kitus interaktyvius formatus, ir surengė bandomąjį projektą kūrybiškumo centre „Pragiedruliai“ Panevėžyje. „The Critical“ daugiausia dėmesio skyrė metodologijai ir skaitmeninei/žiniasklaidos pusei: bendrai kurdamą vietos bandomąją struktūrą, susiedama veiklas su „DigComp“ ir dalydamasi patirtimi kritinės žiniasklaidos analizės, socialinės žiniasklaidos raštingumo ir komunikacijos srityse. Projekto lygmeniu „The Critical“ taip pat vykdė bandomųjų ataskaitų sisteminimą ir išdėstymą.

Lietuvos kontekste šis partnerystė sieja stiprų **vietos kultūros ir jaunimo darbo pagrindą** Panevėžyje su **metodologine ir komunikacijos** patirtimi Vilniuje.



2. METODOLOGINIS PAGRINDAS IR MOKYMOSI KELIAS

2.1 SMASH METODOLOGINIS PAGRINDAS

SMASH metodika derina kritinę žiniasklaidos analizę ir kūrybinę teatro išraišką, siekdama spręsti neapykantos kalbos internete problemą. Ji skatina dalyvius tyrinėti, kaip neapykanta ir empatija formuojasi skaitmeninėje aplinkoje, apmąstyti savo elgesį internete ir kurti alternatyvius, įtraukius naratyvus.

Metodas susideda iš dviejų vienas kitą papildančių etapų:

- **SMASHING Hate Speech Online I – Kritinė žiniasklaidos analizė:** internetinio turinio stebėjimas, dekodavimas ir aptarimas, siekiant identifikuoti neapykantos, stereotipų ir galios santykių mechanizmus, slypinčius už skaitmeninės komunikacijos.
- **SMASHING Hate Speech Online II – Turinio kūrimas:** šių apmąstymų transformavimas į kūrybinius priešingus naratyvus naudojant memus, trumpus vaizdo įrašus ar kitus skaitmeninius formatus, pasitelkiant humorą, ironiją ir meninę vaizduotę, siekiant skatinti empatiją ir įtrauktį.

Procesas apima teatro priemones, įkvėptas „Priespaudos teatro“, „Forumo teatro“, „Vaizdo teatro“, „Proceso darbo“, „Kritinio incidento“ ir „Žurnalistinio teatro“. Šios priemonės derina įkūnijimą, emocinį sąmoningumą ir kolektyvinę refleksiją, siekiant ištirti realias internetinės sąveikos patirtis ir susieti jas su skaitmeniniu pilietiškumu, žiniasklaidos etika ir socialine atsakomybe.



2.2 VIETINIS PRITAIKYMAS IR MOKYMOSI KELIAS

Lietuvoje SMASH programa buvo pritaikyta dviem savaitgalio dalims (4 pilnos dienos), kurios atitiko du etapus – kritinę žiniasklaidos analizę ir turinio kūrimą – tačiau didelis dėmesys buvo skiriamas **įkūnijamam teatro darbui, pasakojimų kūrimui ir socialinės žiniasklaidos etikai**. Vietos komanda derino „Priespaudos teatro“ įkvėptas priemones (ypač dilemų teatrą ir vaizdų/forumo tipo darbą) su **žurnalistiniam teatrui pritaikyta kritinių incidentų technika**, taip pat vadovavo refleksijoms apie socialinės žiniasklaidos platformas, vertybes ir turinio formatus.

Per visą bandomąjį projektą sesijos buvo suplanuotos taip, kad **judesiai, analizė ir refleksijos būtų kaitaliojami**, o ne atskiriami „teorija“ ir „praktika“. Pirmasis savaitgalis padėjo sukurti bendrą pagrindą: teatro žaidimai, veidrodžiai ir energizatoriai, skirti saugumui ir grupės sanglaudai sukurti; ir darbas mažose grupėse, nagrinėjant realias internetinio neapykantos situacijas, kurios jiems atrodė aktualios. Šios situacijos buvo nagrinėjamos ir transformuojamos per dilemų teatrą ir kritinius incidentus, pereinant nuo „kas atsitiko mums/mūsų aplinkoje?“ prie „ką galima buvo pasakyti ar padaryti kitaip?“.

Antrąjį savaitgalį dėmesys buvo perkeltas nuo analizės prie **priešingų naratyvų kūrimo**. Pasakojimo pratimai, įkvėpiančių pavyzdžių analizė, jaunimo faktiškai naudojamų socialinės žiniasklaidos platformų žemėlapis sudarymas, „The Critical“ pateikti socialinės žiniasklaidos „patarimai ir gudrybės“ bei kūrybiniai apšilimo pratimai paskatino grupes surengti smegenų šturmo sesijas dėl memų ar trumpų vaizdo įrašų, reaguojančių į anksčiau nustatytas situacijas. Tada dalyviai dirbo mažose komandose, kad suplanuotų, nufilmuotų ir pristatytų bent vieną skaitmeninį turinį kiekviena grupė, o moderatoriai daugiausia padėjo atlikti užduotis, generuoti idėjas, reguliuoti tempą pagal laiką ir kurti palankią aplinką.

Grupės mokymosi kelias vyko aiškos progresijos principu. Pradžioje dalyviai buvo smalsūs, bet atsargūs; teatro žaidimai ir diskusijos ratu padėjo jiems jaustis pakankamai saugiai, kad galėtų pasidalinti savo patirtimi apie patyčias, stereotipus ir konfliktus internete. Per pirmąjį savaitgalį jie perėjo nuo internetinės neapykantos pripažinimo kaip „kažko, kas yra ten“ prie supratimo, kaip kalba, humoras ir kasdieniai komentarai gali skaudinti, ir prie aiškesnio nuomonės, diskriminacijos ir neapykantos kalbos atskyrimo. Antrąjį savaitgalį šis supratimas virto kūrybine veikla: jie derėjosi dėl scenarijų, pasidalijo vaidmenimis, eksperimentavo su teigiamais ar ironiškais atsakymais ir atrado, kad gali nesutarti, bet vis tiek kurti kartu.

Bandomojo projekto pabaigoje dalyviai teigė, kad jaučiasi **labiau pasitikintys savimi, geriau pasirengę reaguoti internete ir atidesni savo kalbos ir elgesio atžvilgiu**. Įkūnijamojo teatro, žiniasklaidos refleksijos ir praktinio turinio kūrimo kaita leido jiems žingsnis po žingsnio pereiti nuo emocinio internetinės neapykantos pripažinimo prie alternatyvių naratyvų, atspindinčių pagarbą, empatiją ir solidarumą skaitmeninėje erdvėje, repeticijų ir kūrimo.



3. NUO METODO IKI PRAKTIKOS: BANDOMOJO PROJEKTO ĮGYVENDINIMAS

Vadovaudamiesi bendru SMASH modeliu, kiekvienas partneris dviejų etapų struktūrą – kritinę žiniasklaidos analizę ir turinio kūrimą – pritaikė praktiniam vietos procesui. Šiame skyriuje pateikiama, kaip metodika buvo įgyvendinta nacionaliniame bandomajame projekte: jo kontekstas, dalyviai ir mokymosi kelionė.

3.1 KONTEKSTAS IR LOGISTIKA

- **Vieta:** Panevėžys, Lietuva
- **Datos ir bendra trukmė:** rugsėjo 27 d., rugsėjo 28 d., spalio 4 d. ir spalio 5 d.; maždaug 21 valanda (be pietų) seminarų
- **Vietos aprašymas:** Kūrybiškumo centras „Pragiedruliai“ yra įsikūręs Panevėžio Skaistakalnio parke, naujame stikliniame priestate, prijungtame prie istorinės Čerkesas-Besparnis sodybos. Tai **uždara, erdvi ir labai šviesi moderni erdvė** su visą aukštį užimančiais langais, atsiveriančiais į parką, kurie įleidžia daug natūralios šviesos ir sukuria jausmą, kad esi apsuptas gamtos.

Pagrindinė dirbtuvių erdvė yra **visiškai lanksti pokyčiams**: stalus ir kėdes galima perstatyti diskusijoms ratu, darbui mažose grupėse ar teatro veiklai. Pristatymams ir vaizdiniais įrašams buvo naudojamas stacionarus **ekranas su projektoriumi**. Tame pačiame pastate netoliese, teatras turi nedidelę studiją, kurioje laikomi rekvizitai ir medžiagos; dirbtuvėse ją naudojome kaip **papildomų medžiagų** (pvz., popieriaus, rašiklių ir paprastų teatro/prisidėjimo objektų, tokių kaip kamuoliai, kaukės ar panašūs daiktai) šaltinį, kai to reikėjo.

- **Sesijų skaičius:** 4 sesijos (2 savaitgalio mokymai) + fokus grupė
- **Moderatoriai ir pagalbinių komanda:** Irmantas Pilis (pagrindinis moderatorius ir organizatorius), Ilona Doveiko (bendra moderatorė ir vertėja), Yana Gavrilenko (moderatorė), Evelina Lekešiuotė (bendra moderatorė ir pagalbinių dokumentacijos srityje), Anupras Jucius (pagalbininkas logistikos srityje, atsakingas už maitinimą)
- **Dalyvių profilis:** 14–16 seminarų dalyvių, kurių amžius nuo 15 iki 29 metų (dauguma buvo 15–16 metų); 8 merginos ir 8 berniukai, 14 iš jų yra kilę iš Ukrainos, 1 dalyvis iš Baltarusijos ir 1 iš Lietuvos. Tikslinė grupė – Ukrainos karo pabėgėliai, kurie dabar gyvena, mokosi ir (arba) dirba Lietuvoje.

Bendra bandomojo projekto atmosfera buvo šilta, neformali ir labai aktyvi. Teatro „Menas“, „The Critical“ ir kūrybos centro „Pragiedruliai“ bendradarbiavimas sukūrė aplinką, kurioje jauni žmonės galėjo įsikurti, išgerti kavos, laisvai judėti šviesioje erdvėje su vaizdu į parką ir palaipsniui pereiti prie jautrių temų, nesijausdami teisiami. Mažos detalės – bendri valgiai, galimybė išeiti į parką, lankstus išplanavimas, netgi retkarčiais pasirodantys šunys – padėjo sumažinti įtampą ir sukūrė aplinką, kurioje buvo saugu nesutikti, dalytis asmeninėmis istorijomis ir likti įsitraukusiam.

Nepaisant užimto mokyklos ir (arba) darbo grafiko, beveik visi nusprendė dalyvauti visose keturiuose dienos, o keli iš jų seminarus apibūdino kaip „tikriausiai geriausią savaitgalį mano gyvenime“, pabrėždami rimtų diskusijų, kūrybinio teatro ir jaukios atmosferos derinį.

Dalyvių atranka buvo organizuota daugiausia teatro „Menas“ per esamus vietinius tinklus: tiesiogiai kreipiantis ir asmeniškai lankantis Ukrainos mokykloje Panevėžyje, Panevėžio kolegijoje, Kauno technologijos universiteto Panevėžio filialo bendrabutyje ir vietiniame lėlių teatre. Praktiškai dauguma dalyvių buvo iš ukrainiečių mokyklos (15–18 metų amžiaus), keletas prisijungė iš lėlių teatro ir vietos gimnazijos; atrankos proceso nebuvo, tik buvo užtikrinta, kad grupė būtų ne mažesnė kaip 15 žmonių, todėl buvo priimtas šiek tiek didesnis skaičius, kad būtų galima atsižvelgti į galimus atkritusius dalyvius.

Siekiant užtikrinti prieinamumą ir aktyvų dalyvavimą, visą laiką dalyvavo dvi ukrainiečių kalba kalbančios moterys: viena mokytoja iš ukrainiečių mokyklos, kuri padėjo verst, ir viena taikomojo teatro praktikė, kuri vertė ir padėjo pagrindiniam moderatoriui iš teatro „Menas“. Be to, vietos jaunimo centro darbuotojas prisijungė prie dalies pirmojo savaitgalio, kad pasidalytų savo patirtimi dirbant su neapykantos kalba, o išorės ekspertė leva Šaduikė (Moteryų informacijos centras, neapykantos kalbos ir kibernetinio smurto specialistė) pateikė informaciją apie pagrindines sąvokas, pavyzdžius ir reagavimo būdus, susiedama seminarus su Lietuvos teisine ir paramos aplinka.

3.2 MOKYMOSI KELIONĖ

Šiame poskyryje paaiškinama, kaip SMASH metodika buvo įgyvendinta praktikoje per seminarus, apibendrinant grupės mokymosi kelionę – kaip dalyviai perėjo nuo neapykantos kalbos internete analizės prie empatija ir įtrauktimi grindžiamų priešingų naratyvų kūrimo.

Nors bendras metodikos pagrindas buvo bendras visiems partneriams, kiekviena organizacija pritaikė sesijų trukmę, struktūrą ir meninius įrankius prie vietos konteksto ir dalyvių poreikių. Procesas paprastai vyko pakaitomis – apmąstymai ir veiksmai, derinant teatro tyrinėjimus, žiniasklaidos analizę ir skaitmeninę kūrybą.



MOKYMOSI KELIONĖS LENTELĖ

1 diena: rytas

Pagrindinis dėmesys	Įvadas ir neapykantos dekonstrukcija
Pagrindinės veiklos ir meninės priemonės	• Registracija: „Kamuolio metimas“ (dalyvio vardas, nuotaikos spalva, nuovargio skalė). • Apšilimas: „Kėdžių keitimas“ (bendrų bruožų paieška, pvz., „visi, kurie vilki juodai“). Vėliau klausimai gali būti įvairūs, galbūt įtraukiant kai kurias patirtis, susijusias su neapykantos kalba. • Taikomasis teatro „Ilgas stalas“ metodas: interaktyvus metodas, kai dalyviai rašo/piešia atsakymus į neapykantos kalbos klausimus ant ilgo popierinio stalo, pereidami nuo tylaus apmąstymo prie chaotiškos diskusijos.
Mokymasis ir apmąstymai	„Ilgas stalas“ buvo labai svarbus droviems dalyviams, nes leido jiems išreikšti savo nuomonę popieriuje prieš kalbant. Grupė perėjo nuo formalaus prisistatymo prie pažeidžiamumo.

1 diena: popietė

Pagrindinis dėmesys	Teisinis kontekstas ir apibrėžimai
Pagrindinės veiklos ir meninės priemonės	• Energizatorius: „STOP ir GO“ (kūno/smegenų reaktyvinimas po pietų). • Ekspertų įnašas: sesija apie teisinius apibrėžimus, psichinę gerovę ir neapykantos kalbos reguliavimo įstatymus. • Energizatorius: „Hip Hep Hop“ (ritmo ir judesio žaidimas energijai atkurti). • Refleksija: vienu sakiniu apibendrinta diena.
Mokymasis ir apmąstymai	Dalyviai suprato, kad neapykantos kalba nėra tik „sveiko proto“ dalykas, bet turi teisinius apibrėžimus. Konkretūs energizatoriai buvo būtini, kad būtų galima susidoroti su dideliu teisinės teorijos kognityviniu krūviu.

2 diena: rytas

Pagrindinis dėmesys	Empatija ir ryšys
Pagrindinės veiklos ir meninės priemonės	• Kūno apšilimas: viso kūno trynimai/plojimai. • Vardų žaidimas: popierine juosta surinkite kitų dalyvių vardų raides, kad sumaišytumėte grupę. • Veidrodis: teatro pratimas, reikalaujantis tiksliai imituoti partnerį, siekiant sukurti gilų susikaupimą ir akių kontaktą.
Mokymasis ir apmąstymai	„Veidrodžio“ pratimas sukėlė juoką ir padėjo dalyviams atsipalaiduoti, priverčiant juos išlaikyti akių kontaktą ir sukurti neverbalinę empatiją.

2 diena: popietė

Pagrindinis dėmesys	Empatija ir ryšys
Pagrindinės veiklos ir meninės priemonės	• Dilemų teatras: dalyviai fiziškai persikelia į priešingas puses, kad apgintų savo pozicijas sudėtingose etinėse situacijose. • Energizatorius: „Kamuolio skaičiavimas“ (metimas kamuolio ratu, skaičiuojant iki 50 be klaidų). • Kritinio incidento technika (žurnalistinis teatras): analizuojama, kaip skirtingos antraštės manipuliuoja tos pačios nuotraukos reikšmėmis (kurdamos teigiamas ir neigiamas antraštes).
Mokymasis ir apmąstymai	Dilemų teatras įgalino dalyvius mandagiai nesutikti. Kritinių incidentų analizė atskleidė, kaip lengvai žiniasklaidos antraštės manipuliuoja suvokimu, ir išmokė juos abejoti vaizdų „tiesa“.

3 diena: rytas

Pagrindinis dėmesys	Socialinės žiniasklaidos įpročiai
Pagrindinės veiklos ir meninės priemonės	• Skaitmeninės svarstyklės: dalyviai fiziškai stovi ant svarstyklių, kurios atspindi jų energiją ir socialinės žiniasklaidos naudojimo įpročius. • Kūrėjų analizė: „įkvepiančių kūrėjų“ peržiūra, siekiant nustatyti veiksmingas taktikas. • Neapykantos žemėlapis: Mažos grupės nustato 5 aktualias neapykantos internete situacijas ir balsuoja, kurią iš jų spręsti
Mokymasis ir apmąstymai	Grupė nustatė, kad naudoja didelius kiekius turinio, bet retai įsitraukia. Neapykantos žemėlapio sudarymo pratimai padėjo išsiaiškinti, kokios konkrečios neapykantos kalbos temos yra labiausiai susijusios su jų gyvenimu.

3 diena: popietė

Pagrindinis dėmesys	Atsakymų repeticija
Pagrindinės veiklos ir meninės priemonės	• Priespaudos teatras: pasirinktų neapykantos internete situacijų fizinis atkūrimas, siekiant „repetuoti“ alternatyvius atsakymus. • Patarimai ir gudrybės: pristatymas apie algoritmus, formatus ir techninius kabliukus. • Diskusija: apmąstymai apie aktyvų pilietiškumą (pvz., kultūros sektoriaus protestai).
Mokymasis ir apmąstymai	Internetu pasitaikančių situacijų fizinis atkūrimas padėjo jiems nustoti „per daug mąstyti“ ir reaguoti instinktyviai. Jie užpildė spragą tarp pasyvaus naršymo ir aktyvios kūrybos.

4 diena: rytas

Pagrindinis dėmesys	Pasakojimas ir scenarijaus rašymas
Pagrindinės veiklos ir meninės priemonės	• Registracija: Muzika ir judesio skalė. • Pasakojimų ratas: istorijos kūrimas po vieną žodį, siekiant atsipalaiduoti nuo kritinio mąstymo. • Gamybos idėjų generavimas: tikslinės auditorijos apibrėžimas, scenarijų rašymas ir vaidmenų paskirstymas vaizdo gamybai.
Mokymasis ir apmąstymai	Dalyviai suprato, kad turinio kūrimas reikalauja demokratiško klausymosi. Pasakojimo žaidimai padėjo jiems atsipalaiduoti prieš filmavimą.

4 diena: popietė

Pagrindinis dėmesys	Gamybos ir užbaigimo etapas
Pagrindinės veiklos ir meninės priemonės	• Gamybos laboratorija: kiekviena maža grupė nufilmuoja ir sumontuoja 1 vaizdo įrašą ir 1 memą. • Lagaminas apmąstymams: užbaigimo ritualas, kurio metu nusprendžiama, ką „paimti su savimi“ (išminktą medžiagą) ir ką „palikti“ (baimės/nepatinkančius dalykus).
Mokymasis ir apmąstymai	Grupė perėjo nuo teorinių žinių prie praktinių veiksmų. Jie sukūrė turinį, naudodami humorą ir kūrybiškumą, išreikšdami norą, kad mokymai truktų ilgiau.

3.3 PAPILDOMOS ĮŽVALGOS

Vienas svarbesnių Lietuvos bandomojo projekto kontekstinių aspektų buvo jo **daugiakalbė prigimtis**. Dauguma dalyvių kalbėjo ukrainiečių ir (arba) rusų kalbomis, o pagrindinė komanda dirbo daugiausia lietuvių kalba. Dviejų ukrainiečių kalba kalbančių vertėjų buvimas buvo labai svarbus. Tai leido jauniems žmonėms pereiti iš vienos kalbos į kitą, išreikšti emocijas ta kalba, kuri jiems atrodė saugiausia, ir vis tiek likti susijusiems su bendru veiklos srautu. Kompromisas buvo šiek tiek lėtesnis tempas dėl vertimo, bet tai buvo didžiąja dalimi kompensuota giliomis ir nuoširdžiomis įžvalgomis.

Kitas svarbus įžvalgas buvo proceso **emocinis intensyvumas**. Nors seminaruose buvo nagrinėjamos sunkios temos (patyčios, diskriminacija, su karu susijusios patirtys, neapykanta internete), dalyviai nuolat apibūdino erdvę kaip „saugią“ ir „jaukią“. Šviesios, gamtos apsuptos patalpos, bendros pertraukos, humoras, teatro žaidimai ir neformalūs bendravimai (įskaitant retkarčiais pasirodančius šunis) padėjo jiems atsiverti be pernelyg didelio streso. Abu savaitgalius užbaigė stiprių emocijų kupini uždarymo ratai, o tai rodo, kad panašiuose bandomuosiuose projektuose reikia numatyti pakankamai laiko apibendrinimui ir tolesnei priežiūrai.

Galiausiai, tiek moderatoriai, tiek dalyviai pabrėžė, kad **taikomojo teatro ir socialinės žiniasklaidos darbo** derinys buvo ypač veiksmingas. Pradedant nuo kūno pratimų ir realių istorijų, o tik tada pereinant prie ekranų ir turinio kūrimo, atrodė, kad tai padėjo dalyviams įtvirtinti skaitmeninius įgūdžius gyvenimiškoje patirtyje. Tuo pačiu metu keli jaunuoliai pabrėžė, kad ateityje būtų svarbu įtraukti **jvairesnių profilių žmones**, įskaitant tuos, kurie skatina neapykantą ar patyčias, ir daugiau mokytojų/jaunimo darbuotojų, kad atsakomybė už pokyčius būtų dalijama ne tik tiems, kurie jau yra labiau linkę mąstyti ir motyvuoti.





4. VERTINIMAI IR POVEIKIS

4.1 VERTINIMO METODAS

SMASH bandomųjų projektų vertinimas apėmė tris viena kitą papildančias priemones: individualius atsiliepimų klausimynus dalyviams ir jaunimo darbuotojams bei kolektyvinę „fokus“ grupę. Abiejų grupių nariai seminarų pabaigoje užpildė trumpas vertinimo formas, naudodami 1–5 balų vertinimo skalę, po to vyko grupinė diskusija, kurios metu buvo giliau nagrinėjami apmąstymai ir emocijos.

Klausimynai suteikė kiekybinių tendencijų ir asmeninių įžvalgų apie seminarų organizavimą, palengvinimo procesą ir suvokiamus mokymosi rezultatus. Jaunimo darbuotojų klausimynas buvo labiau orientuotas į SMASH metodo metodologinius ir palengvinimo aspektus, taip pat jo pritaikomumą jų profesinėje veikloje.

Fokusinės grupės, vadovaudamosi bendrais WP2 klausimais, užfiksavo kokybinius aspektus, pvz., saviraiškos laisvę, atsakomybę internete, bendradarbiavimą ir pasitikėjimą skaitmeninėmis technologijomis. Šiame skyriuje apibendrinami pagrindiniai rezultatai, buvo stebėti trimis lygiais: dalyvių, moderatorių/jaunimo darbuotojų ir organizacijų.

4.2 POVEIKIS DALYVIAMS

Dalyvių atsiliepimai iš kasdienių apmąstymų, galutinio vertinimo rato ir fokus grupės rodo aiškų pokytį, kaip jie supranta ir elgiasi su neapykanta internete, taip pat kaip jie bendrauja tarpusavyje neprisijungę ir prisijungę.

Pirma, jaunuoliai apibūdino daug aiškesnį supratimą apie tai, kas yra neapykanta internete ir kaip ji veikia emociškai. Keletas dalyvių sakė, kad prieš bandomąjį projektą „net nesusimąstė apie ribą tarp neapykantos kalbos ir diskriminacijos“ ir manė, kad tai yra „sveikas protas“, tarsi visi tai suprastų vienodai, bet dabar pripažįsta, kad apibrėžimai ir pavyzdžiai yra svarbūs ir juos reikia aptarti kartu.

Kiti paaiškino, kad dabar jie pastebi, kiek neapykantos yra „tiek internete, tiek gyvenime“, ir daugiau dėmesio skiria žodžių poveikiui. Vienas dalyvis apibendrino, kad po seminarų jie dabar peržiūri savo žodyną: „Galbūt anksčiau naudodavau įprastus žodžius, bet dabar pagalvoju, ar šis žodis nebus įžeidžiantis kam nors.“

Antra, grupė pranešė, kad padidėjo pasitikėjimas atpažįstant ir reaguojant į žalingą turinį. Fokus grupėje visi dalyviai atsakė „taip, 100 %“, kai buvo paklausti, ar po abiejų modulių jaučiasi labiau pasitikintys naudodami skaitmenines priemones, ypač kritinės analizės, turinio kūrimo ir saugumo internete srityse.

Jie pabrėžė labai konkretų mokymąsi: supratimą, kur pranešti apie neapykantą (pvz., e. policijai), būtinybę išsaugoti įrodymus ir praktinius veiksmus, kaip reaguoti, jei jie, kaip turinio kūrėjai, gauna neapykantos komentarus. Kai kurie taip pat apibūdino elgesio pokyčius, pavyzdžiui, sprendimą ignoruoti bendraamžį, kuris toliau tyčiojasi, vietoj to, kad bandytų „būti malonus“, siekdamas pripažinimo.

Bandomasis projektas taip pat sustiprino empatiją, atsakomybę ir kolektyvinį elgesį internete. Fokus grupėje dalyviai pabrėžė, kad turinio kūrimas reikalauja klausytis vieniems kitų, nemanyti, kad „tavo nuomonė yra svarbiausia“, ir leisti skirtingiems žmonėms panaudoti savo stipriąsias puses.

Jie kalbėjo apie komandinį darbą kaip apie demokratišką procesą – „kiekvienas išbandė visas roles“ – ir apie tai, kaip mokėsi bendradarbiauti su žmonėmis, su kurių nuomonėmis iš pradžių nesutiko, supratę, kad „pasaulis negali būti tik juodas arba baltas“ ir kad galima palaikyti dialogą nepaisant skirtumų. Vienas jaunuolis šį pokytį apibendrino taip: „Aš išsiugdžiau lyderio įgūdžius, taip pat vaidybos ir empatijos įgūdžius.“

Mokytoja, dalyvavusi kaip pagalbininkė, taip pat pažymėjo, kad šis procesas padėjo jai jautriau žiūrėti į savo mokinius ir šilčiau su jais bendrauti.

Galiausiai dalyviai aiškiai pripažino teatrą, humorą ir skaitmeninį kūrybiškumą kaip galingas išraiškos ir įtraukties priemones. Jie nuolat minėjo dilemų teatro, ilgo stalo, improvizacijos žaidimų ir pasakojimų pratimų vertę, kad būtų galima saugiai kalbėti apie skausmingas temas. Daugelis apibūdino seminarus kaip neįprastai malonius ir prasmingus („Nepamenu, kada paskutinį kartą kur nors taip gerai praleidau laiką“; „Tai tikriausiai geriausias savaitgalis mano gyvenime“). Žaismingų metodų, jaukios atmosferos (įskaitant šunų buvimą) ir galimybės kartu kurti tikrus memus ir vaizdo įrašus derinys padėjo jiems jaustis „suprastiems ir suprasti kitus“ bei suprasti, kad jie gali naudoti kūrybiškumą ir humorą, kad kovotų su neapykanta internete, o ne tik ją kentėtų.



4.3 POVEIKIS JAUNIMO DARBUOTOJAMS IR MODERATORIAMS

Lietuvos komandai bandomasis projektas buvo toks pat mokymosi procesas suaugusiems, kaip ir jauniems dalyviams. Dvi partnerių organizacijos turėjo aiškiai vienas kitą papildančių privalumų, o dirbtuvės tapo erdve, kurioje šios kompetencijos buvo dalijamosi, išbandomos ir plečiamos.

„**The Critical**“, turinčiai patirties tarptautiniuose projektuose, neformaliame švietime ir skaitmeninėje komunikacijoje, pagrindinis mokymosi privalumas buvo teatro metodika. Glaudus bendradarbiavimas su teatru „Menas“ komandai atvėrė platesnį įkūnijamų priemonių (žaidimų, vaizdų darbo, dilemų teatro) repertuarą ir konkretų tempą bei emocinį gilumą, kurį taikomasis teatras gali suteikti jautrioms temoms. Tuo pačiu metu bendras internetinės neapykantos kalbos sesijų kūrimas ir vedimas padėjo gilinti jų pačių supratimą apie šią temą, ypač apie subtilius skirtumus tarp tokių sąvokų kaip nuomonė, diskriminacija ir neapykantos kalba, ir kaip jos pasireiškia jaunų žmonių kasdieniame gyvenime.

Teatrui „Menas“ internetinės neapykantos kalbos tema buvo palyginti nauja, nors jie turi daug patirties jaunimo teatro ir taikomojo teatro formatuose. Bandomasis projektas paskatino juos susieti pažįstamas teatro priemones su aiškiau skaitmenine ir teisių pagrįsta perspektyva: kaip pereiti nuo konflikto inscenizavimo prie pokalbių apie algoritmus, platformas, memus ir komentary skiltis; kaip forumo/vaizdo teatro rezultatus paversti trumpu internetiniu turiniu. Čia pagrindinis vaidmuo teko „The Critical“ patirčiai socialinės žiniasklaidos ir skaitmeninio raštingumo srityje – jie vadovavo turinio kūrimo dalių dizainui, dalijosi konkrečiais „patarimais ir gudrybėmis“ apie filmavimą, kadrovimą, subtitravimą ir platformų logiką, taip pat parodė, kaip kalbėti apie skaitmeninę kultūrą jaunimui artima kalba.

Abiejose organizacijose bandomasis projektas taip pat sustiprino **moderavimo įgūdžius daugiakalbėje, labai jautrioje aplinkoje**. Dirbant su karo pabėgėliais ukrainiečiais jaunimu, naudojant lietuvių–ukrainiečių vertimą ir esant skirtingiems lietuvių, ukrainiečių ir anglų kalbos lygiams, reikėjo daugiau laiko paaiškinimams, atidžiam supratimo patikrinimui ir glaudžiam bendradarbiavimui su dviem ukrainiečių kalba kalbančiais rėmėjais. Išorės eksperto neapykantos kalbos ir kibernetinio smurto klausimais dalyvavimas taip pat suteikė svarbią mokymosi galimybę: moderatoriai teigė, kad po to jautėsi labiau pasitikintys savimi, vartodami pagrindinius terminus, atsakydami į klausimus „kur yra riba?“ ir nukreipdami jaunimą į tinkamas paramos struktūras.

Keletas **iššūkių** tapo konkrečiais mokymosi momentais. Jaunimo darbuotojai pastebėjo, kaip greitai energija gali sumažėti, kai medžiaga tampa pernelyg teorinė, o tai sustiprino judėjimo, žaidimų ir diskusijų kaitaliojimo svarbą bei būtinybę pateikti trumpus paaiškinimus, pagrįstus pačių dalyvių pavyzdžiais. Dėl kai kurių istorijų (karas, perkėlimas, patyčios) emocinės reikšmės taip pat teko iš karto koreguoti planą, skiriant daugiau laiko aptarimui, individualiems pokalbiams ar lengvesnėms veikloms, kai to reikėjo. Galiausiai, amžiaus, skaitmeninių įgūdžių ir ankstesnės teatro patirties įvairovė aiškiai parodė, kad ateityje užduotys turėtų būti dar aiškiau suskirstytos.

Apskritai, bandomasis projektas išplėtė „The Critical“ ir teatro „Menas“ metodinių priemonių rinkinį ir sustiprino jų gebėjimus **derinti teatrą, skaitmenines medijas ir etines refleksijas** darbe su migrantų jaunimu. Ši patirtis tiesiogiai padės jiems kurti būsimus SMASH įkvėptus seminarus ir prisidės prie būsimų jaunimo darbuotojams skirtų projekto veiklų.

4.4 POVEIKIS ORGANIZACIJAI

Tiek **teatrui „Menas“**, tiek **„The Critical“** bandomasis projektas buvo tikslingas gebėjimų stiprinimo procesas. Kaip teatro organizacija, „Menas“ sustiprino savo gebėjimą susieti taikomojo teatro veiklą su aiškiomis skaitmeninėmis temomis, tokiomis kaip neapykanta internete, algoritmai ir socialinės žiniasklaidos turinys. Bandomasis projektas suteikė komandai išbandytą struktūrą, leidžiančią derinti dilemų teatrą, grupės refleksiją ir trumpų formų turinio kūrimą, kurią dabar jie gali pritaikyti būsimiems jaunimo projektams, susijusiems su diskriminacija, patyčiomis ar pilietiniu aktyvumu. Jis taip pat sustiprino bendradarbiavimą su vietos veikėjais, ypač Ukrainos mokykla, jaunimo centru ir Moterų informacijos centro ekspertu, sukuriant nedidelį, bet tvirtą tinklą, skirtą neapykantos kalbos prevencijai ir jaunimo gerovei Panevėžyje.

„The Critical“ pilotinis projektas sustiprino labiau praktinį, ilgalaikį švietimo formatą kartu su įprastais tyrimais, dizainu ir komunikacijos darbu. Komanda išplėtė savo įkūnijamų ir dalyvaujamųjų priemonių repertuarą, įgijo praktinės patirties bendrai vedant daugiakalbį, traumą atsižvelgiantį procesą ir patobulino būdus, kaip skaitmeninio raštingumo sąvokas paversti prieinama, jaunimui draugiška kalba. Organizaciniu požiūriu pilotinis projektas patvirtino, kad tyrimų, komunikacijos strategijos ir kūrybinio švietimo derinimas yra vertinga kryptis: Lietuvos dirbtuvėse gautos įžvalgos jau dabar padeda abiem partneriams planuoti būsimas SMASH įkvėptas veiklas, taip pat kitus švietimo ir bendruomenės projektus, susijusius su interneto kultūra, įtraukti ir demokratinį dalyvavimą.

4.5 BENDROSIOS IŠVADOS

Lietuvos bandomasis projektas patvirtino, kad SMASH metodika turi **didelį potencialą dirbti su labai jautriomis temomis tikrai įtraukiančiu būdu**. Būtent **teatro ir kritinės žiniasklaidos analizės metodai** – ilgas stalas, dilemų teatras, kritiniai incidentai, įkūnijami žaidimai ir struktūruotos diskusijos – leido dalyviams pasinerti daug giliau nei įprastos „kovos su patyčiomis savaitės“ ar vienkartinės sąmoningumo ugdymo sesijos. Socialinės žiniasklaidos turinio kūrimas **suteikė jiems konkrečių priemonių išsakyti savo nuomonę**: galimybę pasakyti, kas jiems svarbu, bendraamžių kalba, kurią jie atpažįsta iš savo naujienų srauto, todėl patirtis buvo ne tik švietėjiška ar „tiesiog smagi“, bet ir rimta bei įgalinanti.

Tuo pačiu metu bandomasis projektas išryškino **įtampą, būdingą šio metodo ambicijoms**. Pagal darbo paketo gaires, bandomieji projektai turi apimti platų elementų spektrą: internetinės neapykantos mechanizmus, emocinį poveikį, teises ir pareigas, pranešimo priemones, kritinį žiniasklaidos raštingumą, socialinės žiniasklaidos dinamiką ir įvairius DigComp aspektus (nuo informacijos ir duomenų raštingumo iki saugumo ir problemų sprendimo). Bandymas aprėpti didžiąją dalį šių temų per maždaug 20 seminarų valandų pasirodė esąs sudėtingas. Kartais programa atrodė pernelyg intensyvi, energija sumažėdavo ir moderatoriai turėjo atsisakyti arba sutrumpinti reikšmingus pratimus.

Tai rodo dvi papildančias kryptis: viena vertus, SMASH priėmimas kaip **ilgesnio laikotarpio mokymosi kelias**, kur yra laiko išnagrinėti kiekvieną bloką; kita vertus, **modulinės, trumpesnės programos**, pagrįstos tais pačiais principais, kūrimas, kurios vis tiek gali turėti realų teigiamą poveikį ribotesniuose mokyklų ar jaunimo centrų laiko tarpuose.

Šios metodikos aktualumas Lietuvos kontekste yra labai didelis ir apima ne tik jaunimą. Šalyje vyrauja stipri kultūra, kur socialiai jautriomis temomis (migracija, lytis ir seksualumas, politika, pandemijos ir kt.) komentuojama aštriai, dažnai agresyviai, ir tiek **jauni žmonės, tiek suaugusieji su tuo susiduria kasdien**. Vyresniosios kartos ir jauni suaugusieji su tuo susiduria daugiausia „Facebook“ ir naujienų portaluose, kur bent jau yra tam tikros moderavimo ir pranešimo priemonės, o paaugliai daug laiko praleidžia tokiose platformose kaip „TikTok“, „Instagram“ ar žaidimų ir bendravimo erdvėse kaip „Discord“, kur neapykanta gali plisti labai greitai ir dažnai yra normalizuojama ar net sustiprinama. Be „įprastų“ neapykantos kalbos apraiškų, Lietuva taip pat susiduria su sisteminga **prorusiška propaganda, dezinformacija ir organizuotais netikrų profilių išpuoliais**, kurie dar

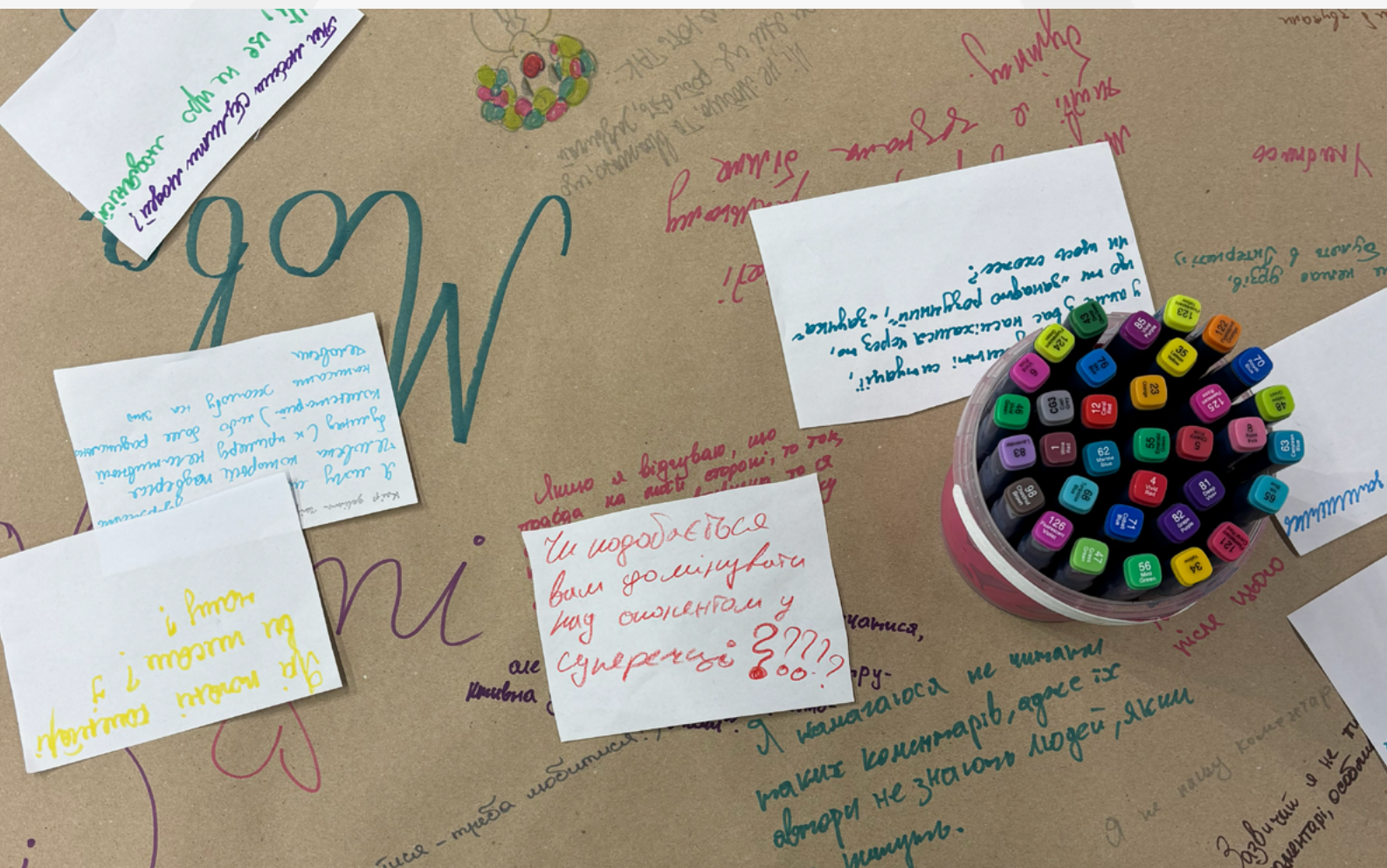
labiau nuodija internetinę aplinką ir tiesiogiai liečia nacionalinio saugumo ir demokratinio atsparumo klausimus.

Esant tokiai situacijai, metodika, padedanti žmonėms suprasti, kaip veikia neapykanta, kaip ji jaučiama ir ką galima padaryti – individualiai ir kolektyviai – **yra ne tik aktuali, bet ir labai reikalinga.**

Metodologiškai bandomasis projektas parodė, kad **teatras, humoras ir skaitmeninis kūrybiškumas yra galingos, viena kitą papildančios priemonės**. Teatras sukuria saugią aplinką, kurioje galima įvardyti ir pajusti sudėtingas patirtis; humoras ir turinio kūrimas suteikia galimybių jas paversti priešingomis naratyvomis, memais ar vaizdo įrašais, kurie išreiškia pagarbą, rūpestį ir solidarumą, o ne daro žalą. Dalyviai aiškiai pripažino, kad jie gali „naudoti humorą kovai su neapykanta“ ir kad dabar „gerai pagalvoja prieš komentuodami“ internete. Tai rodo, kad SMASH projektą **galima** lengvai **pritaikyti** kitoms temoms, kuriuose susikerta emocijos, tapatybė ir skaitmeninė kultūra (pavyzdžiui, lyčių lygybė, klimato nerimas, kartų konfliktas ar platesnis pilietinis dalyvavimas).

Pagrindiniai ateities įgyvendinimo iššūkiai yra išlaikyti temų apimtį realistišką turimam laikui, reguliuoti teorinių įžvalgų tempą, kad išvengtų perkrovos, ir užtikrinti pakankamai erdvės apibendrinimui emociškai sunkiose grupėse. Taip pat yra aiškus potencialas **išplėsti dalyvių ratą** – ne tik reflektuojančius jaunuolius, kurie jau abejoja neapykanta, bet ir tuos, kurie linkę ją skleisti, taip pat daugiau mokytojų ir jaunimo darbuotojų, kurie gali integruoti SMASH įkvėptus metodus į kasdienę praktiką. Jei šie aspektai bus išspręsti, SMASH metodika gali tapti tvirtu, pritaikomu ištekliaus bendruomenėms Lietuvoje ir už jos ribų, kurios nori sumažinti neapykantos internete normalizavimą ir skatinti atsakingesnį, empatiškesnį dalyvavimą skaitmeniniame viešajame gyvenime.

Be šių rezultatų, bandomasis procesas taip pat suteikė vertingų įžvalgų, kurios bus naudingos ateityje atkartojant ir tobulinant SMASH metodiką. Toliau pateikiamame skyriuje apibendrinami pagrindiniai išmokti dalykai ir rekomendacijos.





5. PAGRINDINĖS IŠVADOS IR REKOMENDACIJOS

5.1 METODOLOGINĖS IŠVADOS

Mūsų komandai bandomasis projektas patvirtino, kad SMASH metodas yra **ambicingas**: jis siekia per palyginti trumpą laiką paliesti daugelį temų ir įgūdžių (emocijas, neapykantos kalbą, diskriminaciją, teisinius aspektus, žiniasklaidos raštingumą, socialinės žiniasklaidos logiką, turinio kūrimą). Pastebėjome, kad teorinės žinios yra būtinos ir vertingos, tačiau jos geriausiai veikia, kai yra **labai koncentruotos, konkrečios ir ribotos laiko atžvilgiu** – priešingu atveju kyla pavargimo ir sumažėjusio gebėjimo giliau mąstyti pavojus, net jei dalyviai išlieka įsitraukę ir suinteresuoti.

Taip pat supratome, kad **nėra lengva aiškiai reklamuoti kūrybines dirbtuves**, naudojant tik tekstą ar žodinius paaiškinimus. Kadangi procesas yra daugiasluoksnis ir patirtinis, trumpas aprašymas negali visiškai perteikti, kaip jis atrodo. Praktikoje daugelis jaunų žmonių suprato, kas yra SMASH, tik po to, kai patyrė pirmąsias veiklas. Ateityje, siekdami pritraukti daugiau dalyvių, svarstytume galimybę naudoti **trumpus vaizdo įrašus ar vaizdinę medžiagą**, atspindinčią atmosferą (judesiai, grupinis darbas, kūrybinės užduotys).

Metodologiškai vienas iš svarbiausių išmoktų dalykų yra tai, kaip gerai **teatro metodai veikė kaip** proceso **pagrindas**. Ilgas stalas, dilemų teatras, kritinių incidentų technika žurnalistinio teatro forma ir situacijų vaidinimas nuolat sulaukdavo didelio entuziazmo ir prašymų „daugiau praktinių užduočių“. Šie metodai padėjo grupei atsipalaiduoti, atsipūsti ir pereiti į kūrybinį režimą, bet taip pat leido netiesiogiai ir todėl saugiau nagrinėti jautrius klausimus (patyčias, diskriminaciją, su karu susijusias patirtis, pažeminimą internete).

Taip pat pastebėjome, kad **teatro ir skaitmeninių komponentų sąveika** geriausiai veikė, kai procesas vyko aiškia seka: pirmiausia situacija buvo įkūnijama ir tyrinėjama per teatrą, tada kartu analizuojama, ir tik po to pereita prie skaitmeninio turinio kūrimo. Šia tvarka teatras tarnavo kaip „pagrindo paruošimas“ – suteikė kalbą, emocijas ir vaizdus, o turinio kūrimo blokai tapo natūraliu tęsinys, kur jaunuoliai galėjo transformuoti tai, ką tik ištyrė, į memus, trumpus vaizdo įrašus ar kitus formatus. Dėl to turinio kūrimo dalis atrodė prasminga, o ne grynai techninė.

Kita svarbi įžvalga yra tai, kad **saugios erdvės kūrimas ir laipsniškas jautrių temų nagrinėjimas nėra pasirinktinis dalykas, o yra esminis metodo elementas**. Buvo labai svarbu pradėti nuo lengvesnių žaidimų ir mažos rizikos dalijimosi, o tik tada pereiti prie jautresnių istorijų. Kai mes gerbėme šį laipsnišką atvirumą, dalyviai buvo **pasiruošę** pasidalinti savo istorijomis ir susieti jas su platesnėmis temomis.

Ypač gerai pasiteisino ne tik išorinių ar hipotetinių situacijų analizė, bet ir švelnus dalyvių kvietimas pasidalinti **savo patirtimi**, parodant, kad tai, ką darome dirbtuvėse, yra tiesiogiai susiję su jų kasdieniu gyvenimu internete ir ne tik.

Ateityje mes:

- laikysimės **realistiško temų skaičiaus kiekvienoje dalyje**,
- kursime trumpesnes ir daugiau pavyzdžių grindžiamas teorines dalis
- išsaugotume ar netgi padidintume laiką, skirtą teatro darbams ir dalijimuisi, nes būtent čia šis metodas daro didžiausią poveikį.

5.2 REKOMENDACIJOS ATEITIES ĮGYVENDINIMAMS

Remiantis Lietuvos bandomuoju projektu, planuojant būsimus SMASH įgyvendinimus siūlome:

- **Sutelkti dėmesį į apimtį, bet išlaikyti bendrai kuriamas temas.**
Vietoj to, kad bandytumėte aprėpti kuo daugiau SMASH metodo temų ir aspektų, naudinga **susiaurinti svarbiausias temas šiai konkrečiai grupei**, atsižvelgiant į kontekstą ir interesus, ir naudoti tai kaip pagrindinius pavyzdžius planuojant veiklas. Tuo pačiu metu dalyviams turėtų būti suteikta erdvė pristatyti savo situacijas ir bendrai formuoti, kokie aspektai bus nagrinėjami. Tai padeda išvengti perkrovos, užtikrina sklandesnį perėjimą nuo vienos temos prie kitos ir suteikia pakankamą gilumą darbui, kad būtų sukurti teigiami pokyčiai.
- **Planuokite reguliarias, daugiasluoksnes refleksijas.**
Refleksijos turėtų vykti ne tik pačioje pabaigoje, bet ir **po pagrindinių metodų ir didesnių pratimų**. Trumpi patikrinimai ar aptarimo rateliai padeda įtvirtinti pagrindines išvadas, remia individualius „aha“ momentus ir suteikia moderatoriams ankstyvus signalus, jei kažkas neveikia grupės dinamikoje. Atsižvelgiant į tai, kokios jautrios yra temos, tai taip pat yra svarbus būdas laiku pastebėti ir reaguoti į nerimą ar įtampą.
- **Stiprinkite saugią erdvę ir prieinamumą.**
Rekomenduojame laikytis laipsniško augimo principo: pradėti nuo lengvesnių žaidimų, mažos rizikos dalijimosi ir bendrai sukurtų pagrindinių taisyklių, ir tik tada pereiti prie asmeniškesnių istorijų. Daugiakalbėse ar mišrioje grupėse naudinga planuoti **vertimo pagalbą** ir sudaryti erdvę skirtingiems komforto lygiams (kai kurie dalyviai kalba daugiau, kiti daugiau prisideda vaidindami, vaizdais ar techninėmis funkcijomis).
- **Įtraukite temų ekspertus kartu su menininkais ir jaunimo darbuotojais.**
Labai vertinga pakviesti **išorės ekspertus** tose srityse, kuriose moderatorių komanda jaučiasi mažiau užtikrinta – pavyzdžiui, neapykantos kalbos ir kibernetinio smurto specialistą, kuris gali paaiškinti teisinius skirtumus ir pranešimo galimybes, arba jaunimo darbuotoją / psichologą, turintį patirties padedant jauniems žmonėms, susiduriantiems su neapykanta internete. Jų indėlis gali padėti kūrybinį darbą pagrįsti aiškiomis koncepcijomis ir konkrečiais veiksmų planais.
- **Rekrutuojant, ne tik pasakokite, bet ir parodykite.**
Kviečiant dalyvius, apsvarstykite galimybę naudoti **trumpus vaizdo įrašus ar vaizdinę medžiagą**, kurie perteikia atmosferą (judesiai, teatras, grupės darbas, kūrybinės užduotys), o ne pasikliaukite vien tekstiniais aprašymais. Tai padės jaunuoliams lengviau suprasti, ko tikėtis, ir pamatyti, kad projektas nėra tradicinė „paskaita apie neapykantos kurstymą“, o aktyvus ir kūrybinis procesas.

5.3 PRAKTINIAI PATARIMAI

- **Pasirinkite jaukią, neformalią aplinką.**

Draugiška, ne mokyklos tipo erdvė padeda lengviau užmegzti pasitikėjimą. Pasirinkite aplinką, kurioje lengva atsipalaiduoti (pvz., minkštos sėdynės, arbata/kava, natūrali šviesa, galimybė išeiti į lauką), kad dalyviai jaustųsi saugiau ir lengviau atsivertų.

- **Turėkite „įrankių rinkinį“: „ledų laužymo“, energijos suteikimo ir apmąstymų formatams.**

Paruoškite keletą trumpų užduočių, kurias galima naudoti pradžioje, po pietų ar po emociškai sunkių pratimų, ir pasirinkite tai, kas tuo metu tinka grupės energijai.

- **Subalansuokite teoriją ir praktiką sklandžiais perėjimais.**

Teorinės įžangos turi būti trumpos, konkrečios ir aiškiai susietos su tuo, kas bus toliau. Siekite, kad kiekvienas pratimas būtų grindžiamas ankstesniuoju, kad dalyviai jaustųsi, jog mokosi palaipsniui, o ne atlieka nesusijusių užduočių seriją.

- **Prieš kurdami naują turinį, išnagrinėkite esamą turinį.**

Prieš prašydami dalyvių kurti vaizdo įrašus ar memus, pasidalykite geriausia praktika ir patarimais apie turinio kūrimą socialinėje žiniasklaidoje ir (arba) skirkite laiko **įkvepiančių, teigiamų ir įtakingų turinio kūrėjų** analizei: kodėl jų turinys veikia? Ar tai formatas, ilgis, kalba, tema, vaizdai, humoras, efektai ar tono intonacija? Tai sumažina nerimą („Nežinau, ką daryti“) ir skatina kūrybiškumą.

- **Naudokite mažus atmosferos pagerintojus.**

Mūsų atveju draugiškų šunų, dėl kurių susitarė grupė, buvimas padėjo sušvelninti įtampą ir priversti žmones šypsotis net ir rimtų diskusijų metu. Tokie nedideli žmogiški gestai gali padėti sukurti saugesnę ir gyvesnę atmosferą, jei tik jie iš anksto suderinami su dalyviais.





smashproject.eu



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga