



Skaitmeninių istorijų apie ES plėtrą kūrimo Vadovas

Kaip naudotis priemone – Vadovas lektoriams apie skaitmeninių istorijų metodo ES plėtros temoms taikymą.

DeTALES projekto komanda

Versija 3

2011 m. gruodis

TURINYS

- 3 Įvadas**
- 4 Apie ką šis Vadovas**
- 4 Kaip naudotis Vadovu**
- 4 Kam skirtas šis Vadovas**

- 5 Modulis 1. Europos Sąjungos plėtra**
- 6** 1 dalis. ES plėtros istorija: šalys narės, informacija apie jas ir šalis kandidatės
- 11** 2 dalis. Sienų atvirumas / mobilumas
- 14** 3 dalis. Europos darbo rinka ir mobilumas
- 17** 4 dalis. Europinis kultūrinis tapatumas ir skirtumai
- 18** 5 dalis.
 - Resursai ir veiklos, stimuliuojančios besimokančiųjų žinias apie ES
 - Žodynas
 - ES projektų pavyzdžiai

- 21 Modulis 2. Skaitmeninių istorijų kūrimas**
- 22** 1 dalis. Kaip naudotis šiuo moduliu
- 22** 2 dalis. Kontekstas
- 23** 3 dalis. Įrankiai lektoriams

ĮVADAS

Supažindinimas su kitomis kultūromis prisideda prie integracijos procesų, todėl turėtų įtraukti visas tikslines grupes, ypač mažai įgūdžių turinčius suaugusius žmones, senjorus ir vyresnio amžiaus darbuotojus, mažiau dalyvaujančius suaugusiųjų švietimo veiklose.

Suaugusiųjų išitraukimas į mokymosi visą gyvenimą procesą yra mažas. Taip yra dėl darbdavių skatinimo mokytis trūkumo, nepakankamo darbuotojų palaikymo ir menkai išplėtotų paslaugų, atliepančių tam tikrų grupių poreikius.

Nelygiavertis mokymosi visą gyvenimą paslaugų prieinamumas sukelia problemą: kadangi dauguma tęstinio mokymo veiklų yra suteikiamos darbdavių, todėl mokymosi visą gyvenimą veiklos yra lengviau prienamos darbuotojams, dirbantiems pagal neterminuotas darbo sutartis, nei žmonėms, dirbantiems pagal terminuotas sutartis arba bedarbiams. Turintys mažai įgūdžių, penkis kartus mažiau dalyvauja suaugusiųjų mokymėsi nei turintys aukštesnę kvalifikaciją. Lankstūs mokymosi būdai, įskaitant neformalaus ir informalaus mokymosi formas ir tikslinės priemonės, tokios kaip mokymasis darbo vietoje ir bendradarbiavimas su įmonėmis bei socialinėmis organizacijomis, nėra pakankamai išplėtoti, kad galėtų pritraukti žemų įgūdžių žmones, bedarbius, migrantus, etninių mažumų atstovus ir neįgaluosius. Specifiniai būdai ir paslaugos būtų naudingi nykstančių sektorių darbuotojams.

DeTALES projektas savo logiką grindžia būtent šiomis problemomis ir nagrinėja Europos Sąjungos (toliau ES) plėtros poveikį, susitelkdamas ties neseniai prisijungusiomis šalimis, įvertinant senbuvių šalių įtaką ir lūkesčius būsimų narių atžvilgiu, skatinant diskusijas šiomis temomis:

- sienų atvirumas / mobilumas,
- Europos darbo rinka,
- Naujųjų ir senųjų šalių narių europinis kultūrinis tapatumas ir skirtumai.

Todėl projektas DeTALES suburia besimokančius suaugusiuosius iš senbuvių šalių - Italijos, Vokietijos ir Jungtinės Karalystės - bendravimui su naujomis šalimis (Lietuva, Vengrija (2004), Bulgarija (2007) ir Turkija). Skatinama dalytis ir kurti istorijas, pristatančias įvairių suaugusiųjų grupių mąstymą apie besiplečiančią Europą.

Projektu siekiama:

- plėtoti ES plėtros istorijos ir bendrų europinių vertybių suvokimą
- skatinti pilietinį sąmoningumą
- skatinti tarpkultūrinį dialogą tarp ES narių
- formuoti suaugusiųjų skaitmeninių istorijų kūrimo įgūdžius
- skatinti suaugusiuosius naudotis mokymo medžiaga
- skatinti neveiklių žmonių dalyvavimą mokymėsi visą gyvenimą

Siekiant šių tikslų, skaitmeninė istorija yra universaliausias metodas, kuris apjungia galimybę mokytis nepaliekant nuošalyje žmogiškumo, asmeninio požiūrio, kuriuo suaugusieji nori dalytis.

Kalbant paprasčiau, skaitmeninės istorijos strategija taikoma siekiant kuo geriau informuoti tikslinę grupę apie ES plėtrą.

Mokymų vadovo tikslas yra pateikti naują mokymo modulį lektoriams, mokytojams ir švietėjams, atstovaujantiems formalųjį, neformalųjį ir savaiminį švietimą.

Visi pasakojimai bus įkelti į Europos skaitmeninių istorijų platformą, panaudoti kuriant ES kelionių Vadovą, kuris padės atrasti įvairias Europos vietas iš skirtingų pusių.

APIE KĄ ŠIS VADOVAS

Skaitmeninių istorijų Vadovas yra įrankis, skatinantis ir padedantis žmonėms kurti skaitmenines istorijas apie ES plėtrą.

Šio Vadovo tikslas yra pateikti besimokantiesiems inovatyvią metodologiją, kaip dalytis nuomone ir istorijomis apie ES plėtrą bei paskatinti tą daryti kitus žmonės. Todėl šis Vadovas padės besimokančiajam pasiekti šių mokymosi tikslų:

- Įgyti žinių ir įvaldyti skaitmeninio pasakojimo (istorijos) strategiją mokymosi kontekste.
- Plėtoti žinias ES plėtra susijusiomis temomis: ES plėtros istorija, ES plėtros procesu, ES institucijomis, o taip pat gebėti diskutuoti šiomis temomis:
 - sienų atvirumas / mobilumas,
 - Europos darbo rinka,
 - Naujųjų ir senųjų šalių narių europinis kultūrinis tapatumas ir skirtumai.

Vadovas padės besimokančiajam skaitmeninės istorijos kūrimo procese, pagelbės lavinant video medžiagos redagavimo kompetencijas (skaitmenines kompetencijas). Medžiaga taip pat bus naudinga mokantis parašyti istoriją ir ją perkelti į skaitmeninį produktą bei dalytis savo patirtimi su tiksline grupe.

KAIP NAUDOTIS ŠIUO VADOVU

Šis Vadovas buvo sukurtas kaip interaktyvus gidas. Čia galima rasti pagrindinę informaciją apie ES plėtrą ir skaitmeninių istorijų kūrimą, o norint gauti daugiau informacijos, pavyzdžiui, reikia paspausti ant pateiktų nuorodų.

Čia galima rasti naudingų veiklų ir žaidimų, pagyvinančių besimokančiųjų istorijas. Ši medžiaga gali būti naudojama mokymų, neformalių pamokų metu, komandos kūrimo veiklose, stebėsenoje ir veiklų vertinime.

KAM SKIRTAS VADOVAS

Vadovas skirtas švietėjams, mokytojams, lektoriams, savanoriams, dirbantiems formaliajame ir neformaliajame švietime, užsiimantiems savaiminiu lavinimu.

Kodėl verta rinktis skaitmeninių istorijų strategiją ES plėtros temų nagrinėjimui?

Skaitmeninis pasakojimas yra tinkamas būdas padėti žmonėms suprasti ir sužinoti apie ES plėtros procesą, atsižvelgiant į jų, kaip Europos piliečių, asmeninę gyvenimo patirtį.

Asmeninės istorijos yra susijusios su specifinėmis, plačiomis temomis, kaip kad sienų atsivėrimas, Europos darbo rinka ir kultūriniai skirtumai. Jos fiksuoja istorijų kūrėjų supratimą apie šį procesą ir jo poveikį šaliai.

MODULIS 1. EUROPOS SAJUNGOS PLĖTRA

Turinys:

- 1 dalis. ES plėtros istorija: šalys narės, informacija apie jas ir šalis kandidates
- 2 dalis. Sienų atvirumas / mobilumas
- 3 dalis. Europos darbo rinka ir mobilumas
- 4 dalis. Europinis kultūrinis identitetas ir skirtumai
- 5 dalis.
 - Veiklos ir resursai, įkvepiantys besimokančiųjų istorijas
 - Žodynas
 - ES projektų pavyzdžiai

1 DALIS. EUROPOS SAJUNGOS PLĖTROS ISTORIJA

http://ec.europa.eu/enlargement/index_en.htm

Uždaviniai:

- nurodyti senbuves ir naujasias šalis nares ir kada jos įstojo į sąjungą
- įvardyti prisijungimo kriterijus
- patyrinti Europos geografiją

Plėtra yra viena iš galingiausių ES politikos priemonių. ES pastangomis Vidurio ir Rytų Europos šalims buvo padėta persitvarkyti į modernias ir demokratiškai veikiančias šalis. Visai neseniai narystės perspektyva įkvėpė ilgalaikes reformas šalyse kandidatėse ir potencialiose kandidatėse. Visiems Europos piliečiams naudinga turėti kaimynus su stabilia demokratine santvarka ir klestinčia rinkos ekonomika. Plėtra yra kruopščiai valdomas procesas, kuris padeda prisijungiančioms valstybėms vykdyti pasikeitimus, palaikyti taiką, stabilumą, gerovę, stiprinti demokratiją, žmonių teises ir teisinės valstybės santvarką visoje Europoje.

Plėtros procesas nėra paprasta procedūra, tai ilgas ir kruopštus procesas. Bet kuri Europos šalis, kuri gerbia laisvės principus, demokratiją, žmogaus teises ir pagrindines laisves bei teisinės valstybės principus, gali pareikšti norą tapti Sąjungos nare.

Europos valstybės, norinčios įstoti į ES, privalo atsisakyti dalies savo suvereniteto.

Pradžioje šešios šalys - Belgija, Vokietija, Prancūzija, Italija, Liuksemburgas, ir Nyderlandai 1951 m. įkūrė Europos anglių ir plieno bendriją, o netrukus atsirado Europos ekonominė bendrija ir Europos atominės energetikos bendrija (1957 m.).

Penki sėkmingi plėtros etapai sekė nuo tada:

- 1973 m. į ES įstojo Danija, Airija, Jungtinė Karalystė.
- 1981 m. nare tapo Graikija.
- 1986 m. narėmis tapo Ispanija ir Portugalija.
- 1995 m. prisijungė Austrija, Suomija ir Švedija.

2004 m. ES patyrė reikšmingą plėtrą priimdama 10 valstybių iš Centrinės ir Rytų Europos bei Viduržemio regiono: Čekiją, Estiją, Kiprą, Latviją, Lietuvą, Vengriją, Malta, Lenkiją, Slovakiją, Slovėniją. Tai buvo unikali istorinė plėtra, kuri reiškė Europos susivienijimą po dešimtmečius trukusios geležinės uždangos suskaldymo.

2007 m. sausio 1 d., įstojus Rumunijai ir Bulgarijai, buvo baigtas penktasis ES plėtros etapas, prasidėjęs 2004 m. gegužę.

Laipsniškai ir tikslingai valdoma plėtros politika yra vienas iš ES interesų. Šiuo metu Kroatija yra stojančioji šalis. Islandija, Juodkalnija, Buvusioji Jugoslavijos Respublika Makedonija ir Turkija yra **šalys kandidatės**. Stojimo derybos dar nėra pradėtos su Juodkalnija ir Makedonija.

Kitoms Vakarų Balkanų šalims – Albanijai, Bosnijai ir Hercogovinai, Serbijai ir Kosovui pagal JTST rezoliuciją 1244/99 buvo pažadėta narystės galimybė, kai tik jos bus pasiruošę. Dėl šios priežasties šios šalys įvardijamos, kaip **potencialios kandidatės**.

Kaip anksčiau minėta, plėtros procesas nėra automatinis procesas, galintis iškelti keletą klausimų dėl integracijos, dėl padidėjusio ES biudžeto, dėl senbuvų ir naujų valstybių konkurencingumo.

Svarbu pasiekti tikslus, susijusius su naujomis šalimis narėmis, kurių piliečiai iškentė okupacijas ir tapatumo problemas. Akivaizdu, kad kuo labiau bus plečiamasi, tuo daugiau reikės spręsti integracijos problemų, pasitelkiant inovatyvius politikos ir veiklos būdus.

Eurobarometro apklausų duomenimis atsiranda taip vadinamų „naujųjų europiečių“ karta. Bandoma išsiaiškinti, kuo skiriasi „senieji“ europiečiai nuo „naujųjų“, ir palyginti juos tarpusavyje. Manoma, kad „naujieji“ europiečiai slepiasi už oficialios statistikos skaičių: tai yra migrantų vaikai, mišrios šeimos, užsienyje besimokantys studentai, pensininkai, pasirinkę gyventi svetur, emigrantai. Tačiau šios dvi sąvokos, „senieji“ ir „naujieji“ europiečiai neturi nieko bendro su senosiomis ir naujosiomis ES šalimis narėmis. Šia apklausa tyrinėjami Europos piliečių ryšiai su kitomis šalimis. Sąryšiai gali būti įvairūs. Sąryšingumo sąvoka talpi.. Viena aišku, tai apie vieno objekto, subjekto, reiškinio sąsajos su kitu. Taigi, gyvenatys vienoje iš naujųjų ES šalių, dažniausiai turi kokių nors sąsajų su kitomis šalimis. Ir atvirkščiai, „senųjų“ europiečių šaknys dažnai siekia naujas ES šalis. Apklausos duomenys yra labai įdomūs, nes atveria ir parodo kilmės sąryšingumo aspektus. Kitas aspektas – asmeniniai ryšiai. Žmonės yra išsibarstę po įvairias Europos šalis – keliauja, mokosi, dirba, gyvena. Asmenines patirtis yra sunkiau apčiuopti, bet dėl to jos nėra mažiau įdomios ir vertingos. Tik pagalvokite – beveik kas aštuntas europietis yra dirbęs ar stidijavęs kitoje šalyje !

Šalys narės

Informacija apie ES šalis nares

Prieš tampant tikru politiniu tikslu, Europos vienijimosi idėja buvo tik filosofų ir vizijų kūrėjų svajonė. Pavyzdžiui, humanistinių idėjų įkvėptas Viktoras Hugo įsivaizdavo taikias „Jungtines Europos valstijas“. Svajonė buvo sužlugdyta baisių karų, kurie nuniokojo žemyną pirmoje XX a. pusėje. Vis dėlto svajonė išliko ir tapo realybe. Šiuo metu ES jungia maždaug 500 milijonus žmonių 27 šalyse narėse.

Pusę amžiaus užtrukusi Europos integracija parodė, kad ES kaip vientisas darinys yra geriau, nei bendras rezultatas pasiekiamas šalims esant atskirai. Sąjunga turi daug daugiau ekonominės, socialinės, technologinės, komercinės ir politinės įtakos negu šalims veikiant atskirai. Veikiant kartu ir kalbant vienu ES balsu kuriama didesnė pridėtinė vertė.

Naudodamiesi šiomis nuorodomis jūs rasite daugiau įdomios informacijos apie dabartines 27 ES šalis nares.

Norėdami gauti daugiau informacijos spustelėkite ant šalies pavadinimo

- [AUSTRIJA](#)
- [BELGIJA](#)
- [BULGARIJA](#)
- [KIPRAS](#)
- [ČEKIJOS RESPUBLIKA](#)
- [DANIJA](#)
- [ESTIJA](#)
- [SUOMIJA](#)
- [PRANCŪZIJA](#)
- [VOKIETIJA](#)
- [GRAIKIJA](#)
- [VENGRIJA](#)
- [AIRIJA](#)
- [ITALIJA](#)
- [LATVIJA](#)
- [LIETUVA](#)
- [LIUKSEMBURGAS](#)
- [MALTA](#)
- [NYDERLANDAI](#)
- [LENKIJA](#)
- [PORTUGALIJA](#)
- [RUMUNIJA](#)
- [SLOVAKIJA](#)
- [SLOVENIJA](#)
- [ISPANIJA](#)
- [ŠVEDIJA](#)
- [JUNGTINĖ KARALYSTĖ](#)



Informacija apie ES šalis kandidates

Europos Sąjunga yra paremta bendromis vertybėmis ir principais. Bet kuri Europos valstybė, gerbianči laisvės, demokratijos, pagarbos žmogaus teisėms ir prigimtinėms laisvėms bei teisinės valstybės principus, gali pretenduoti tapti Sąjungos nare. Priėmimas galimas tik šaliai atitikus visus [priėmimo kriterijus](#) :

- politinis: stabilios ir garantuojančios demokratiją institucijos, teisinė valstybė, žmogaus teisės ir tautinių mažumų apsauga;
- ekonominis: veikianti rinkos ekonomika ir gebėjimas atlaikyti konkurencines ir rinkos jėgas ES;
- gebėjimas prisiimti narystės įsipareigojimus, įskaitant griežtą politinių, ekonominių ir piniginių Sąjungos tikslų laikymąsi;
- gebėjimas efektyviai įgyvendinti visus europinius teisės aktus per atitinkamas administracines ir teismines struktūras.

Taip pat ES privalo sugebėti priimti naujas nares, todėl pasilieka teisę nuspręsti, kada bus pasirengusi jas priimti.

Stojimo derybos vyksta tarp valstybės kandidatės ir Europos Komisijos, kuri atstovauja ES. Po derybų, sprendimas dėl priėmimo į ES privalo būti vieningai priimtas esamų šalių narių Tarybos susirinkime. Europos Parlamentas turi duoti pritarimą teigiamu balsavimu absoliučia narių balsų dauguma. Visos stojimo sutartys turi būti ratifikuotos valstybių narių ir kandidačių pagal kiekvienos valstybės konstitucines procedūras.

Derybų vykdymo laikotarpiu, kandidatės šalys gauna ES paramą, kad būtų lengviau ekonomiškai pasivyti nares.

Naudodamiesi nuorodomis galite rasti įdomios informacijos apie keturias šalis kandidates ir Kroatiją.

- [KROATIJA](#) (baigė derybų procesą 2011 m. birželį, po sutarties pasirašymo taps prisijungiančia šalimi)
- [ISLANDIJA](#)
- [BUVUSI JUGOSLAVIJOS RESPUBLIKA MAKEDONIJA](#)
- [JUODKALNIJA](#)
- [TURKIJA](#)



Kaip dėl Turkijos?

Turkija yra svarbus strateginis partneris ES - dėl mūsų stabilumo ir saugumo, dėl mūsų ekonominių ir energetinių aplinkybių, dėl mūsų platesnio rūpinimosi civilizacijų ryšiais. Mes turime ilgą bendradarbiavimo istoriją. Turkija yra NATO ir Europos Tarybos narė jau 50 m. Bendravimo sutartis tarp Turkijos ir ES buvo pasirašyta 1963 m., o muitų susitarimas pasirašytas 1995 m. Pradėdamos priėmimo derybas 2005 m., ES šalės narės nusprendė pripažinti Turkijos europietiškumą. Kad galėtų įstoti į ES, Turkija pirmiausia privalo atitikti griežtus narystės kriterijus. Derybų tempas priklauso nuo Turkijos gebėjimo atlikti reikiamas reformas. Daugelis europiečių išreiškė susirūpinimą, kad didžioji dauguma Turkijos piliečių yra musulmonai. ES grindžiama bendromis vertybėmis, kaip pagarba žmogaus orumui, teisinė valstybė, tolerancija ir nediskriminavimas, o ne religija. Sąžinės laisvė ir mažumų apsauga yra pagrindiniai politiniai narystės kriterijai, todėl yra visiškai suderinami su islamu.

Islandija, buvusios Jugoslavijos Respublika Makedonija, Juodkalnija ir Turkija yra šalys kandidatės. ES kelis kartus patvirtino, kad likusios Vakarų Balkanų šalys – Albanija, Bosnija ir Hercegovina, Serbija ir Kosovas – taip pat yra perspektyviai europietiškos. Jos yra **potencialios kandidatės**.

Naudodamiesi nuorodomis, galite rasti daugiau informacijos apie potencialias šalis kandidates

- [ALBANIJA](#)
- [BOSNIJA IR HERCOGOVINA](#)
- [SERBIJA](#)
- [KOSOVAS*](#)



http://ec.europa.eu/enlargement/index_en.htm

2 DALIS. SIENŲ ATVIRUMAS / MOBILUMAS

Uždaviniai :

- išnagrinėti Šengeno sutarties kilmę
- išvardyti šalis, priklausančias Šengeno erdvei
- nustatyti, kokios yra pagrindinės šalių prisiimamos taisyklės

Europos vidaus rinka

Vidaus rinka yra vienas iš svarbiausių ES ramsčių. 1992 m. suformuota bendra rinka yra **vidaus sienų neturinti erdvė, kurioje žmonės, prekės, paslaugos ir kapitalas gali judėti laisvai**, laikantis Europos Bendrijos steigimo sutarties. Vidaus rinka yra būtina klestėjimui, augimui ir užimtumui ES, prisidedanti prie Lisabonos strategijos tikslų pasiekimo. Kaip jungianti, atvira ir konkurencinga erdvė, vidaus rinka iš tiesų remia judėjimą, konkurencingumą ir inovacijas, ypač veikia ES sektorių politikas. Siekiant užtikrinti, kad visi, piliečiai ir verslo subjektai, galėtų pasinaudoti bendrosios rinkos teikiamais privalumais, ES koncentruojasi į kliūčių šalinimą. Siekiama suderinti teisės aktus norint efektyvinti atsaką į globalizacijos iššūkius ir prisitaikyti prie pažangos, pavyzdžiui, naujų technologijų srityje.

Šengeno erdvė ir bendradarbiavimas

http://ec.europa.eu/home-affairs/policies/borders/borders_schengen_en.htm

Šengeno erdvė ir bendradarbiavimas yra grindžiami 1985 m. pasirašyta Šengeno sutartimi. Šengeno erdvė reiškia teritoriją, kurioje užtikrinamas laisvas asmenų judėjimas. Pasirašiusios valstybės panaikino sienas tarpusavyje iškeisdamos jas į vieną išorinę sieną. Bendros taisyklės ir procedūros yra taikomos prašant trumpalaikio buvimo vizų, prieglobsčio ir pasienio kontrolės atžvilgiu. Siekiant užtikrinti saugumą Šengeno erdvėje, padidėjo bendradarbiavimas ir veiksmų derinimas tarp policijos įstaigų, teisinių institucijų. Šengeno bendradarbiavimas buvo įtrauktas į ES teisinį pagrindą pagal 1997 m. Amsterdamo sutartį, tačiau ne visos šalys, bendradarbiaujančios Šengene, yra Šengeno erdvės narės. Taip yra dėl to, kad jos arba nenori panaikinti pasienio kontrolės, arba jos dar nėra įvykdžiusios reikiamų Šengeno nuostatų taikymo sąlygų.

1985 m. birželio 14 d. buvo pasirašytas pirmasis susitarimas tarp penkių narių grupės. Vėliau konvencija buvo parašyta ir pasirašyta 1990 m. birželio 19 d. Po įsigaliojimo 1995 m. panaikinti patikrinimai tarp pasirašiusių valstybių sienų ir sukurta viena išorinė siena, kur imigracijos Šengeno zonoje patikrinimai yra atliekami pagal tas pačias procedūras. Bendrosios taisyklės dėl vizų, teisės į prieglobstį ir patikrinimo prie išorinių sienų taisyklės buvo priimtose siekiant leisti laisvą asmenų judėjimą pasirašiusių šalių teritorijoje, negriaunant įstatymų ir tvarkos.

Šengeno erdvė palaipsniui išsiplėtė per beveik visas šalis nares. Italija pasirašė susitarimą 1990 m. lapkričio 27 d., Ispanija ir Portugalija prisijungė 1991 m. birželio 25 d., Graikija – 1992 m. lapkričio 6 d., Austrija – 1995 m. balandžio 28 d., Danija, Suomija ir Švedija – 1996 m. gruodžio 19 d. Čekija, Estija, Latvija, Lietuva, Vengrija, Malta, Lenkija, Slovėnija ir Slovakija prisijungė 2007 m. gruodžio

21 d. Bendradarbiaujanti šalis Šveicarija pasirašė susitarimą 2008 m. gruodžio 12 d. Bulgarija, Kipras ir Rumunija nėra Šengeno erdvės visateisiai nariai, tarp jų ir Šengeno erdvės sienų kontrolė bus iki kada ES Taryba nuspręs, kad įvykdytos vidaus sienų kontrolės panaikinimo sąlygos. (Informacija apie Jungtinės Karalystės ir Airijos poziciją yra pateikta žemiau).

Valstybių narių priimtos bendradarbiavimo priemonės pagal Šentgeną

Pagrindinės Šengeno erdvės taisyklės:

- panaikintas asmenų patikrinimas kertant vidaus sieną;
- taikomos bendros taisyklės žmonėms, kertantiems ES valstybių narių išorės sienas;
- suderintos vizų taisyklių sąlygos dėl atvykimo ir trumpalaikio buvimo;
- sustiprintas policijos bendradarbiavimas (įskaitant sienos kirtimo priežiūrą ir teisminį persekiojimą);
- sustiprintas teisminis bendradarbiavimas per pagreitintą ekstradicijos sistemą ir nuosprendžių baudžiamosiose bylose vykdymo perdavimą;
- Šengeno informacinės sistemos sukūrimas ir plėtra (SIS).

Šengeno informacijos sistema (SIS)

Šengeno mechanizmo dėka, buvo sukurta informacinė sistema. Ji leidžia nacionalinių sienų kontrolės ir teisėsaugos pareigūnams gauti informaciją apie asmenis ar objektus.

Šalys nars talpina informacija į sistemą per nacionalinius tinklus (N-SIS) prijungtus prie centrinės sistemos (C-SIS). Ši IT sistema yra papildoma tinklo pavadinimu SIRENE dalis.

Danijos dalyvavimas

Nors Danija pasirašė Šentgeno susitarimą, tačiau ji gali taikyti ar ne naujus nustatymus, kurie priimti pagal ketvirtąją EB sutarties direktyvą ES sistemoje, net tuos kurie sudaro Šentgeno plėtojimą. Vis dėlto, Danija yra Tarybos įpareigota laikytis tam tikrų vizų politikos priemonių.

Airijos ir Jungtinės Karalystės dalyvavimas

Pagal Amsterdamo sutarties protokolą, Airija ir Jungtinė Karalystė gali dalyvauti taikant kai kuriuos arba visus Šengeno susitarimus, jei Šengeno šalys narės ir tų šalių vyriausybės atstovas balsuoja Taryboje vieningai.

1999 m. kovo mėn. Jungtinė Karalystė paprašė bendradarbiauti kai kuriais Šengeno aspektais: policijos ir teismo bendradarbiavimo baudžiamosiose bylose, kovoje su narkotikais ir Šengeno informacinės sistemos (SIS) naudojime. Tarybos sprendimu [2000/365/EC](#) 2000 m. gegužės 29 d. Jungtinės Karalystės prašymas buvo patenkintas.

2000 m. birželį Airija taip pat paprašė prisijungimo kai kuriais Šengeno aspektais, tais pačiais, kaip ir Jungtinė Karalystė. Taryba priėmė sprendimą [2002/192/EC](#), pritardama Airijos prašymui 2002 m. vasario 28 d. Komisija paskelbė pareiškimą dėl šių dviejų prašymų ir pabrėžė, kad šių valstybių dalinis dalyvavimas neturėtų sumažinti nuostatų nuoseklumo kaip visumos.

Įvertinusi esamą padėtį, Taryba pritarė gruodžio 22, 2004 Nutarimui [2004/926/EC](#) įpareigojančiam Jungtinę Karalystę laikytis Šengeno sutaries nuostatų.

Santykiai su trečiosiomis šalimis: bendrieji principai

Palaipsnis Šengeno erdvės plėtimasis įtraukiant visas ES šalis nares ir trečiąsias šalis, kurios turi tam tikrų santykių su ES, leido šioms prisijungti prie Šengeno bendradarbiavimo. Būtina sąlyga jungiantis prie Šengeno nuostatų nepriklausančioms ES šalims yra laisvas asmenų judėjimas tarp šių šalių ir ES (tai taikoma taip pat ir Islandijai, Norvegijai ir Lichtenšteinui pagal susitarimą dėl Europos ekonominės erdvės bei Šveicarijai, pagal susitarimą dėl laisvo asmenų judėjimo).

Šių šalių dalyvavimas apima:

- priklausymą erdvei be patikrinimų prie vidinių sienų;
- laikymąsi Šengeno nuostatų sąlygų ir visų su Šengenu susijusių dokumentų;
- įsitraukimą į sprendimų, susijusių su Šengenu, priėmimą.

Įtraukimas reiškia mišrius komitetus, kurie renkasi šalia ES Tarybos darbo grupių. Juos sudaro šalių narių vyriausybių atstovai, Komisija ir trečiųjų šalių vyriausybės. Trečiosios šalys dalyvauja diskusijose dėl Šengeno nuostatų plėtojimo, bet nedalyvauja balsavime. Specialiai tam buvo nustatytos priemonių ir veiksmų procedūros informavimui bei sprendimų priėmimui.

Santykiai su Islandija ir Norvegija

Kartu su Švedija, Suomija ir Danija, Islandija bei Norvegija priklauso Šiaurės paso sąjungai, kuri priėmė vidinių sienų patikrą. Islandija ir Norvegija yra susijusios su Šengeno susitarimo plėtra nuo 1996 m. gruodžio 19 d., tačiau neturėjo balsavimo teisės Šengeno vykdomajame komitete, galėjo tik išreikšti nuomonę ir pateikti siūlymus. Siekiant pratęsti šį bendradarbiavimą, susitarimas dėl Islandijos ir Norvegijos prisijungimo taikant ir plėtojant Šengeno nuostatas buvo išdėstytas Tarybos sprendime [1999/439/EC](#) 1999 m. gegužės 17 d., o sutartis tarp Islandijos, Norvegijos ir ES buvo pasirašyta 1999 m. gegužės 18 d.

Susitarimą Komisija patvirtino 1999 m. birželio 28 d. ir jis reglamentuoja santykius su Islandija ir Norvegija bei Airija ir Jungtine Karalyste Šengeno nuostatų taikymo srityje.

[2000/777/EC](#) Tarybos sprendimas, priimtas 2000 m. gruodžio 1 d. dėl Šengeno nuostatų taikymo penkioms Šiaurės šalių pasų sąjungos šalims nuo 2001 m. kovo 25 d.

Šveicarijos ir Lichtenšteino dalyvavimas

ES sudarė susitarimą su Šveicarija dėl dalyvavimo Šengeno erdvėje (Oficialus leidinys L 53, 2008 02 27), todėl Šveicarija prisijungė 2008 m. gruodžio 12 d. Ji turi tokį patį statusą kaip Norvegija ir Islandija. Protokolas dėl Lichtenšteino dalyvavimo Šengeno erdvėje buvo pasirašytas 2008 m. vasario 28 d.

3 DALIS. DARO RINKA IR MOBILUMAS

<http://ec.europa.eu/social/home.jsp>

Uždaviniai:

- apibrėžti ES piliečių, kurie nori dirbti užsienyje, teises
- iširti socialines ir ekonomines problemas dirbant užsienyje
- iširti darbo ir mokymosi užsienyje galimybes

Laisvas asmenų judėjimas yra viena pagrindinių Bendrijos užtikrinamų laisvių. Tai bene svarbiausia asmens teisė pagal Bendrijos teisiną ir esminis Europos pilietybės elementas.

Darbuotojams ši teisė egzistuoja nuo Europos bendrijos įkūrimo 1957 m. Tai nustatyta ES sudarymo sutartyje 45 str. Ir tai reiškia:

- teisę ieškoti darbo kitoje valstybėje narėje;
- teisę dirbti kitoje valstybėje narėje;
- teisę gyventi valstybėje darbo tikslais;
- teisę pasilikti toje valstybėje;
- teisę į [lygiateisį](#) įsidarbinimą, darbo sąlygas ir visus kitus privalumus, kurie galėtų palengvinti darbuotojų integraciją priimančioje valstybėje narėje.

Šios laisvės sąvoka buvo aiškinama ir plėtojama [Europos teisingumo teismo](#) precedentų teisėje, taip pat ir paties [darbuotojo](#) sąvoka.

Valstybės, siekiančios narystės ES, turėjo konkrečias stojimo sąlygas, tenkinančias sutarties nuostatas. Po ES plėtros iki 25 valstybių narių, kai 2004 m. gegužės 1 d. prisijungė 10 naujų valstybių, buvo pereinamieji laikotarpiai, kai apribotas laisvas darbuotojų judėjimas iš įstojusių valstybių, išskyrus Malta ir Kiprą. Iki 2006 m. 15 senbuvusių valstybių darbo rinkos atvirumas priklausė nuo nacionalinės politikos. Nuo 2006 m. vidurio šios 15 valstybių narių turėjo pranešti Komisijai ar tęs nacionalinius apribojimus, ar leis laisvą darbuotojų judėjimą. Po 2009 m. šios valstybės narės galėjo prašyti Komisijos leidimo toliau taikyti nacionalinius apribojimus, tačiau tik tuo atveju, jei patiria rimtų trikdžių savo darbo rinkoje. Šis reikalavimas turėjo būti objektyviai pateisinamas. Nuo 2011 m. garantuojama visiška laisvė darbuotojams judėti iš valstybių narių, kurios įstojo 2004 m. gegužę. Panašūs pereinamieji laikotarpiai buvo susitarti su Bulgarija ir Rumunija atsižvelgiant į 2007 m. plėtrą.

Nors laisvas judėjimas yra ekonominė, o ne socialinė sąvoka, jis sukelia daug socialinio pobūdžio problemų: pensijų ir socialinių išmokų perkėlimas, teisė migrantams gauti bedarbio pašalpą, [socialinė apsauga](#) ir kitos išmokos, šeimos švietimo klausimai, gyvenimo sąlygos ir t. t. Šie socialiniai klausimai yra sprendžiami ne kaip nepriklausomos socialinės problemos, bet nagrinėjami ekonomiškai laisvo darbo judėjimo plotmėje. Tai sukėlė įtampą ekonominio ir socialinio laisvo darbuotojų judėjimo suvokimo pusiausvyroje. Politinės iniciatyvos, teisės aktų nuostatos ir teismų sprendimai buvo susiję su ekonominėmis ir socialinėmis pasekmėmis – galimais laisvo judėjimo apribojimais, o ne socialinėmis laisvo darbuotojų judėjimo pasekmėmis.

Socialinė politika ES buvo glaudžiai susijusi su darbo judėjimu bendroje rinkoje. [Romos sutarties](#) (1957 m.), trečios dalies antrame skyriuje pavadintame “[Europos Socialinis Fondas](#)” deklaruota pagrindinė funkcija – „pagerinti įdarbinimo galimybes bendroje rinkoje“ (123 str. Europos ekonominės bendrijos dokumente, dabar 162 str. Europos sąjungos veiklos sutartyje).

Po ES plėtros 2004 m., kai kurios iš 15 ES valstybių narių įgyvendino tai, kas tapo žinoma kaip 2 3 2 nurodymas. Tai formuluotė, leidžianti valstybėms narėms nustatyti apribojimus laisvam darbo jėgos judėjimui. Ji reikalauja, kad valstybės narės nurodytų savo ketinimus, susijusius su darbo jėgos judėjimu 2006 ir 2009 m., o nuo 2011 m. panaikinti visus apribojimus. Bulgarijai ir Rumunijai 2007 m. [įstojus](#) į ES, šioms buvo taikoma 2 3 2 taisyklė. [Galimybė įsidarbinti](#) teoriškai gali būti sustabdyta iki 2014 m.

Europos Komisijos [pranešime](#), pavadinimu [Mobilumas – priemonė gauti daugiau ir geresnių darbų: Europos darbo mobilumo veiksmų planas](#) (2007) išdėstyti šie tikslai:

- pagerinti galiojančius teisės aktus ir valdymą, susijusį su darbuotojų judėjimu;
- užtikrinti visų lygių valdžios institucijų paramą mobilumui;
- stiprinti Europos užimtumo tarnybą EURES kaip “vieno langelio” priemonę siekiant palengvinti darbuotojų ir jų šeimų judėjimą;
- skatinti plačiosios visuomenės informuotumą apie judėjimo galimybes ir privalumus.

Dabartiniai duomenys rodo, kad iš tiesų labai nedaug europiečių dirba užsienyje ir kad ES judėjimo lygis yra apie pusė tiek, kiek JAV. Eurofondo 2007 m. paskelbtas [Mobilumo Europoje](#) tyrimas rodo, kad tolimas judėjimas nėra dažnas – tik 18 proc. europiečių persikėlė už savo regiono ribų, tik 4 proc. kada nors persikėlė į kitą valstybę narę ir tik 3 proc. persikėlė už ES ribų. Tyrimas rodo, kad skirtingos narės turi skirtingus judėjimo ketinimus, kad jauni ir išsilavinę darbuotojai yra labiausiai linkę persikelti ir kad mobilumas yra siejamas su ekonomine sėkme. Šie duomenys yra patvirtinti Europos Komisijos tyrimu [Geografinis mobilumas ES: socialinės ir ekonominės naudos optimizavimas](#) (2008 m. balandis), kuriame nurodomi darbuotojų, gyvenančių kitoje ES valstybėje narėje pagal kilmę, procentai.

Profesinis judrumas yra taip pat veikiamas pensijų sistemos taisyklių, kurios ir toliau kelia kliūtis darbuotojų judėjimui visoje Europoje. Tai nustatyta remiantis dviejų nepriklausomų tyrimų, kuriuos atliko Europos komisija 2008 m. sausį, duomenimis. Tyrimai parodė, kad yra palaikoma europinė iniciatyva pagerinti papildomų pensijų prieinamumą, kai keičiamas darbas arba pradama dirbti kitoje ES šalyje. Tai formuoja pagrindą Komisijos [direktyvai](#) dėl pensijų perkėlimo.

Kiek darbuotojų atvyko į senųjų valstybių narių darbo rinkas?

Laisvas darbo jėgos judėjimas yra pagrindinis ES vidaus rinkos principas. Darbuotojų iš Vidurio ir Rytų Europos masinio antplūdžio prognozės neišsipildė. Piliečiai iš naujų valstybių narių, emigravę į senąsias šalis nares, sudaro mažiau nei vieną procentą nuo darbingo amžiaus gyventojų. Išimtys yra Airija (apie 5 proc.) ir Jungtinė Karalystė (1,2 proc.), kuriose judėjimo srautai pasiekė aukščiausią tašką 2006 m. ir nuo tada sumažėjo.

Ar įmonės persikėlė į naujas valstybes nares?

Apskritai, darbo vietų perkėlimo iš senųjų valstybių narių į naujas reiškiny išlieka santykinai nedidelis. Nebuvo pastebėtos darbo vietų perkėlimo augimo tendencijos nuo 2004 m. Bendrovės visada ieškos mažesnių gamybos sąnaudų, didesnių rinkų, technologinių inovacijų ir kitų priemonių išlikti konkurencingomis. Europos bendrovės susiduria su konkurencija ypač iš JAV, Kinijos ir Indijos. Investavimas Centrinėje ir Rytų Europoje, o ne trečiojoje šalyse, gali padėti Europos pramonei išlaikyti darbo vietas ir skatinti augimą visoje Europoje. Globalizuotoje ekonomikoje Europos ilgalaikis atsakas ekonominiams iššūkiams įmanomas tik padidėjus konkurencingumui, sujusiam su socialinio modelio plėtojimu.

Galimybės

Naujų įgūdžių formavimo ir darbo vietų kūrimo darbotvarkė

- asmenims – padėti žmonėms įgyti naujų įgūdžių, prisitaikyti prie besikeičiančios darbo rinkos ir vykdyti sėkmingus karjeros pokyčius;
- bendruomenei – modernizuoti darbo rinkas keliant užimtumo lygį, mažinti nedarbą, kelti darbo produktyvumą ir užtikrinti socialinių modelių tvarumą.

<http://www.cedefop.europa.eu/EN/about-cedefop/networks/skillsnet/index.aspx>

<http://studyvisits.cedefop.europa.eu/>

<http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=822&langId=en>

<http://ec.europa.eu/ploteus/>

<http://ec.europa.eu/eures/home.jsp?lang=en&langChanged=true>

Aktyvus jaunimas

- padėti studentams ir stažuotojams **studijuoti užsienyje**
- geriau **parengti** jaunus žmones **darbo rinkai**
- didinti Europos **universitetų** efektyvumą ir tarptautinį patrauklumą
- pagerinti visų lygių švietimą ir mokymą (**akademinė kompetencija, lygios galimybės**)

http://ec.europa.eu/youthonthemove/index_en.htm

4 DALIS. KULTŪRINIAI TAPATUMAI IR SKIRTUMAI

http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/index_en.htm

Uždavinys:

- Išsiaiškinti kitų kultūrų pažinimo galimybes, kurias ES suteikia asmenims ar institucijoms

Nuo 1970 m. buvo paskelbta ministerijų nutarimų ir kitų kreipimūsi dėl Europos kultūrinių iniciatyvų, bet nieko nevyko iki 1991 m., kol ES nepradėjo oficialiai užsiimti kultūriniais reikalais: pagal Maastrichto sutartį ir jos 151 straipsnį, kuriame teigiama, kad ES „prisideda prie valstybių narių kultūros klestėjimo, gerbdama jų nacionalinę ir regioninę įvairovę bei išskeldama bendrą kultūros paveldą“.

ES turi skatinti bendradarbiavimą tarp valstybių narių ir prireikus remti jų veiksmus. Tikslas yra skatinti „europinės kultūrinės erdvės“ kūrimą, kaip kad pabrėžė Europos Parlamentas 2001 m. spalio 5 d. rezoliucijoje Dėl kultūrinio bendradarbiavimo Europoje.

Kultūrinis bendradarbiavimas Europoje skatinamas vykdant programą „Kultūra“, o taip pat ir specialiais darbais, finansuojamais kitų Europos programų. Tai apima bendradarbiavimą plačiąja prasme, nes dauguma programų yra atviros Europos ekonominės erdvės valstybėms narėms ir šalims kandidatėms. Šis bendradarbiavimas taip pat vaidina svarbų vaidmenį ES ir pasaulio santykiuose (su trečiosiomis šalimis ir/arba tarptautinėmis organizacijomis).

NACIONALINĖS AGENTŪROS / INDIVIDUALAUS MOBILUMO GALIMYBĖS

http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/doc1208_en.htm

http://www.programmallp.it/llp_home.php?id_cnt=1

<http://www.grundtvig.org.uk/>

PARLAMENTO RINKIMAI

<http://www.europarl.europa.eu/parliament/public/staticDisplay.do?language=IT&id=146>

<http://www.europarl.europa.eu/parliament/public/staticDisplay.do?language=EN&id=146>

POLITINĖS GRUPĖS

<http://www.europarl.europa.eu/parliament/public/staticDisplay.do?id=45&pageRank=4&language=EN>

NAUJIENOS

<http://www.europarl.europa.eu/en/headlines/>

5 DALIS. VEIKLOS, STIMULIUOJANČIOS BESIMOKANČIŲ ŽINIAS APIE ES PLĖTRĄ

Žemiau galite rasti keletą veiklų ir resursų, naudingų istorijų apie ES plėtrą skatinimui.

1) Viktorina: Ar žinai savo kaimynus?

http://www.elargquiz.eu/version3/flash/index_flash.html

2) Kinas: filmų, pristatančių plėtros temas, ištraukos (sienos, Europos darbo rinka, kultūriniai skirtumai).

3) Kryžiažodžiai: išmokti ES plėtros sąvokas

4) Laikraščiai: parašyti, kokius jausmus, mintis išreiškė dalyviai skaitydami straipnį ir jį aptardami.

- ŽODYNAS

http://ec.europa.eu/enlargement/glossary/index_en.htm

ES PLĖTROS PROJEKTŲ PAVYZDŽIAI IR STIMULIUOJANTYS TINKLAPIAI

1. Socialinė įtrauktis ir švietimas

Paskambink... Netylėk!

“Paskambink... Netylėk” yra labai sėkmingas ES paremtas projektas, skirtas kovoti su smurtu prieš moteris. Projekto metu buvo įkurta 24 valandas / 7 dienas veikianti karštoji linija, teikianti teisinę, psichologinę ir medicininę pagalbą smurtą ir prievartą šeimoje patiriančioms moterims. Šios karštosios linijos įsteigimas buvo labai didelis ir praktiškas žingsnis problemos padariniams sumažinti.

Šio projekto tikslinė grupė:

- moterys, prievartos ir šeimyninio smurto aukos;
- moterys, smurto aukos, tačiau nėra tuo visiškai tikros (pvz. psichologinis smurtas);
- moterys, patiriančios santykių problemų šeimose;
- moterų, linkusių į smurtą, šeimos nariai (dažniausiai – vaikai) ir patys agresoriai (žmonės, kurie taiko prievartą ir smurtą namuose).

Karštosios linijos paslauga teikiama prižiūrint profesionaliems psichologams, kurie veikia drauge su teisininkais, medicinos priežiūros specialistais. Skambučių centras yra pirmasis kontakto centras moterims, kurios tapo smurto ir prievartos aukomis.

Projektas remiamas stiprios laikraščio “Hurriyet” viešosios kampanijos, kitų bendradarbiaujančių organizacijų. Projektu siekiama didinti visuomenės suvokimą apie šią socialinę problemą ir jos mastus. Pavyzdžiui, buvo suplanuota, kad Stambule maždaug 5000 moterų per metus gaus reikiamą pagalbą ir dar 5000 moterų ir jų šeimų bus užregistruota pagalbos teikimui. Statistika rodo, kad 2000 skambučių buvo gauta vien per pirmąsias 6 savaites, 50 proc. šių skambučių buvo “tylūs” (be tolimesnių veiksmų), o 400 moterų buvo padėta įveikti problemas.

Kontaktiniai duomenys: delegation-turkey@ec.europa.eu

Paskutinio atnaujinimo data: 1.02.2008



Socio-ekonominė plėtra

ES paskola mažoms įmonėms

“Mažų įmonių paskolų programa” (SELP) yra ES finansuojama programa, kuria siekiama teikti paskolų lengvatas mažoms įmonėms Turkijoje. Pagrindiniai programos uždaviniai yra padidinti mažų Turkijos įmonių konkurencingumą, pagerinti paskolų tvarką pasirinktuose bankuose ir užtikrinti nuolatinį bei tęstinį finansavimą mažoms įmonėms.

Paskolos dydis iki 30 000 eurų kompanijai

SELP paraiška buvo parengta 2001 m. ir Vokietijos plėtros bankas KfW atrinko šį projektą įgyvendinti su Europos Komisijos parama. Maždaug 15 milijonų eurų iš biudžeto buvo skirta paskoloms. Vis tik kreditų paslaugos neapsiribojo šia suma, kadangi ji išaugo dėl pakartotinio paskolų grąžos investavimo. Šios praktikos dėka, nuo 2004 rugsėjo iki 2007 birželio buvo suteiktos 2975 paskolos, kurių vertė siekia beveik 33 milijonus.

Kontaktiniai duomenys: delegation-turkey@ec.europa.eu

Paskutinio atnaujinimo data: 1.9.2007

Įkvepiantys tinklapiai ir vizualiniai projektai



[Southeast Europe: A Cultural Journey](#)



[“Southeast Europe: People and Culture” Photo competition](#)



[“Southeast Europe: People and Culture” website award](#)



[Enlarge your vision 2010 European Young Journalists](#)



[“Five years of an enlarged EU” website](#)



[Enlarge Internet Quiz](#)

<http://ec.europa.eu/enlargement/5years/>

MODULIS 2. SKAITMENINIŲ ISTORIJŲ KŪRIMAS

Turinys:

- 1 dalis. Kaip naudotis šiuo moduliu
- 2 dalis. Kontekstas
- 3 dalis. Įrankiai lektoriams / mokytojams

[The Digital Storytelling process explained](#)

[Choosing the right environment for the workshop](#)

[The Storytelling Circle session](#)

[Helping the storytellers get through the process, step by step](#)

1. KAIP NAUDOTIS ŠIUO MODULIU

Šioje mokymo vadovo dalyje pateikta daug puikių praktinių skaitmeninių istorijų kūrimo mokymo pavyzdžių, pritaikytų visame pasaulyje. Šio vadovo tikslas - užfiksuoti gerąją praktiką ir pasidalinti patarimais su seminarų lektoriais ir pasakotojais, kuriant savo istorijas. Tai ne paprastas vadovėlis, o interaktyvus, dinamiškas dokumentas, kuriame pateikta darbo priemonių, nuorodų ir pavyzdžių iš skaitmeninių pasakojimų pasaulio. Galėsite nemokamai atsisiųsti ir atsispausdinti įvairios naudingos medžiagos apie skaitmeninių pasakojimų kūrimą „DeTales“ projekto kontekste.

2 DALIS. KONTEKSTAS

Pirmąją tarptautinę konferenciją apie Skaitmeninius pasakojimus (SP) (angl. Digital Storytelling) suorganizavo transliuotojas BBC (angl. British Broadcasting Company) Kardifo mieste, Velse 2003-iais metais. Nuo to laiko šis dalykas sulaukė nemažai dėmesio visame pasaulyje. Atrasta nemažai įdomių skaitmeninių istorijų pristatymo stilių, taikymo formų, buvo parengta daugybė žinynų ir mokymo vadovų, kuriuos galima nemokamai atsisiųsti [čia](#). Vis dėlto, dėl naudojamų metodų įvairovės nebuvo išvengta neatitikimų. Šiame mokymo Vadove remiamasi BBC pristatytu „trumpos formos“ metodu, kurį sukūrė Danielius Medouzas (Daniel Meadows) su „Capture Wales“ komanda. Jos esmė – pasakotojas turi sukurti maždaug dvejų minučių trukmės asmeninį žodinį pasakojimą / istoriją, pasinaudodamas savo turimomis nuotraukomis. Vaizdo įrašų, kaip ir muzikos, paprastai vengiama, nebent jie turėtų esminį ryšį su istorija ar pasakotoju.

Skaitmeninių pasakojimų mokymai gali vykti keliais būdais: klasėje, kaip oficialiosios mokymo programos dalis, seminarų metu, individualiai, taip pat kaip laisvalaikio užsiėmimas ar užsakomoji paslauga. Šis mokymo Vadovas skirtas mokyti skaitmeninių istorijų kūrimo seminaruose.

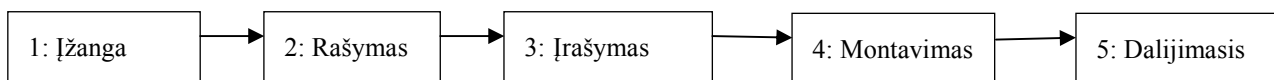
Projektas „Detales“ yra „mažų kainų“ technologijų, kurios reikalingos kuriant skaitmenines istorijas, šalininkas. Tačiau visos Europos kontekste sunku apibrėžti, kas yra „maža kaina“, todėl projekte pradiniu tašku laikomi Europos Sąjungos gyventojai, galintys išleisti „vidutinę ir ribotą“ pinigų sumą įrangai. Skirtingi projekto partneriai naudoja skirtingą inventorių, tačiau šiame Vadove pateiktas kiekvienos grupės priemonių sąrašas su nurodyta apytiksle kaina eurais.

Rengiant šį Vadovą buvo pasirinkta vengti konkrečių programinių įrangų naudojimo detalių aprašymų, iš dalies dėl to, kad programinės įrangos nuolat keičiasi, todėl ir naudojimo vadovai greitai pasensta. Iš dalies ir dėl to, kad mūsų partneriai nori naudoti tokią programinę įrangą, kokia yra prieinama jų šalyje, o išleisti daug naudojimo vadovų užimtų daug laiko ir būtų brangu. Būtent todėl šiame Vadove pateikėme nuorodas į konkrečią mokomąją medžiagą internete.

3 DALIS. ĮRANKIAI LEKTORIAMS / MOKYTOJAMS

Skaitmeninių istorijų kūrimo proceso paaiškinimas

Egzistuoja daugiau nei vienas skaitmeninių pasakojimų kūrimo proceso modelis. [Paspauskite čia](#) norėdami pamatyti stilių ir metodologijų įvairovę. Paprastai skaitmeninės istorijos procesą sudaro:



Toliau aptarsime kiekvieną žingsnį detaliau:

1. *Įžanga*. Šis žingsnis dar žinomas kaip informacijos rinkimas, kurio metu potencialūs istorijų kūrėjai supažindinami su skaitmeninių istorijų sąvoka, procesu ir pavyzdžiais. Tai proga pasakotojams užmegzti kontaktą vieniems su kitais ir su lektoriais. Atmosfera turėtų būti nuteikianti, bendradarbiauti, neoficiali. Reiktų stengtis sumažinti dalyvių baimes dėl to, ką reikės daryti, suteikti progų paklausti, jei neaišku, ko iš jų prašoma. Šio užsiėmimo metu svarbu sugriauti mitus, susijusius su skaitmeninėmis istorijomis, pavyzdžiui, baimę, kad dalyvių idėjos istorijos nėra labai geros, ar kad jiems trūksta įgūdžių / pasitikėjimo. Įvado metu reiktų:

- Paaiškinti, kokios dalys sudaro skaitmeninių istorijų kūrimo procesą;
- Išaiškinti kiekvieną proceso dalį ir kiek laiko ji užims;
- Iš anksto pranešti, kokie reikalavimai kitiems užsiėmimams, t.y., iki kada parašyti tekstą, atsinešti nuotraukas ir t.t.;
- Aptarti pagrindinius teisinius aspektus, autorių teises;
- Supažindinti su proceso nutraukimo galimybe.

2. *Rašymas*. Paprastai rašyti pradėdama „istorijų rate“. Ši dalis skirta suburti pasakotojus į grupę ir padėti atskleisti jų įgimtą gebėjimą pasakoti istorijas. Užsiėmimo trukmė gali būti nuo 2 iki 4 valandų. Jo tikslas - parašyti tekstus ir pasirengti jų įrašymui. Yra trys pagrindiniai istorijų rato principai:

- dalyvauja visi (įskaitant lektorių, techninius darbuotojus, stebėtojus ir kt.)
- niekam neleidžiama atsiprašinėti dėl to, kad jiems trūksta išmanymo, gebėjimų ar pasitikėjimo
- tai, kas išgirstama istorijų rate, lieka tarp keturių sienų t.y., konfidencialu“.

Užsiėmimai ir veiklos, įtraukiančios į istorijų ratą, yra pateiktos kitame skyriuje. Kadangi šios veiklos ilgai trunka, lektoriai paprastai išsirenka kelias, priklausomai nuo turimo laiko.

[Paspaudę čia](#) rasite keletą svarbių patarimų, kaip sukurti gerą istoriją. Istorijų rato pabaigoje kiekvienas pasakotojas turėtų žinoti savo pasakojimo temą ir parašyti pirmąją teksto versiją, kurią būtų galima perskaityti. Jei kuriam nors pasakotojui kiltų sunkumų su skaitymu, galimos alternatyvos, pavyzdžiui, pasakojimą sukurti naudojant interviu metodą.

Galutinis šio etapo aspektas yra pasakojimo lentelės (išsklotinės) kūrimas. Paprastai rekomenduojama vienam sakiniui priskirti po vieną nuotrauką, vaizdą. Tai padeda pasakotojui susidėlioti istoriją ir

išryškina teksto vietas, kurioms galbūt dar trūksta nuotraukų. Dažnai paaiškėja, kad nors pasakotojui atrodo, kad turi visus vaizdus, reikalingus papasakoti istoriją, tačiau istorijos lentelė parodo, kad iš tikrųjų vienam sakiniui yra keli vaizdai, o likusiai istorijos daliai – nei vieno! Istorijos lentelės šabloną galite rasti prieduose.

3. *Įrašymas*. Štai čia prasideda techniniai skaitmeninės istorijos kūrimo aspektai. Norint sukurti puikų skaitmeninį pasakojimą labai svarbu tiek techninė kokybė, tiek ir balso įrašo „pajautimas“. Tam, kad tinkamai parinktų patalpą ir parengtų pasakotoją balso įrašui, lektoriui reikalingos žinios ir įgūdžiai. [Paspaužę čia](#) rasite išsamią garso įrašų specialisto atmintinę.

Į „įrašymo“ etapą taip pat įeina ir vaizdų apdorojimas, apkarpymas, garso takelio ar garsinių efektų parinkimas. Daugelis skaitmeninėje istorijoje naudojamų vaizdų tikriausiai bus nuotraukos, todėl jas reikės nuskanuoti ar nufotografuoti skaitmenine kamera. Jau tapo įprasta atsisiųsti nuotraukas iš interneto, socialinių tinklapių ar pan. Du svarbūs dalykai, į kuriuos reikėtų atkreipti dėmesį:

- 1: paveikslėlio, nuotraukos dydis ir rezoliucija
- 2: autorinės teisės

Koks turi būti nuotraukos dydis ir rezoliucija, galite rasti [paspaužę čia](#). Informaciją apie autorines teises ir teisinius aspektus, galite rasti [paspaužę čia](#) arba [čia \(16-21puslapiai\)](#).

4. *Montavimas*. Reikia atlikti šiuos veiksmus:

- balso takelyje padaryti tarpus, pašalinti klaidas;
- redaguoti nuotraukas, ypač tas, kurios buvo skanuojamos;
- redaguotą garso takelį, redaguotas nuotraukas ir užrašus sujungti į bendrą skaitmeninę istoriją.

Lengva suklysti neįvertinus, kiek laiko reikės skirti montavimui. Nors tai daugiausiai techninis procesas, tačiau geram pasakojimui labai svarbus ir kūrybiškumas. Montuojant skaitmeninę istoriją, visos dalys sujungiamos į vieną, o maži pakeitimai gali ženkliai pagerinti rezultatą. Baigus montuoti, skaitmeninė istorija turi būti išsaugoma filmo formatu tam, kad būtų galima jį rodyti.

5. *Dalijimasis*. Istorijų pasakojimas yra daugiakryptis procesas, tad kiekviena istorija turėtų būti pasidalyta su kitais. Galbūt keletas skaitmeninių istorijų bus pernelyg asmeniškios, kad jas būtų galima pateikti platesnei auditorijai, tačiau likusios, o tokių turėtų būti dauguma, demonstruojamos žmonėms. Galimi trys dalijimosi istorijomis būdai:

- Įrašyti jas į DVD ir parodyti šeimos nariams bei draugams;
- Įkelti į internetinį tinklapį (pavyzdžiui, „DeTales“, „Vimeo“ arba „YouTube“);
- Surengti istorijų peržiūros renginį ir pakviesti svečių, kad pasigrožėtų darbu.

Tinkamos seminaro aplinkos parinkimas

Prieš mažiau nei dešimtmetį, norint suorganizuoti skaitmeninių istorijų kūrimo seminarą reikėjo centro, kuriame būtų speciali IT įranga, garso įrašymo įrenginiai, techninis personalas ar netgi profesionalus fotografas ar televizijos specialistas. Dėl evoliucijos skaitmeninių technologijų srityje, šiandieną situacija truputį paprastesnė, tačiau siekiant geriausio rezultato verta pasinaudoti mūsų pirmtakų žiniomis kaip, pavyzdžiui, pasirinkti istorijų kūrimui tinkamą aplinką:

1. Įžangos vieta
2. Istorijos rato vieta
3. Balso įrašymo erdvė
4. Istorijų montavimo vieta
5. Dalijimosi, istorijų rodymo vieta

Sakoma, kad būtinybė yra išradingumo motina, todėl greičiausiai seminaro vietą lems išoriniai ir instituciniai veiksniai. Vis dėlto, yra daugelis dalykų, į kuriuos derėtų atsižvelgti planuojant seminarą. Visada iš anksto patikrinkite patalpas, kuriose planuojate seminarą, ir pasistenkite pakeisti netinkamą vietą.

1. Įžangai tiks bet kokia vieta, kurioje lektorius gali tinkamai pristatyti skaitmenines istorijas. Visada patikrinkite, ar garsas gerai girdimas patalpos gale, ar visi gerai matys ekraną. Venkite pernelyg šviesių patalpų, kad nespigintų saulė, ir triukšmingų vietų - per šį užsiėmimą pasakotojus reikia įkvėpti kūrybai, o tai bus sunku, jei jie nuolat dairysis, kas vyksta aplinkui.
2. „Istorijų ratui“ geriausiai tinka uždara patalpa, be išorinių trukdymų. Dalyvius stenkitės susodinti prie stalų taip, kad visi vieni kitus matytų. Kėdžių nebūtina statyti apskritimo forma, taip pat tinka ir stačiakampis ar kvadratas. Venkite triukšmingų patalpų, šalia kurių yra triukšmingas koridorius arba kokie nors dėmesį blaškantys vaizdai. Juk nenorėsite, kad pasakojimų rato metu pusė dalyvių stebėtų, kaip kažkas kažką atvežė į šalimais esantį pastatą!
3. Erdvė garso įrašymui labai svarbi, todėl, siekiant geriausio rezultato, reiktų paeksperimentuoti. Geriausiai tam tinka patalpa, kurioje yra daug minkštų baldų, užuolaidų ir tapetų, t.y., beveik nėra plikų sienų, nes tai sumažina aidą. Išbandant galima suploti rankomis ir paklausti, koks aidas. Idealu, jei nėra jokio aido. Paklauskite, ar nėra triukšmo lauke – važiuojančių mašinų, skubančių pėsčiųjų ar kalbančių žmonių. Viską, ką girdite jūs, užfiksuos ir mikrofonas, o pašaliniai garsai įrašė gali sugadinti istoriją. Puiki idėja yra įrašyti balsą moderniam automobilyje. Jis turėtų stovėti tylioje vietoje, o durys uždarytos, tada akustinė aplinka automobilyje nuostabiai tiks skaitmeninės istorijos įrašymui. Visada atlikite bandomąjį įrašą ir atidžiai patyrinėkite jo kokybę ir aiškumą.
4. Nešiojamųjų kompiuterių pagalba istorijų montavimą galima atlikti beveik bet kur (to nebuvo galima įsivaizduoti prieš kelerius metus). Tačiau, kad dalyviams galėtumėte pristatyti programinės įrangos naudojimą, pasirinkite patalpą, kurioje būtų multimedijos projektorius, kad visi pasakotojai galėtų matyti ekraną, o lektorius galėtų matyti visų istorijų kūrėjų kompiuterio ekranus.
5. Gana dažnai įvadinei daliai pasirinkta vieta tinka ir istorijų peržiūros, dalijimosi etape, tačiau jei pakvietėte daug šeimos narių ir draugų, bus reikalinga patalpa su atitinkama demonstravimo įranga.

Istorijų ratas

Vedant bet koki seminarą svarbu užtikrinti, kad visi dalyviai jaustųsi patogiai ir galėtų laisvai dalytis istorijomis su kitais. Istorijų rato metu pristatomi žaidimai, kurių tikslas – naujose grupėse pralaužti ledus ir leisti žmonėms susipažinti. Į seminarus gali ateiti žmonių, kurie neturi minčių, kokią istoriją galėtų papasakoti arba manančių, kad neturi nieko įdomaus pasakyti. Istorijų ratas ir žaidimai – tai ne vien smagus būdas pradėti seminarą, tačiau taip pat priemonė padidinti dalyvių pasitikėjimą ir galbūt suteikti idėjų jų pačių istorijoms. Tie dalyviai, kurie jau turi idėją savo pasakojimui, istorijų rate gali pasidalyti savo idėja su grupe, o taip pat susipažinti su kitų žmonių naudojamais komunikacijos metodais ir taip patobulinti savo pačių istorijas. Šio užsiėmimo pagrindinis tikslas – pasiekti, kad visi dalyviai gebėtų užbaigti savo tekstus ir būtų pasirengę pasakojimo įrašymui. Todėl lektorius turi atidžiai sekti laiką.

Patalpos parengimas

Svarbu, kad patalpa būtų pakankamai tyli ir uždara, kad dalyviai jaustųsi atskirti nuo bet kokių pašalinių trukdžių. Kėdės sustatomos ratu, kad visi dalyviai turėtų lygias galimybes dalyvauti. Lektorius yra ir seminaro vadovas, ir istorijų kūrimo žaidimų dalyvis, padrąsinantis nepasitikinčiuosius, o užsiėmimo pabaigoje teikiantis grįžtamąjį ryšį. Visi turėtų jaustis atsipalaidavę, atmosfera – neįtempta.

Pasirengimas istorijų ratui

Lektorius turi pasirūpinti:

Rašikliais ir popieriumi

Lenta (3 žaidimas)

Krepšiu su buities daiktais (4 žaidimas)

Degtukų dėžute ir stikline vandens (9 žaidimas)

Pasakotojas (istorijos kūrėjas) turi atsinešti

Jam svarbų, reikšmingą daiktą – tai gali būti nuotrauka, kuri galėtų būti naudojama istorijai pasakoti.

Atspausdintą savo istorijos juodrašį.

Žaidimai

„Istorijų rato“ pradžioje žodį „žaidimas“ reikėtų vartoti atsargiai, nes kai kuriuos dalyvius mintis, kad reikės žaisti žaidimus, gali išgąsdinti ir atbaidyti arba tiesiog atšaldyti. Tik sukūrus grupėje pasitikėjimo atmosferą, galima pradėti vartoti šį žodį. Žemiau aprašyti pirmi trys žaidimai yra skirti sumažinti įtampai (pralaužti ledus) ir padėti žmonėms grupėje susipažinti. Jų tikslas - padėti sumažinti nerimą ir leisti įsitikinti, kad kiekvienas gali ką nors papasakoti. Visi žaidimai turėtų būti žaidžiami linksmi ir be tarpusavio varžymosi. Pateikėme daug daugiau žaidimų negu jų reikia vienam istorijų ratui, todėl reikės išsirinkti kelis ir naudoti! Pavyzdžiui, šio Vadovo autorius, neseniai „DeTales“ projektui vestame istorijų rato užsiėmime pasirinko 3, 6 ir 10 žaidimus. Užsiėmime dalyvavo 13 žmonių, jis truko 2 valandas.

1. Interviu iš kito dalyvio (ledlaužis)

Tai geras būdas susipažinti su kitais grupės dalyviais, kurio metu sužinoma daugiau informacijos nei tuo atveju, jei žmonės patys prisistatytų. Yra įrodyta, kad lengviau pasidalyti informacija apie kitą, negu kalbėti apie save. Taigi interviu yra puikus būdas grupei atsipalaiduoti ir ramiai, pasitikint papasakoti savo istorijas.

2. Vardų atsiminimo žaidimas (ledlaužis)

Šis žaidimas itin tinka jaunesio amžiaus grupėms.

Vienas grupės narys prisistato ir apie save pasako kokį nors įdomų dalyką. Šalia sėdintis žmogus turi pakartoti, ką jis pasakė ir prisistatyti pats bei taip pat pasakyti apie save kokį nors dalyką. Kol ateis eilė prisistatyti paskutiniam žmogui, reikės nemažai atsiminti – todėl paskutinis gali būti lektorius.

Pavyzdys: Jonas sako „*tavo vardas yra Marija, tau patinka žaisti golfą, tavo vardas yra Petras, tu groji būgnais, tavo vardas – Žaneta, tu gamini karnavalinius kostiumus ir mano vardas yra Jonas, man nepatinka vorai*“.

3. Beprasmių žodžių žaidimas (ledlaužis)

Šis žaidimas padeda išmokyti žmones kurti istorijas iš tarpusavyje nesusijusių žodžių. Paprašoma, kad kiekvienas grupės narys ant popieriaus lapelio užrašytų kokį nors žodį – geriausiai tinka daiktavardžiai arba žodžiai, reiškiantys pavadinimus. Tie, kam sunkiai sekasi su žodžiais, gali daiktus nupiešti. Lektorius surenka lapelius ir visus žodžius bei piešinius pritvirtina lentoje. Tuomet kiekvienas dalyvis turi sukurti istoriją, panaudodamas visus lentoje esančius žodžius ir ją garsiai perskaityti grupei. Retai pasitaiko dvi vienodos istorijos. Istorijų kokybė čia nesvarbi, tiesą sakant, kuo labiau ne į temą, tuo geriau! Šis žaidimas geras tuo, kad padeda dalyviams atsipalaiduoti ir leidžia jiems pajusti, kad jų indėlis yra vertingas.

Pavyzdys: **obuolys, akiniai, laikrodis, ilgas, mašina, rausvas, medis, batas**

Rūta pažvelgė į laikrodį ir jai palengvėjo pamačius, kad iki suskambant mokyklos skambučiui dar yra dešimt minučių. Jai labai norėjosi suvalgyti rausvą obuolį, kurį rado besiritinėjantį automobilio gale kartu su batu, kurį buvo pametusi dar šios savaitės pradžioje, ir pinigine, kuri, deja, buvo tuščia. Ji pažvelgė į obuolį ir susimąstė, kaip ilgai jis jau ten buvo. Žarna žarną rijo, o kadangi ji neturėjo pinigų, tai nebuvo kito pasirinkimo, tik jį suvalgyti. „Galbūt atėjo laikas nuvykti į optiką,“ – tarė ji sau – „Gal man reikia akinių“.

4. Paslaptingi daiktai

Kiekvienas grupės narys iš lektoriaus turimo „prisiminimų krepšio“ atsitiktinai išsirenka kokį nors daiktą. Tada jų paprašoma pasakyti su kokiais prisiminimais arba jausmais tas daiktas asocijuojasi. Jei kuris nors grupės narys nieko negali sugalvoti, jam leidžiama išsirinkti kitą daiktą. Lektorius, jei reikia, padeda ir padrąsina, kad visi dalyviai rastų „ryšį“ su daiktu.

Galimi daiktai: **žaislinė mašina, nuotolinio valdymo pultelis, laistytuvas, sriubos skardinė, traukinio bilietas** ir kas nors kita, kas gali sužadinti prisiminimus.

Lektorius turi pasakyti, kurios pasakojimo dalys pavyko gerai, taip pat užduoti klausimų, galinčių padėti atrasti naujų įdomių temų, kurias pasakotojas norėtų panagrinėti.

Pavyzdys: iš krepšio pasakotojas ištraukia traukinio bilietą.

„Šis bilietas man primena kelionę į Edinburgą, kai buvau mažas. Labai jaudinausi, nes niekada nebuvo lankęsis Škotijoje. Mes praleidome gražią dieną, aplankėme Edinburgo pilį, žiūrėjome, kaip

gaminamas škotiškas tartanas. Pietums mano tėtis užsisakė hagi, nes tai škotiškas delikatesas, tačiau jam jis nepatiko“.

Lektorius užduoda klausimų apie kelionę ir apie tai, kaip jie grįžo namo. Pasakotojas gali pridurti:

„Isėdome į traukinį, važiuojantį namo, tačiau jis labai vėlavo, nes priešais sėdintis vyras susirgo ir jį reikėjo vežti į ligoninę. Mes su tėčiu vykome su juo, nes jis keliavo vienas. Mūsų kelionė į Škotiją užtruko ilgiau nei manėme“.

Lektoriaus rūpestingai užduoti klausimai atskleidžia įdomesnę istorijos pusę.

5. Vaikystės žaislas ar žaidimas

Šis žaidimas gali labai daug pasakyti apie patį pasakotoją. Leidžiant dalyviams „pagyventi“ vaikystėje, sužadunami prisiminimai ir jausmai, kurie buvo svarbūs veiksniai, lemiantys jų dabartinius gyvenimus. Vaikystės žaislas ar žaidimas gali atskleisti maištingą arba pasyvią prigimtį, nuotykių ieškotoją ar būrio lyderį. Taip pat gali paaiškėti, kad vyresniajai kartai žaislai vaikystėje nebuvo labai lengvai gaunami ir todėl jiems jie buvo labai brangūs.

Pavyzdys: „Kai buvau vaikas, pats brangiausias mano turimas daiktas buvo dviratis. Tai man buvo ir susisiekimu priemonė, ir galimybė pabėgti bei tyrinėti pasaulį, bet taip pat jis man reiškė laisvę. Kai jį gavau, jis nebuvo naujas - mama ir tėtis jį nupirko aukcione, jau ganėtinai padėvėtą. Dviratis neturėjo pavarų, grandinė buvo truputį laisvoka, tačiau man tai buvo nesvarbu. Man jis labai patiko, nes tai buvo mano dviratis. Valandų valandas prie jo krapštydavausi, reguliuodavau stabdžius, pumpuodavau padangas ir nuolat jį plaudavau. Prisimenu, visą dieną praleidau jį dažydamas tamsiai mėlyna spalva - atrodė fantastiškai.

Kai gavau šį dviratį man buvo tik aštuoneri, bet kartu mes patyrėm keletą nuostabių nuotykių. Su drauge Klara, pasiėmę butelį vandens ir traškučių, dažnai važiuodavom į miestą už 20-ies mylių. Jei mama būtų žinojusi, ją tikriausiai būtų ištikęs smūgis. Bet dviratis buvo toks pat geras draugas kaip ir Klara, niekada neišdavė mano paslapčių“.

6. Asmeninės nuotraukos

Nuotraukos yra labai asmeniškios ir kiekvienam žmogui pasakoja jų pačių istorijas. Geriausiai, jei į seminarą kiekvienas pasakotojas atsineštų jam reikšmingas nuotraukas ir jomis apsikeistų su kitu žmogumi grupėje tam, kad kiekvienas turėtų po atvaizdą, kuris jiems būtų naujas. Lektorius paskatina visus parašyti istoriją, susijusią su nuotrauka, esančią jų rankose. Visiems papasakojus sugalvotas istorijas, istoriją papasakoja nuotraukos savininkas. Šis pratimas įdomus tuo, kad atskleidžia, kaip skirtingai gali būti suvokiami vaizdai, o pasakotojams suteikia galimybę laisvai tyrinėti jiems nepažįstamą pasaulį.

7. Apsisprendimas

Dalyvių paprašoma aprašyti atvejį, kai savo gyvenime turėjo priimti svarbų sprendimą. Aprašyti galima kaip norisi, tačiau tekstas turi būti ne ilgesnis nei 50 žodžių. Šio žaidimo paskirtis dvejopa. Pirmiausiai atkreipti dėmesį į pačią temą – svarbių sprendimų gyvenime priėmimas ir jų sukelti jausmai. Antra, žaidimu stengiamasi dalyviams padėti suprasti, kokia yra gerai suredaguoto teksto vertė.

8. Pirmas kartas

Pasakotojas per 10 minučių turi aprašyti atvejį, kai jis kažką darė pirmą kartą, kaip tada jautėsi ir kokį poveikį tai galėjo turėti kitiems. Tada istorija perskaitoma kitiems grupės nariams.

9. Žaidimas su degtukais

Lektorius privalo užtikrinti, kad dėl degtukų naudojimo neįsijungtų priešgaisrinė signalizacija ir kad kiekvienas pasakotojas turėtų stiklinę vandens, į kurią galėtų įmesti degtuką, nespėjęs nusideginti pirštų.

Šis žaidimas lavina koncentraciją, kalbos aiškumą ir gebėjimą pasakyti tai, kas svarbiausia per labai trumpą laiką.

Pasakotojai per 10 minučių turi parengti istoriją apie aistrą. Tai gali būti istorija apie žmogų, problemą, vietą ar bet kokį kitą dalyką, apie kurį jie gali pasakoti su užsidegimu. Tada visi pasakotojai iš eilės papasakoja savo istoriją, tačiau jie turi spėti tai padaryti per tiek laiko, kol sudega degtukas. Degantis degtukas labai padeda iš karto susikoncentruoti ties pačia istorijos esme.

10. Meilė / neapykanta

Kiekvienas dalyvis sudaro sąrašą 10 dalykų, kuriuos jis mėgsta ir 10 dalykų, kurių nekenčia. Sąrašą garsiai perskaito kitiems nariams grupėje. Toks sąrašas gali padėti atrasti temą istorijai, o lektoriui leidžia išsamiau panagrinėti temas. Po to, mokymų vadovas paprašo dalyvių iš naujo perskaityti sąrašą emociškai ir jausmingai, skirtingais tonais ir kaitaliojant kalbėjimo būdą. Šis žaidimas – puiki repeticija prieš pasakojimų įrašymą.

11. Trys daiktai

Lektorius paprašo kiekvieno dalyvio užrašyti tris daiktus, kurie atspindėtų tai, kas jam yra svarbu.

Pavyzdžiui: automobilis, aitvaras ir rankinė (pasakotojas yra dėl automobilių pakvaišęs, aitvarų leidimo entuziastas, kolekcionuojantis įvairių dizainerių rankines).

Tada pasakotojo paprašoma išsirinkti vieną daiktą, kuris jam reiškia daugiausiai, ir ta tema parašyti pasakojimą.

Tuomet

Su lektoriaus pagalba, pasirenkama viena, iš trijų aukščiau aprašytų ir nagrinėtų žaidimų metu, tema, ji išplėtojama ir gali tapti asmeninės istorijos pagrindu.

Galiausiai

Dalyviai kviečiami garsiai perskaityti savo pirmuosius bandymus kitiems grupės nariams. Lektorius teikia grįžtamąjį ryšį, kiti dalyviai išsako savo komentarus. Istorijų ratas gali pakelti istorijų kokybės lygį. Panaudojus keletą paprastų triukų ir skirtingų būdų, sukuriamas puikus galutinis pasakojimo tekstas.

Pagalba pasakotojams skaitmeninių istorijų kūrimo procese

1. Įžanga

Kaip lektorius, įžangos etapo metu, jūs būsite užimtas informacijos apie būsimas veiklas pristatymu ir istorijų rodymu, siekdamas įkvėpti būsimus istorijų pasakotojus. Bet ką gi galvos istorijų pasakotojai? Svarbu būti atidžiu bet kokioms dvejonėms, kurių gali turėti istorijų pasakotojai, nes į jas neatkreipus dėmesio, kas nors iš grupės gali nebepasirodyti kitame susitikime! Galimos problemos, į kurias būtina atkreipti dėmesį:

Baimė neįstengti sukurti pakankamai aukštos kokybės istorijos.

Pasitikėjimo savimi ar raštingumo stoka, nesijautimas “pakankamai protingu” užbaigti veiklą.

Baimė prašyti pagalbos, jeigu kyla neaiškumų.

Sutrikimas dėl to, ko iš jų tikimasi.

Nebūtinai turi susiklostyti toks liūdnas vaizdas! Yra daugybė metodų išvengti šių problemų ir daugybė būdų išspręsti, jeigu jos iškyla. Išankstinė rašytinė informacija, išsiųsta dalyviams prieš seminarą gali padėti jiems suprasti, ko tikimasi. Be to, galima iš anksto įtraukti atsakymus į dažniausiai užduodamus klausimus. Paprastas įgūdžių ir pasitikėjimo savimi klausimynas taip pat gali būti labai naudingas siekiant išsiaiškinti daugiau apie būsimus istorijų pasakotojus. Kitas efektyvus būdas yra aptarti šiuos klausimus įžanginio susitikimo metu, nustatant aiškius būdus teikti ir gauti atgalinį ryšį, pateikiant pavyzdžius kaip kiti įveikė savo baimes ir pan.

2. Rašymas

Istorijų rato veiklos metu yra būtina stebėti pasakotojus, ar jie su viskuo susidoroja. Esame pirklausomi nuo jų atvirumo apie raštingumo ar pasitikėjimo problemas, bet visada yra galimybė, kad pasakotojai mėgino kažką nusišnešti ir istorijų rato veikla gali būti labai daug pasakanti. Dažniausiai šie aspektai yra dėmesio centre, todėl daugelis problemų yra lengvai išsprendžiamos, o ramus, pozityvus lektoriaus santykis su dalyviu, itin palengvina procesą.

Lektoriaus įsitraukimo būtinumas rašant istorijos tekstą yra skirtingas, priklausomai nuo grupės. Lektoriaus vaidmuo yra bendradarbiauti su pasakotojais kuriant gerą istoriją. Čia svarbu išlaikyti balansą tarp kišimosi ir abejingumo. Lektorius turi stengtis išlaikyti istorijos parametrus ir nukreipti pasakotoją jo pasakojimo turinio aspektu.

3. Įrašymas

Daugeliui istorijų pasakotojų skaitymas aukštesniu tonu ir garsiau yra labai sudėtingas ir keliantis įtampą. Būtent todėl, lektorius turi įkvėpti pasitikėjimo pasakotojams ir priversti juos patikėti savimi, kad sukurtų kuo natūralesnį “pasirodymą”. Praktika šiuo atveju veikia gerai ir pasakotojams reikėtų parekomenduoti keletą kartų persiskaityti istoriją namie prieš įrašymą. Paprasti dalykai, tokie kaip tarpų palikimas tarp sakinių, daro tekstą lengviau skaitomą. [Paspauskite čia](#) norėdami atsisiųsti paprasčiausią šabloną istorijos rašymui. Stenkitės išvengti dažniausiai pasitaikančių klaidų, tokių kaip per greitas pasakotojo kalbėjimas (ar per lėtas), monotoniškumas ar akivaizdus požymis, kad yra skaitoma. Repetacijos yra neįkainojamos, o lektoriaus atviras, bet atsargiai išsakomas grįžtamasis ryšys, turėtų duoti puikių rezultatų.

4. Montavimas

Sunku nuspėti, kaip labai savimi pasitiki pasakotojas montavimo programų atžvilgiu. Skaitmeninių pasakojimų tikslas yra sukurti istoriją naudojant programą, labiau nei išmokyti dirbti tam tikra pro-

grama. Kartais istorijų pasakotojai neturi net pagrindinių kompiuterio naudojimo įgūdžių, todėl jiems itin reikia pagalbos. Vyresni besimokantieji su tokiais sunkumais susiduria dažniau nei jaunesni, tačiau su tinkama priežiūra ir pagalba, istorijos gali būti sukurtos bet kokio amžiaus asmens. Visada naudinga turėti dar vieną asmenį, kuris padėtų montuoti, kadangi vienas lektorius ir dešimt pasakotojų gali būti pernelyg didelis iššūkis.

Skaitmeninės istorijos grožis yra tas, kad ji santykinai lengvai sumontuojama, darant tinkamus žingsnius ir dirbant organizuotai. Visada įsitikinkite, kad istorijos kūrėjas naudoja istorijos lentą ir atliko visus “karpymus”, prieš dedant muziką, pavadinimą ar specialiuosius efektus.

5. Dalijimasis

Tai tikra šventė visiems, užbaigus sunkų darbą! Kad istorijų pasakotojams būtų suteiktas tinkamas dėmesys, reikėtų surengti demonstraciją. Kiekvienas turi galėti netrukdomai, aiškiai matyti ir girdėti istorijas. Demonstracijos patalpa gali būti atitinkamai parengta, suteikiant tam tikrą atmosferą: stalai apdengti, patalpa pritemdyta, gėrimai patiekti ir pan. Kai kada šeima ir draugai yra pakviečiami sudalyvauti šventėje. Istorijos pasakotojui turėtų būti suteikta proga pasakyti kažką apie savo istoriją prieš ją rodant. Pasakotojus reikėtų pagirti už jų darbą, be to turi būti suteikta informacija apie tai, kas toliau, pvz. kur jų filmukai bus rodomi, kaip ir kur jie gali sekti projekto eigą, kada gaus užbaigtos istorijos kopijas. Lektoriai dabar gali su palengvėjimu atsidusti – darbas padarytas!

Nuorodos į nemokamus mokymo vadovus ir medžiagą [čia](#)

Istorijos teksto ir lentelės šablonai [spauskite čia](#)

Pelės kilimėlio dizainas ir svarbi informacija apie skaitmenines istorijas [čia](#)

Paprasta skaitmeninių istorijų mokymo seminaro darbotvarkė [čia](#)

Priedas 1 [Naudingi tinklapiai](#)

DEŠIMT TINKLAPIŲ SKAITMENINIŲ ISTORIJŲ KŪRIMUI

1: <http://www.techsoup.org/learningcenter/training/archives/page10096.cfm>

Techsoup.org pateikia dešimties skaitmeninių istorijų kūrimo žingsnių apžvalgą.

2: <http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf>

Tai nuodugnus ir išsamus Capture Vello komandos mokymo dokumentas, kuris apima įvairius skaitmeninių istorijų aspektus, nuo seminaro organizavimo iki sukūrimo. Šis 47 puslapių dokumentas sudarytas tiek lektoriams, tiek pasakotojams ir gali būti traktuojamas kaip “Biblija” skaitmeninių istorijų kūrėjams. Tai taip pat galite peržiūrėti ir ši puslapį:

<http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/about/pages/editing.shtml>.

3: <http://downloads.bbc.co.uk/raw/pdf/tutormanual.pdf>

Tai dar vienas vadovas, sudarytas BBC Gyvenimo pasakotojų komandos ir paremtas Šiaurės Vakarų mokymosi įgūdžių tarybos ir NIACE. Čia rasite istorijų rato veiklos gidą. Be to, čia pateikiama patarimų apie montavimo klausimus ir teisinius dalykus.

4: <http://dsi.kqed.org/index.php/workshops/about/C66>

Profesionaliai sudarytas skaitmeninių istorijų kūrimo vadovas, padalytas į subkategorijas. Šis vadovas nurodo kaip naudotis Apple IPhoto ir iMovie programomis, bei Movie Maker 2 programa, skirta Windows sistemai.

5: <http://www.storycenter.org/cookbook.pdf>

Viena iš didžiausių pasaulio skaitmeninių istorijų biblijų. CDS yra ilgiausiai veikianti skaitmeninių istorijų kompanija, turinti tarptautinę patirtį ir reputaciją šioje srityje. Gaminimo knyga buvo pirmasis skaitmeninių istorijų kūrimo vadovas.

5: <http://www.aberth.com/blog/ds6-digital-storytelling-conference-review-2011.html>

Gareth Morlais skaitmeninių istorijų blogas, kuris pristato Skaitmeninių istorijų festivalį Velse, 2011 m.

6: <http://www.photobus.co.uk/?id=534>

Daniel Meadows asmeninis tinklapis. Paspauskite ant Skaitmeninių istorijų srities norėdami peržiūrėti istorijas, jų aprašymus ir naudingas nuorodas bei publikacijas.

7: http://www.microsoft.com/education/teachers/guides/digital_storytelling.aspx

Microsoft pastangos dirbti su skaitmeninėmis istorijomis, orientuotos į mokyklos praktiką Amerikoje. Skirta dirbti Powerpoint, Photo Story and Movie Maker programomis. Taip pat galite rasti daugybę nuorodų ir skaityti vadovą pdf formatu.

8: http://www.adobe.com/education/instruction/adsc/pdf/digital_storytelling.pdf

Tai pažangių technologijų ir puikios kalbos pavyzdžiai. Siūlome norintiems naudotis šiomis priemonėmis ugdymo procese. Čia rasite tokių pasakojimų, kaip “Tuzinas Baker’io skaitmeninių istorijų kūrimo įgūdžių”, “Šeši gero pasakojimo bruožai”. Pdf formatu pasiekiamos medžiagos – gera priemonė mokytojams, norintiems pademonstruoti, kaip galima sėkmingai mokytis.

9: <http://www.kitchcat.com/dstory/checklist>

Mokymams reikalingos įrangos sąrašas. Naudingas kontrolinis sąrašas prieš kuriant savo istoriją.

10: <http://www.jasonohler.com/storytelling/index.cfm>

Dar vienas tinklapis, teikiantis gaires, kaip mokyti skaitmeninių istorijų kūrimo klasėje ir nukreipiantis į kitus tinklapius.

ISTORIJŲ TINKLAPIAI PERŽIŪRAI

<http://murmurtoronto.ca/index.php>

<http://edinburgh.murmur.info/>

Trumpos istorijos iš Toronto ir Edinburgo. Čia galite atsisiųsti tam tikrą istoriją peržiūrėjimui.

http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/category_index.shtml

Velso archyvai ir nuorodos į kitus / partnerių tinklapius. Šis tinklapis nukreipia jus į didžiulę skaitmeninių pasakojimų kolekciją. Čia rasite tik Jungtinės Karalystės istorijas.

<http://www.bbc.co.uk/tellinglives/>

Dalis BBCs skaitmeninių pasakojimų archyvo, atnaujinto 2005 m. rugpjūtį.

<http://www.storycenter.org/stories/>

Skaitmeninių istorijų centras yra tarptautinė, nepelno mokymo, projektų vykdymo ir tyrimų organizacija, įsikūrusi Amerikoje, Kalifornijoje, Berkeley. CDS yra ilgiausiai dirbanti skaitmeninių istorijų mokymo organizacija, padėjusi pagrindus skaitmeninių pasakojimų metodo naudojimui visame pasaulyje.

<http://www.digitalstoriesyale.co.uk>

Dabartinė Yalle koledžo svetainė. Šis koledžas yra projekto DeTales partneris.

Priedas 2 Grižti



The infographic is set against a light purple background with white stars. It is divided into three vertical columns, each with a cartoon character at the top. The first column features a farmer with a yellow hat and red shirt. The second column features a construction worker with a yellow hard hat and orange vest. The third column features a woman with long blonde hair in a blue dress. At the bottom right, a cartoon boy with brown hair is holding a silver video camera. The bottom of the page contains logos for 'detales.net', the European Union, and EACEA.

Digital Story

Script: 180-320 words
Images: 10-25
Duration: 1.5-2.5 minutes

It should:

- have a beginning, middle and an ending
- contain the storyteller's own words, photos and music
- be told in the first person, using the storyteller's usual speaking voice
- maintain focus on the heart of the story throughout

Possible subjects:

- A personal journey
- A special moment
- My passion
- Cultural observations
- Changes

Technical Standards

Format: HDV 720p widescreen
25 frames per second (PAL) progressive scan
1280x720 pixels, square format

Images: JPEG or TIFF 300dpi
1280x720 pixels

Sound formats:
16 bit 44.1khz or 48khz
wav ✓ mp3 ✓ aif ✓


Edited story viewing formats:
AVI ✓ MKV(H.264) ✓ FLV ✓
MOV ✓ MP4 ✓ MPEG ✓
WMV ✓

Content and Copyright

- Music (if used) should be relevant, appropriate and copyright free
- Avoid seeing or quoting brand names
- Respect libel / slander laws
- Protect the safety of others, especially youngsters
- Release form signed once the story is finished

With the support of the Lifelong learning programme of the European Union

detales.net
Digital Education Through Adult Learners EU-Enlargement Stories

 
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

EACEA
Education, Audiovisual & Culture Executive Agency

© Creative Commons by Andrew / Fotok.com

Priedas 3

Schema 24 valandų trukmės skaitmeninių istorijų kūrimo mokymams

Lektorius: _____ Datos: _____

Dalis	Trukmė	Temos	Rezultatai	Resursai	Pastabos
Įžanga	3 valandos	Įvadas ir darbo taisyklių nustatymas Skaitmeninių istorijų pavyzdžių rodymas Istorijos kūrimo procesas Lūkesčiai Autorinių teisių nustatymas Pasirašymo proceso pradžia Ateities poreikių aptarimas	Pirmasis pasiryžimas kurti istoriją.	Projektorius Kompiuteris Garso kolonėlės Istorijos įrašytos USB atmintinėje Užrašų bloknatai	
Istorijos pasakojimo ratas	3 valandos	Istorijos "ledlaužiai" žaidimai	Pirmasis istorijos juodraštis	Rašikliai ir popierius Nuotraukos Lenta Degtukai Vandens stiklinė Namų apyvokos daiktai krepšyje	
Istorijų tekstų užbaigimas	1-3 valandos	Seminaro sesija. Juodraščių taisymai ir komentarai iš dalyvių Istorijos lentelės sudarymas	Galutinis istorijos tekstas Istorijos lentelė	Kompiuteriai su rašymo programomis Spausdintuvas ir popierius	Laiko planavimas gali skirtis, atsižvelgiant į dalyvių skaičių
Balso įrašymas	1-3 valandos		Redaguota istorija	Balso valdymo medžiaga Laptopai su audio redagavimo programa Nešiojama skaitmeninio įrašymo priemonė ausinės, scenarijus (tekstas)	Laiko planavimas gali skirtis, atsižvelgiant į dalyvių skaičių
Montavimas 1	3 valandos	Aplanko maketas ir medijų valdymas Paveikslų dydis Paveikslų ir garsų atsisiuntimas	Redagavimo įgūdžių tobulinimas	Kompiuteriai, kuriuose instaliuotos programos Vegas, Audacity ar iLife suite (Mac)	
Montavimas 2	3 valandos	Pirmojo įrašo gamyba. Pavadinimų ir garso įkėlimas	Mokymasis redagavimo technikų	Kompiuteriai, kuriuose instaliuotos programos Vegas, Audacity ar iLife suite (Mac)	
Galutinis redagavimas ir perkėlimas	3 valandos	Paskutinis redagavimas Perkėlimas į .mov ar .avi formatą	Užbaigtos istorijos, parengtos demonstracijai	Kompiuteriai, kuriuose instaliuotos programos Vegas, Audacity ar iLife suite (Mac)	

Demonstravimas	1 valanda		Grupė dalijasi istorijomis ir patirtimi	Projektorius Kompiuteris Garso kolonėlės Istorijos, įrašytos į USB atmintinę	
Aptarimas	2 valandos	Pasirašymas, (ne)leidimas publikuoti Diskusija: kas pasisekė puikiai / ne taip gerai? Vertinimas	Refleksija apie stiprybes ir silpnybes Kiti žingsniai	Vertinimo formos	



Priedas 4

Paprastas istorijos siužeto linijos šablonas / lentelė

Vardas:

Pavadinimas:

Parašykite reikiamų nuotraukų aprašymą arba įkelkite nuotraukas, priešais sakomus žodžius, parašytus kitoje lentelėje.

Parašykite istorijos tekstą, palikdami didesnius tarpus.



Priedas 5

Paprastas istorijos teksto šablonas

Vardas:

Pavadinimas:

Parašykite savo istoriją čia, Arial šriftu, 12 punktų dydžiu ar didesniu, naudojant dvigubą eilėtarpi, kad būtų lengviau skaityti.