



# POPULISTAS

Praplėskite žaidimo galimybes

Parengė Šiaulių apskrities Povilo Višinskio viešosios bibliotekos  
vyr. metodininkas  
Paulius Andruškevičius

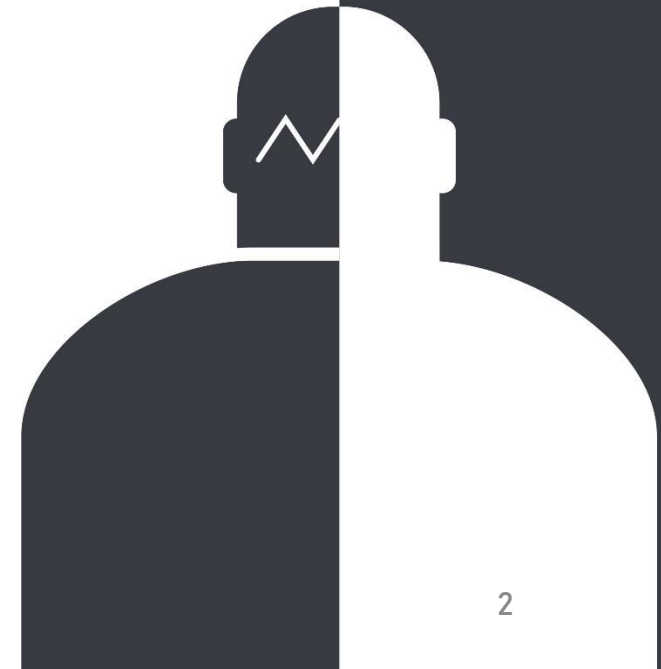
2023 m.



# POPULISTAS

## Praplėskite žaidimo galimybes

- Nauda:
  - skatina diskutavimo kultūrą, kitos nuomonės išklausymą ir priėmimą;
  - suteikia galimybę dirbant grupėje aptarti ir rasti bendrą grupės sutarimą;
  - leidžia apibendrinti ir pristatyti grupės nuomonę;
  - asmeniškai ugdo atsakomybę turėti savo argumentus ir nuomonę bei prisiimti už ją atsakomybę;
  - skatina kiekvienam asmeniškai kritiškai vertinti gaunamą informaciją, ieškoti jos argumentuoto patvirtinimo arba paneigimo.



# EDUKACINIAI UŽSIĖMIMAI, ŽAIDIMAI ir kitų galimų veiklų apžvalga ir rekomendacijos

Praplėskite žaidimo galimybes



# Gyvoji skalė

- Tam tikroje erdvėje ant žemės (grindų) pavaizduojama skalė. Viename skalės gale pažymimas „+“ (sutinku), kitame „-“ (nesutinku), per vidurį – „neutrali pozicija“. Grupėje skaitomos atrinktos žaidimo kortelės.
  - Pavyzdžiui: „*Manau, kad žmonės, kurie nėra vegetarai ar veganai, pritaria MASINIAM GYVŪNŲ GENOCIDUI. Manau, kad tai paprastas pasirinkimas – arba atiduodi pinigų pramonei, kuri skerdtžia gyvūnus, arba nemoki už nekaltų gyvūnų žudymą. Atsibuskite, žmonės!*“ (Teodoras, veganas, kortelė Nr. 111)
- Dalyvių prašoma įvertinti, ar jie sutinka su išsakytu teiginiu, ir atsistoti toje skalės pozicijoje, kuri atitinka jų nuomonę (nuo „-“ iki „+“). Galima paprašyti pakomentuoti savo nuomonę.
- Reikalingos priemonės: teiginiai pasirinkta tema, priemonės pažymėti skalės galams.  
Dalyvių skaičius: neribotas; pratimą galima atlikti ir labai didelėmis grupėmis.  
Trukmė: 10–30 min., priklausomai nuo grupės dydžio ir galimų diskusijų.

# Socialinių medijų detektyvas

- Atrinkite korteles, kuriose cituojami Lietuvos ar pasaulio garsūs žmonės ar politikai. Parekomenduokite surinkti apie juos daugiau informacijos (pvz., jų politinės pažiūros, visuomeninė veikla, kiti pasisakymai). Pristatykite šį žmogų ir padiskutuokite, ar tai, ką jis teigia, yra vienkartinis „išsišokimas ir paklydimas“, o gal tai tendencingas šio žmogaus požiūris. O galbūt jo pasisakymas nėra klaidingas ir jo požiūris nėra populistinis, gal priešingai – šis asmuo labai pilietiškas ir visuomeniškas.
- Taip praplėsite populistinės ir pilietinės nuomonės pavyzdžių spektrą, leisite jų pririnkti daugiau, nustatyti netgi tam tikras tendencijas pagal žmogaus elgseną ir pasisakymus, kada juo galima pasitikėti, o kada verčiau suabejoti ir pasitikrinti.



# Minčių žemėlapis

- Grupei duodamas didelis popieriaus lapas, kurio viduryje prisegama paskirta arba atsitiktinai ištraukta „Populisto“ kortelė su citata. Iš lapo centro brėžiamos rodyklės į kraštus ir užrašomos visos išvados ir argumentai, kurie ateina į galvą pagalvojus apie nurodytą temą ar sąvoką. Dalyvių tikslas – drauge nupiešti minčių žemėlapi, kodėl jie mano, kad šiame teiginyje yra arba nėra loginės klaidos. Argumentai, kad yra klaida, rašomi raudonu spalvikiu, argumentai, kad nėra, rašomi mėlynu spalvikiu. Komanda lygina ir sprendžia, kurių argumentų daugiau, daro išvadas.
- Veiklą galima atlikti mažesnėmis grupelėmis, palyginti, kuo skiriasi vienu ir kitų žemėlapiai, aptarti, ką apie išvadas mano kitos komandos. Reikalingos priemonės: dideli lapai, rašikliai. Dalyvių skaičius: geriausia 3–7 žmonės kiekvienoje grupelėje. Trukmė: 10–20 min.

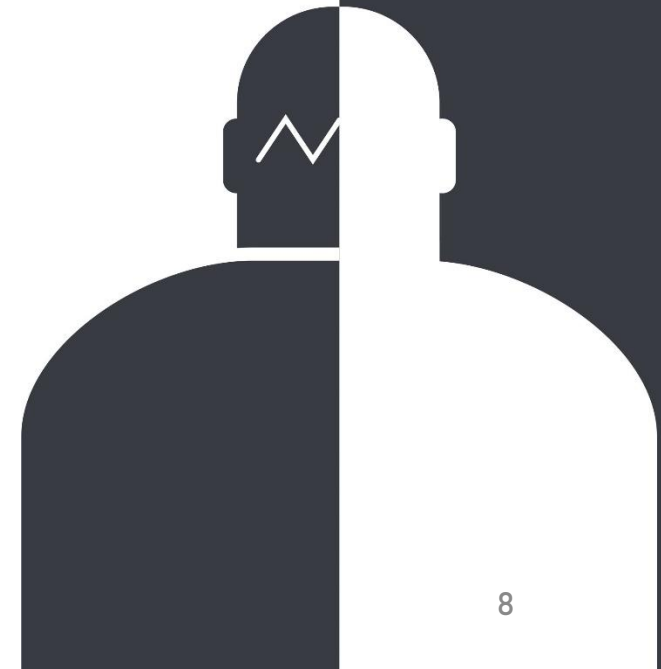
# KĄ JŪS APIE TAI MANOTE?

- Išrinkite arba tapkite moderuojančiu asmeniu ir paskelbkite pasirinktą arba atsitiktinai ištrauktos vienos kortelės tekstą. Leiskite kiekvienam asmeniškai pristatyti savo argumentus, stengtis nustatyti ir pagrįsti, ar atitinkamame teiginyje yra loginė klaida ar ne.
- Esant didelei grupei galima skirstyti į mažesnes komandas ir aptarti nuomonę komandose bei ieškoti bendro sutarimo. Po to atsakingas komandos narys apibendrina ir pristato jos nuomonę.



# MANO NUOMONĖ

- Kiekvienas grupės žaidėjas traukia atsitiktinę kortelę ir grupei pareiškia savo nuomonę apie joje pateiktą situaciją, stengiasi argumentuotai nustatyti, ar yra šioje situacijoje loginė klaida ar ne. Grupė balsuoja, išsako savo argumentus pritarti šiai nuomonei ar ne (yra joje loginė klaida ar ne).



# MINI DEBATŲ KLUBAS

- Laikantis debatų modelio taisyklių, diskutuoti apie pasirinktos arba atsitiktinai ištrauktos kortelės temą. Debatams galima skirti laiko pasiruošti ir surinkti papildomą informaciją (tai gali būti ta pati arba kita diena).

## *Debatai:*

- *Tikslas – suteikti klausytojams kuo daugiau informacijos debatų tema.*
- *Debatuojama pagal griežtas taisykles, nurodomas ir fiksuojamas kalbėtojo laikas.*
- *Debatantai poromis gina „už“ ir „prieš“ pozicijas.*
- *Iš anksto nustatoma debatų trukmė.*



# INFOpinklės

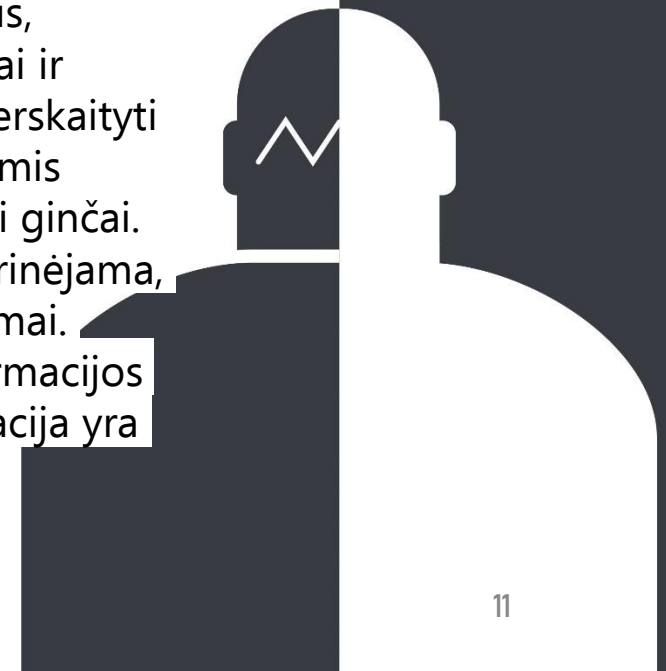
- Žaidimo tikslas – priversti žaidėjus apsvarstyti, kritiškai įvertinti ir suabejoti informacija, su kuria susiduriame kiekvieną kartą skaitydami pranešimus ir naujienas medijose.

Edukaciją sudaro dvi pagrindinės dalys:

1. Edukatoriai trumpai pristato temą, su kuria bus dirbama. Apžvelgiami pagrindiniai aktualūs terminai: melagienos, konspiracija, manipuliacija, dezinformacija ir kt. Vėliau edukacijoje dalyvaujantys gimnazistai suskirstomi į dvi grupes: piliečius ir populistus (arba trolius). Visi pakviečiami prisijungti į uždara, specialiai šiam edukaciniam užsiėmimui sukurta „Facebook“ platformos grupę, kurioje prieš užsiėmimą edukatoriai paskelbia 5–8 skirtingus įrašus su žinomų žmonių pasakytomis mintimis (citatomis). Citatos gali būti paimtos iš stalo žaidimo kortelių arba atrinktos naujai, atsižvelgiant į realias tuometines aktualijas (televizijos žinių, pokalbių laidos, realybės šou vaizdo ištrauka; influencerių pasisakymai iš jų socialinių tinklų, politikų komentarai ir kt.). Citatos atrenkamos tikslingai, atsižvelgiant į jų turinį ir formuluotes, kurios atspindi nuomonių subjektyvumą, manipuliatyvumą, nelogiškumą ir kt. Tada atsižvelgdami į savo vaidmenį (piliečio ar populisto) moksleiviai turi pakomentuoti pateiktas citatas (komentarai gali būti įvairaus pobūdžio – komentarai, patiktukai, GIF paveikslėliai ir kt.). Gimnazistų prašoma reaguoti ne tik į pateiktus įrašus, bet ir į po jais atsirandančius jų bendraklasių komentarus. Taip kuriama realios socialiniuose tinkluose vykstančios interakcijos simuliacija.

# INFOpinklės

- Žaidimo tikslas – priversti žaidėjus apsvarstyti, kritiškai įvertinti ir suabejoti informacija, su kuria susiduriame kiekvieną kartą skaitydami pranešimus ir naujienas medijose.
2. Antrąją edukacijos dalį sudaro socialinio tinklo simuliacijos rezultatų aptarimas ir bendra diskusija su gimnazistais. Edukatoriai vadovauja diskusijai ir užduoda atvirus klausimus, skatinančius moksleivius panagrinėti, kaip jautėsi vieni ir kiti žaidimo dalyviai – piliečiai ir populistai (troliai). Gilinamasi į tai, kokias emocijas, apmąstymus, asociacijas sukėlė perskaityti įrašai ir po jais atsiradę komentarai, reakcijos. Ieškoma sąsajų su kasdieninėmis realiomis situacijomis socialiniuose tinkluose, kur nuolat verda panašios virtualios diskusijos bei ginčai. Dekonstruojamos populistinės socialinių tinklų vartotojų pozicijos, aiškinamasi ir nagrinėjama, kaip kuriami negatyvūs, tikrovės neatspindintys komentarai, manipuliatyvūs pasisakymai. Pabaigoje edukatoriai pateikia naudingų patarimų, kaip nepaklysti milžiniškame informacijos sraute, kaip atskirti šaltinius, kuriais verta pasitikėti, kaip patikrinti, ar pateikta informacija yra vertinga ir atitinkanti realybę.



# INTEGRACIJA Į MEDIJŲ RAŠTINGUMO MOKYMUS

Tiek „Populisto“, tiek ir medijų informacinio raštingumo mokymų tikslas yra labai panašus – skatinti ir lavinti visuomenės kritinį mąstymą. Per mokymus medijų ir informacinio raštingumo temas galima sėkmingai derinti su „Populisto“ žaidimo citatomis, naudojant jas kaip situacijų pavyzdžius. Taip pat nereikėtų ieškoti vien klaidingų ar klaidinančių pavyzdžių, iš šio žaidimo galima pateikti ir teigiamų alternatyvų.



Medijų ir informacinio raštingumo temai „Informacijos vertinimas ir atranka“ „Populisto“ žaidime galite rasti daug tinkamų praktinių pavyzdžių, kuriais galėsite iliustruoti analizuojamas įvairias manipuliavimo informacija situacijas.

Labai paranku tai, kad žaidime esančios situacijos dažnu atveju nėra tik teigiamos ar neigiamos, jos patenka į pilkąją zoną, kurioje reikia atidumo ir kruopštesnės analizės bei kritinio mąstymo, kad būtų galima nustatyti tikslą manipuluoti visuomenės nuomone.



# Pavyzdys *(33 kortelė, Klaidinga priežastis)*

- „Valdantieji nusprendė toliau pratęsti žmonių laisvių ribojimą prisidengiant nepaprastosios padėties skraiste, kuri apims visą šalies teritoriją, iki pat birželio mėnesio pabaigos. Tuo tarpu kaimynė Lenkija nepaprastosios padėties režimą yra įvedusi tik pasienio ruože. Protestai už žmonių teises paverčiami Kremliaus ir šimašiams lengva juos uždrausti!“

Mindaugas Puidokas  
politikas

*Bandoma piršti suvokimą, kad nepaprastoji padėtis yra skirta žmogaus teisėms riboti, o ne tvarkytis su dėl Rusijos karo kilusiomis grėsmėmis.*

# Pavyzdys *(73 kortelė, Anekdotiniai įrodymai)*

- „Neleiskite skiepyti vaikų ir jaunimo, jeigu nenorit regėti masinių jų kapaviečių! Savo akimis regėjau tėvus, kurie laidojo savo vaiką po „nekalto“ reklamuoto COVID-19 skiepo!“

Paulius Vaineikis  
kunigas

*Iš vieno nepatikrinto atvejo daromas apibendrinimas, kuris pandemijos metu kursto nepasitikėjimą skiepais. Siekiant pagrįsti savo nuomonę nesiremiam jokia oficialia informacija ar statistikos duomenimis, todėl padaryta anekdotinių įrodymų klaida.*

# INTEGRACIJA Į MEDIJŲ RAŠTINGUMO MOKYMUS

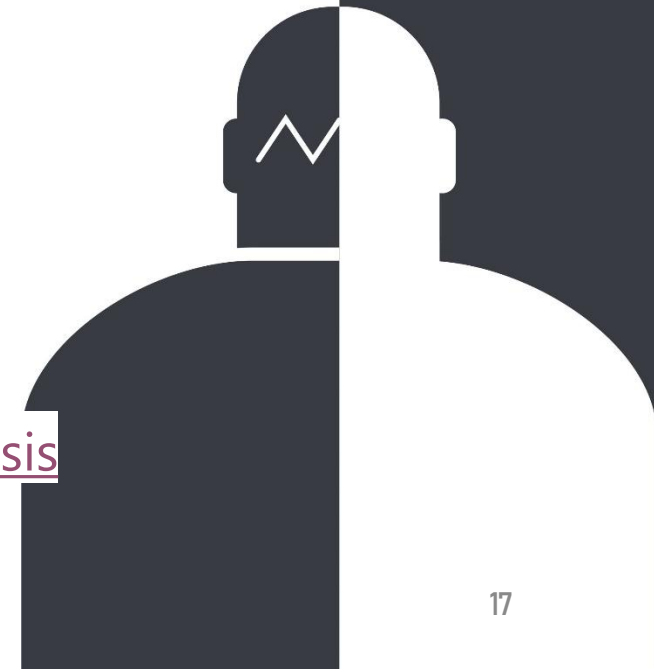
Pavyzdžiui, Medijų informacinio raštingumo programos temai „Informacijos vertinimas ir atranka“ tinkamiausios „Populisto“ citatos yra šių temų kortelėse:

- „Anekdotiniai įrodymai“:  
54, 56, 61, 66, 68, 70, 71, 72, 73, 75;
- „Slidi nuokalnė“:  
76, 88, 91, 95, 97, 98, 99;
- „Klaidinga dilema“:  
105, 107, 111, 118, 121.



# Integracija į renginius

- Tikslinių filmų peržiūros arba knygų pristatymai gali tapti puikia proga analizuoti tam tikrus pavyzdžius kaip pasekmes, iki ko gali privesti „nekaltas“ nutylėjimas, informacijos iškraipymas arba manipuliavimas ja.
- Pavyzdžiui:
- Rusijos dezinformacija apie karą:
  - <https://www.youtube.com/watch?v=Ax97Fap7kxg>
- Černobylis. Paskutinis Sovietų Sąjungos mūšis:
  - <https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000145706/dokumentinis-filmas-cernobylis-paskutinis-sovietu-sajungos-musis>



# Momentinės iniciatyvos

- Padarykite gyvą apklausą skaitytojams. Atspausdinkite vieną pasirinktą kortelę didesniu formatu kaip plakatą. Suteikite galimybę lankytojams balsuoti: ar jie sutinka, ar nesutinka su šia nuomone. Lankytojai įvertina ir deda lipduką prie „Tiesa“ ar „Melas“ arba „Sutinku“ ar „Nesutinku“.
- Nepalikite savo lankytojų nežinioje, informuokite juos apie šio teiginio išvadas. Tai galima padaryti nurodytą datą savo interneto puslapyje arba soc. tinkluose, arba įdedant skirtuką pasiimamoje knygoje ir pan.



# PARODYKITE IR SAVO KŪRYBIŠKUMĄ

- Pagal tam tikrus visuomenės įvykius arba nusistatytu periodu, galima kortelių klausimus skelbti visuomenei kaip citatą socialiniuose tinkluose vykdant apklausą, kuriant intrigą kviečiant į mokymus, skelbiant diskusiją ir pan.
- O KOKIAS IDĖJAS JŪS GALITE IŠPLĖTOTI UGDYDAMI SAVO IR APLINKINIŲ KRITINĮ MĄSTYMĄ?





# Linkime kūrybiško ir kritinio mąstymo