

## 18 atvejis: rasių skirtumai

- **Aprašymas:** Henris – šešiametis vietnamiečių berniukas, nepaprastai žavus ir kupinas energijos. Berniukas savo išvaizda išsiskiria iš klasės draugų, jis kelia užuojautą ir susižavėjimą. Dėl savo rasinės kilmės skirtumų jis dažnai būna ignoruojamas ir išstumiamas iš klasės žaidimų ir bendraamžių veiklos.

**Tai, kad problema neegzistuoja jūsų mokykloje, nereiškia, kad ji neegzistuoja masinėse valstybinėse mokyklose.**

- **Raktiniai žodžiai:** rasė, skirtingi, išvaizda.

### 1 priemonė

1. **Pavadinimas:** žaidimas „Klasės nuotrauka“.
2. **Naudojant šią priemonę** galima nustatyti neigiamą požiūrį į vaikus su skirtingais išoriniais ženklais arba etnine priklausomybe.



Šaltinis: <https://www.epuzzle.info/>

3. **Instrukcijos / Metodika / Rekomendacijos, kaip naudotis priemone:** Paaiškinkite vaikams, kad darysite nestandartinę „klasės nuotrauką“. Pagrašykite, kad kiekvienas vaikas nupieštų autoportretą. Kartu su vaikais iškirpkite piešinius ir padarykite koliažą. Koliažą galite priklijuoti priešais klasę arba klasės viduryje, vaikams matomoje vietoje. Ši bendra veikla leis vaikams išreikšti save, parodys, kad nors ir atrodome skirtingai, mes siejame daugybę dalykų. Aš esu aš ir esu unikalus. Mes visi esame tos pačios klasės dalis.
4. **Rezultatų aiškinimas:** Jei vaikas, sudėliojęs paveikslėlius į koliažą, reaguoja neigiamai, tai ženklas, kad yra problema. Gali būti, kad vaikas paliečia kito vaiko piešinį, o tai taip pat yra rimtos problemos požymis.
5. **Raktiniai žodžiai:** klasės paveikslėlis, unikalus, atrodyti kitaip.

### 2 priemonė



ir

1. **Pavadinimas:** žaidimas „Pažink skirtumus, juos gerbk!“

2. **Naudojantis šia priemone** galima nustatyti neigiamą požiūrį į vaikus, turinčius skirtingus išorinius požymius ar etninę priklausomybę.

3. **Instrukcijos / metodika /**

**rekomendacijos, kaip naudotis priemone:**

1. Šaltinis: <https://priobshti.se/article/priobshtavashta-klasna-staya/poznay-razlichiyata-uvazhavay-razlichiyata>  
Žaidimo tikslas – skatinti žaidimo dalyvius suprasti, kad visi žmonės yra skirtingi ir unikalūs, todėl nusipelno pagarbos ir orumo.  
Žaidimo taisyklės:

- Suskirstykite dalyvius į mažas grupes. Paprašykite kiekvienos grupės popieriaus lapą rašikliu padalinti į dvi dalis. Vienoje dalyje užrašyti „Panašumai“, kitoje – „Skirtumai“.
- Paprašykite, kad per 5 minutes dalyviai aptartų ir užrašytų visų grupės narių panašumus.
- Tada 5 minutes skirkite pastebėtiems grupės narių skirtumams užrašyti.
- Užrašant panašumus ir skirtumus svarbu, kad dalyviai konsultuotųsi su visais grupės nariais, nė vieno jų nepalikdami nuošalyje.
- Paprašykite kiekvienos grupės pristatyti panašumus ir skirtumus.
- Drauge su visais mokiniais aptarkite pateiktus klausimus:
  - Kas mus sieja? Kas mus skiria?
  - Ką lengviau pastebime – panašumus ar skirtumus?

#### 4. Rezultatų aiškinimas:

Jei kito vaiko nuomonė ignoruojama, tai yra ženklas, kad yra problema. Jei žaidimo eigoje komandos draugai pradeda juoktis iš to, ką jis parašė, tai lemia žaidimo nesėkmę.

#### 5. Raktiniai žodžiai: žmonės, skirtingi ir unikalūs, panašumai, skirtumai

#### 6. Nuorodos, kuriose rasite daugiau informacijos:

<http://devedu.eu/>

## 3 priemonė



1. **Pavadinimas:** žaidimas „Diskriminacija? Ne, ačiū, man labiau patinka tolerancija!“

2. **Naudojant šią priemonę galima** nustatyti išankstines nuostatas, susijusias su kilme, ekonomine priklausomybe, rase, religija ir kitais kultūrinės įvairovės elementais.

3. **Priemonės naudojimo instrukcijos / metodika / rekomendacijos:**

Šaltinis: [designermoebeloutlet.com](http://designermoebeloutlet.com)

- Paruoškite skirtingų socialinių vaidmenų žmonių korteles (pavyzdžiui, vargšas, klausos negalią turintis žmogus, užsienietis, musulmonas, azijietis ir kt.). Priklijuokite korteles ant kiekvieno klasės nario nugaros, kad jis nematytų ir nežinotų, koks yra jo vaidmuo.
- Žaidimo dalyviai pradeda vaikščioti aplinkui, skaityti kitų vaidmenis ir vaidinti tai, kas parašyta lape arba ką yra girdėję apie tokį asmenį, bet neatskleisdami to, kas parašyta. Dalyviai bando išsiaiškinti, kas parašyta ant jų nugaros. Tegul tai tęsiasi tol, kol visi apžvelgs ir „susikalbės“ su visais dalyviais.
- Žaidimo pabaigoje dalyviai susirenka ir visi aptaria kas vyko žaidimo metu. Klausimų gali būti tokie: Kaip elgėsi kiti? Kaip jautėtės jūs? Kaip manote koks vaidmuo buvo ant jūsų nugaros? Visiems pasidalinus, perskaitykite lapą su jų vaidmenimis.

#### 4. Rezultatų aiškinimas:

Jei tai, kas parašyta ant mokinio nugaros, sukelia juoką ir patyčias, tai rodo, kad mokiniams trūksta tolerancijos. Jei bandydami suprasti, kas parašyta ant nugaros, kai kurie mokiniai netyčia ar sąmoningai įsižeidžia, tai liudija, kad tarp bendraklasių yra nemažai išankstinių nuostatų.

#### 5. Raktiniai žodžiai: vaidmuo, įvairovė, diskusija.

#### 6. Nuorodos, kur galima rasti daugiau informacijos:

<http://devedu.eu/>

## 4 priemonė

### 1. Pavadinimas: žaidimas „Pasisakykite – balsuokite judėdami!“

### 2. Naudojant šią priemonę bus galima aptikti besiformuojančias šovinistines mokinių nuostatas ir nepatenkinamą požiūrį į skirtingas kultūras.

### 3. Priemonės naudojimo instrukcijos / metodika / rekomendacijos

- Padalykite klasės mokinius į dvi dalis pagal nuomonę: vienoje pusėje yra tie, kurie sutinka, kitoje – tie, kurie nesutinka. Tegul dalyviai pereina ir pasilieka atitinkamoje klasės dalyje, kad išreikštų savo poziciją dėl jūsų išgirsto teiginio.

- Po kiekvieno teiginio kai kurie vaikai gali pasakyti, kodėl pasirinko tokią poziciją.

- Pateikiame keletą teiginių idėjų:

*Mes, žmonės, turime daugiau panašumų nei skirtumų;*

*Pasaulis yra pavojingas, nes jame gyvena labai skirtingi žmonės;*

*Visi žmonės gimsta turėdami lygias teises, nepriklausomai nuo jų kultūros;*

*Skirtingų kultūrų žmonėms nėra prasmės bendrauti tarpusavyje.*

### 4. Rezultatų aiškinimas

Jei mokiniai juda netvarkingai ir sustoja tai viename, tai kitame kambario gale, nesiklausydami užduodamų klausimų, turite problemų. Jei mokiniai stumdomi ir šūkauja, užuot klausęsi ir tinkamai reagavę, problema yra tikra.

### 5. Raktiniai žodžiai: skirtumai, odos spalva, lygios visų žmonių teisės, skirtingos kultūros.

## 5 priemonė

### 1. Pavadinimas: žaidimas „Susipainiok – išsipainiok“.

### 2. Naudojant šį įrankį galima aptikti bendravimo nukrypimus neįprastose situacijose.

### 3. Instrukcijos / metodika / rekomendacijos, kaip naudotis priemone:

- Suskirstykite klasę į 2 ar daugiau grupių. Paprašykite, kad kiekviena grupė sudarytų ratą. Gerai, kad vaikai būtų arti vienas kito.

- Po signalo „Startas“ kiekvienas vaikas paima už rankų tą, kurį pasirinko iš rato, bet negali paimti vaikų, esančių šalia (kairėje arba dešinėje pusėje). Visi susipainioja.

- Žaidimo tikslas – išnarplioti virvutę nepaleidžiant vienas kito rankų. Žinoma, žaidimą galite paversti konkurenciniu. Laimi ta grupė, kuri pirmoji išnarplioja.
- Galite pabandyti su visa klase, neskirstydami vaikų į grupes. Kuo daugiau dalyvių, tuo sudėtingesnis bendravimas (problemų sprendimas), bet kartu ir smagiau.
- Sugriežtinkite taisykles, pavyzdžiui, kiekvienas vaikas kiekviena ranka turi paimti vis kitą vaiką, o ne tą patį vaiką abiem rankomis.
- Kitame žaidimo etape taip pat galima nustatyti taisyklę, kad vaikai nekalbėtų vienas su kitu, kol nesusipyko, bet suprastų vienas kitą be žodžių.

#### 4. Rezultatų aiškinimas:

Galimos problemos požymis yra mokinių nenoras iki galo laikytis žaidimo taisyklių ir pradėti žaisti savaip. Kitas bėdos požymis – galimybė, kad mokinys gali sužeisti kitą, ir tai nėra visiškai atsitiktinis dalykas.

#### 5. Raktiniai žodžiai: bendravimas, savitarpio parama ir komandinis darbas,