



ART TECH

ERASMUS+ PROJEKTAS

„ARTTECH“ JAUNŲ MOTERŲ ĮGALINIMAS PER KULTŪROS
PUOSELĖJIMĄ, BENDRADARBIAVIMĄ, MOKYMĄSI

TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ METODIKA
JAUNIMO DARBUOTOJAMS



**ART
TECH**

ERASMUS+ PROJEKTAS

**„ARTTECH“ JAUNŲ MOTERŲ ĮGALINIMAS PER KULTŪROS
PUOSELĖJIMĄ, BENDRADARBIAVIMĄ, MOKYMĄSI**

NR. 2023-3-IT03-KA210-YOU-000176193



Agenzia Italiana
per la Gioventù



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.





TURINYS

ĮVADAS

Moderatoriaus vaidmuo ir dirbtuvių struktūra

MODULIS NR. 1: SKAITMENINIO RAŠTINGUMO IR KŪRYBINIŲ GEBĖJIMŲ STIPRINIMAS

Sesija Nr. 1:

- 1.1. Skaitmeninio meno technologijos
- 1.2. Dirbtinio intelekto (angl. *Artificial Intelligence*) animacinių filmukų generatorius

Sesija nr. 2:

- 2.1. Meninio dizaino kūrimas naudojant „Canva“
- 2.2. Įvadas į „Artflow“: kūrybiškumas formuojant produkto dizainą

Sesija Nr. 3:

- 3.1. Paveikus įgalinimo būdas pasitelkiant „Photoshop Express“

MODULIS NR. 2: ĮVADAS Į KULTŪRINĘ IR MENINĘ ĮVAIROVĘ

Sesija Nr. 1:

- 1.1. Įvadas į kultūrinę ir meninę įvairovę

Sesija Nr. 2:

- 2.1. Įvairovės principai

Sesija Nr. 3:

- 3.1. Skaitmeninių pasakojimų įvadas
- 3.2. Įtraukių skaitmeninių pasakojimų kūrimas
- 3.3. Skaitmeninio pasakojimo formavimas

MODULIS NR. 3: SKAITMENINIŲ PASAKOJIMŲ KŪRIMAS

Sesija Nr. 1:

- 1.1. Įvadas
- 1.2. Skaitmeninio raštingumo įvadas

Sesija Nr. 2:

- 2.1. Skaitmeninio raštingumo ir kūrybiškumo apibrėžimas
- 2.2. Skaitmeninio raštingumo principai

Sesija Nr. 3:

- 3.1. Įtraukus skaitmeninio raštingumo turinys
- 3.2. Skaitmeninio turinio kūrimo įrankiai



ĮVADAS

„ArtTech“ projektas yra motyvuotas tvirtu įsipareigojimu spręsti daugybę visuomenės iššūkių, kartu išnaudojant technologijų, meno ir kultūrinės įvairovės įgalinimą. Šis projektas suteikia apčiuopiamos naudos jaunoms moterims, didina jų **įsidarbinimo** galimybes, skatina **įtrauktį** ir įvairovę, akcentuoja **kultūrų** svarbą bei kuria tinklus, siekiant užtikrinti stipresnius saitus ir harmoniją pasaulyje.

Erasmus+ projekto „ArtTech“ *Jaunų moterų įgalinimas per kultūros puoselėjimą, bendradarbiavimą, mokymąsi* **tikslas** – tobulinti dalyvių, ypač jaunų moterų nuo 19 iki 29 metų, **skaitmeninius ir kūrybinius** įgūdžius pasitelkiant praktines veiklas, kuriose menas integruojamas su **technologijomis**. Projekto metu akcentuojamas tvirtas įsipareigojimas spręsti įvairias visuomenės problemas, kartu išnaudojant technologijų, meno ir kultūrinės įvairovės svarbą.

Projekto dirbtuvės leidžia bendradarbiauti su menininkais, suteikia galimybę **mokytis** įvairių skaitmeninio meno technikų bei **išreikšti** savas kūrybines vizijas. Dalyvės skatinamos perteikti savo kultūrinę tapatybę ir **tyrinėti** platų kultūrinių pasakojimų spektrą pasitelkiant skaitmeninį meną. Šių kūrybinių veiklų metu dalyvės gilinasi į įvairias kultūras, o taip pat ugdo **vienybės** ir tolerancijos pojūtį.



Tarpkultūrinių kūrybinių dirbtuvių tikslas

Skaitmeninių įgūdžių ugdymas: dalyvės, ypač jaunos moterys nuo 19 iki 29 metų, tobulina savo skaitmeninius ir kūrybinius įgūdžius dalyvaudamos praktinėse veiklose, kurių metu menas integruojamas su technologijomis.

Kultūros tyrinėjimas: dirbtuvės leidžia bendradarbiauti su menininkais, suteikia galimybę mokytis įvairių skaitmeninio meno technikų ir išreikšti savas kūrybines vizijas.

Tapatybė ir įvairovė: dalyvės skatinamos perteikti savo kultūrinę tapatybę bei tyrinėti platų kultūrinių pasakojimų spektrą pasitelkiant skaitmeninį meną.

Tarpkultūrinis supratimas: šios kūrybinės veiklos metu dalyviai gilinasi į įvairių kultūrų subtilybes, tokiu būdu ugdomas jų vienybės ir tolerancijos pojūtis.

Tikslinė grupė

Jaunos, 19–29 metų amžiaus moterys, įskaitant marginalizuotų grupių arba nepakankamai atstovaujamų grupių atstoves, o taip pat nedirbančios ir nesimokančios (angl. *NEET*), pažeidžiamos, diskriminuojamos jaunos merginos. Konkrečiau kalbant, jaunos moterys, ypač kilusios iš mažiau galimybių turinčių šeimų, patiria lyčių nelygybės iššūkius, susijusius su švietimu, įsidarbinimu ir pilietiniu dalyvavimu.



Moderatoriaus vaidmuo ir dirbtuvių struktūra

Sukurtos metodikos sėkmei itin reikšmingas moderatoriaus vaidmuo. Šis žmogus atlieka tarytum mentoriaus vaidmenį, palaikant dalyvius, vadovaujantis atitinkama metodologija, bei padedant užtikrinti jos sėkmę.

Tarpkultūrinės kūrybinės dirbtuvės suskirstytos į tris skirtingus modulius. Dirbtuvių programos trukmė gali būti koreguojama pasirenkant norimas veiklas pagal esamus poreikius ir pomėgius.

MODULIS	SESIJA
Modulis Nr. 1: Skaitmeninio raštingumo ir kūrybinių gebėjimų stiprinimas	Sesija Nr. 1: 1.1 Įvadas 1.2. Skaitmeninio meno technologijos 1.3. Dirbtinio intelekto (angl. <i>Artificial Intelligence</i>) animacinių filmukų generatorius Sesija Nr. 2: 2.1: Meninio dizaino kūrimas naudojant „Canva“ 2.2. Įvadas į „Artflow“: kūrybiškumas formuojant produkto dizainą Sesija Nr. 3: 3.1. Paveikus įgalinimo būdas pasitelkiant „Photoshop Express“
Modulis Nr. 2: Įvadas į kultūrinę ir meninę įvairovę	Sesija Nr. 1: 1.1. Įvadas į kultūrinę ir meninę įvairovę Sesija Nr. 2: 2.1. Įvairovės principai Sesija Nr. 3: 3.1. Empatijos ir pagarbos ugdymas
Modulis Nr. 3: Skaitmeninių pasakojimų kūrimas	Sesija Nr. 1: 1.1 Įvadas 1.2. Skaitmeninio raštingumo įvadas Sesija Nr. 2: 2.1. Skaitmeninio raštingumo ir kūrybiškumo apibrėžimas 2.2. Skaitmeninio raštingumo principai Sesija Nr. 3: 3.1. Įtraukus skaitmeninio raštingumo turinys 3.2. Skaitmeninio turinio kūrimo įrankiai



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 1: SKAITMENINIO RAŠTINGUMO IR KŪRYBINIŲ GEBĖJIMŲ STIPRINIMAS

Šiame modulyje pristatomos skaitmeninio raštingumo ir kūrybinių kompetencijų sąvokos. Dalyviai turės galimybę lavinti savo skaitmeninio raštingumo įgūdžius bei kūrybines kompetencijas interaktyviose ir praktinėse veiklose.

VEIKLOS:

SESIJA NR. 1:

Įvadas: susipažinimas – šios veiklos metu sužaisime keletą „Ledlaužio“ (angl. *Icebreaker*) žaidimų, padėsiančių susipažinti su grupės moderatoriumi ir likusiais dalyviais.

Skaitmeninio meno technologijos: programos, naudojamos siekiant perteikti tarpkultūrinius jausmus bei suteikiančios galimybę šiuos pojūčius paversti skaitmeniniais meno kūriniais.

Dirbtinio intelekto animacinių filmukų generatorius: dirbtinio intelekto mokymosi galimybių identifikavimas, taikomas vaizdo transformavimui.

SESIJA NR. 2:

Meninio dizaino kūrimas naudojant „Canva“: mokymasis naudotis „Canva“ kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankiu.

Įvadas į „Artflow“: kūrybiškumas formuojant produkto dizainą: grafinio dizaino ir vaizdinės komunikacijos įgūdžių tobulinimas.

SESIJA NR. 3:

Paveikus įgalinimo būdas pasitelkiant „Photoshop Express“: „Photoshop Express“, kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankio, akcentavimas.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

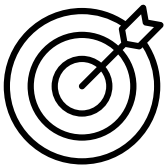
MODULIS NR. 1: SKAITMENINIO RAŠTINGUMO IR KŪRYBINIŲ GEBĖJIMŲ STIPRINIMAS

SESIJA NR. 1

1.1. Įvadas:

„Ledlaužio“ žaidimai – tai veiklos ar pratimai, skirti palengvinti dalyvių prisistatymą, tuo pačiu užmegzti ryšį ir sukurti šiltą grupės atmosferą.

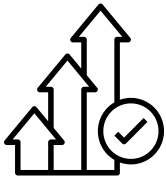
Dvi tiesos ir vienas melas – skaitmeninis variantas



Tikslas: vieniems kitus geriau pažinti ir daugiau sužinoti apie savus skaitmeninius įpročius.



Trukmė: kiekvienam dalyviui skiriamos 2 minutės.



Mokymosi rezultatai: ši veikla padės dalyviams apmąstyti savo skaitmeninius įpročius.

Veiklos eiga:

1. **Įvadas:** Pradėkite nuo šios veiklos pristatymo ir jos tikslo paaiškinimo. Informuokite dalyvius, kad jų bus prašoma pasidalinti trimis teiginiais apie savo skaitmeninius įpročius ar patirtį: du teiginiai turėtų būti teisingi, o trečias – melagingas. Pabrėžkite, kad tikslas yra smagiai praleisti laiką, tuo pačiu sužinant kažką naujo apie kitų dalyvių skaitmeninę patirtį bei skatinant diskusijas skaitmeninėmis temomis.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 1: SKAITMENINIO RAŠTINGUMO IR KŪRYBINIŲ GEBĖJIMŲ STIPRINIMAS

2. **Pateikite pavyzdžių:** siekiant užtikrinti, kad dalyviai tinkamai suprastų veiklos formatą, pateikite keletą teisingų ir melagingų teiginių pavyzdžių, kuriais jie galėtų remtis. Pavyzdžiui:

- „Niekada nesu išsiuntęs(-usi) tekstinės žinutės.“
- „Kartą netyčia ištryniau visus savo kompiuteryje esančius failus.“
- „Mėgstamiausioje mano socialinės medijos platformoje turiu daugiau nei 500 sekėjų.“

3. **Skirkite laiko pasiruošti:** skirkite dalyviams keletą minučių, kad visi spėtų sugalvoti po tris teiginius. Skatinkite kūrybiškumą ir patarkite dalyviams pamąstyti apie unikalią patirtį, kuri galėtų nustebinti visą grupę.

4. **Pasidalykite teiginiais:** kuomet visi dalyviai jau bus pasiruošę, apeikite grupę ir paprašykite kiekvieno pasidalyti savo trimis teiginiais. Priminkite, kad teiginiai turėtų būtų trumpi, bet išsamūs.

5. **Spėlioavimo žaidimas:** kiekvienam dalyviui pasidalijus savo sugalvotais teiginiais, paprašykite likusios grupės atspėti, kuris teiginys, jų nuomone, yra melagingas.

6. **Atskleiskite melagingą teiginį:** visiems pateikus savo spėjimus, paprašykite dalyvio atskleisti, kuris teiginys buvo išgalvotas. Tuo pačiu tai gali paskatinti tolimesnę diskusiją ir pasakojimus apie tikrąsias paminėtas patirtis.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 1: SKAITMENINIO RAŠTINGUMO IR KŪRYBINIŲ GEBĖJIMŲ STIPRINIMAS

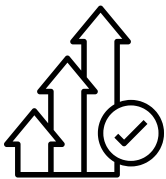
1.2. Dirbtinio intelekto animacinių filmukų generatorius



Tikslas: mokyti dalyvius apie dirbtinio intelekto ir mašininio mokymosi pagrindus, kuomet jie taikomi vizualų transformavimui.



Trukmė: 45 min.



Mokymosi rezultatai: dalyviai išmoks naudotis dirbtinio intelekto animacinių filmukų įrankiu kuriant skaitmeninius animacinius filmukus iš tikrų užfiksuotų vaizdų.

Tikslas:

- Nustatyti dirbtinio intelekto ir mašininio mokymosi pagrindus, taikomus vaizdo transformavimui.
- Išmokti naudotis dirbtinio intelekto animacinių filmukų kūrimo įrankiu, norint sukurti skaitmeninius animacinius filmukus iš užfiksuotų tikrų vaizdų.
- Ugdyti kūrybinius ir techninius skaitmeninio meno įgūdžius.

Reikalingos priemonės:

- Kompiuteriai ir interneto prieiga.
- Standartiniai paveikslėliai praktikai (gali būti peizažai, portretai ir kt.).
- Projektorius arba ekranas demonstracijoms.
- Programinė įranga, skirta kurti pristatymus.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 1: SKAITMENINIO RAŠTINGUMO IR KŪRYBINIŲ GEBĖJIMŲ STIPRINIMAS

SESIJA NR. 2

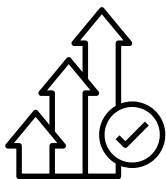
2.1. Meninio dizaino kūrimas naudojant „Canva“



Tikslas: išmokyti dalyvius naudotis „Canva“ programa kuriant skaitmeninio meno kūrinius.



Trukmė: 50 min.



Mokymosi rezultatai: dalyviai išmoks naudotis „Canva“ kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankiu ir lavins grafinio dizaino bei vizualinės komunikacijos įgūdžius.

Tikslas:

- Išmokti naudotis „Canva“ kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankiu.
- Ugdyti grafinio dizaino ir vaizdinės komunikacijos įgūdžius.
- Sukurti asmeninį meno projektą, kurį būtų galima įtraukti į skaitmeninį portfolio.

Reikalingos priemonės:

- Kompiuteriai ir interneto prieiga.
- Prieiga prie „Canva“ programos (<https://www.canva.com/>).
- Pagrindiniai meno reikmenys (galimybė vizualiai pavaizduoti idėjas).
- Projektorius arba ekranas demonstracijoms.
- „Google“ diskas arba kita debesies saugyklos paslauga, skirta išsaugoti ir bendrinti sukurtus darbus.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 1: SKAITMENINIO RAŠTINGUMO IR KŪRYBINIŲ GEBĖJIMŲ STIPRINIMAS

SESIJA NR. 2

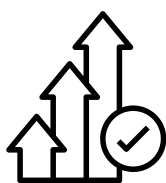
2.2. Įvadas į „Artflow“: kūrybiškumas formuojant produkto dizainą



Tikslas: išmokyti dalyvius naudotis „ArtFlow“ programa kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankiu.



Trukmė: 45 min.



Mokymosi rezultatai: dalyviai išmoks naudotis „ArtFlow“ kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankiu ir tuo pačiu lavins grafinio dizaino bei vizualinės komunikacijos įgūdžius.

Tikslas:

- Išmokti naudotis „ArtFlow“ kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankiu.
- Ugdyti grafinio dizaino ir vaizdinės komunikacijos įgūdžius.
- Sukurti asmeninį meno projektą, kurį būtų galima įtraukti į skaitmeninį portfolio.

Reikalingos priemonės:

- Kompiuteriai ir interneto prieiga.
- Prieiga prie „ArtFlow“ programos (<https://artflowstudio.com/>).
- Pagrindiniai meno reikmenys (galimybė vizualiai pavaizduoti idėjas).
- Projektorius arba ekranas demonstracijoms.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 1: SKAITMENINIO RAŠTINGUMO IR KŪRYBINIŲ GEBĖJIMŲ STIPRINIMAS

SESIJA NR. 3

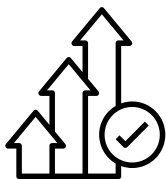
3.1. Paveikus įgalinimo būdas pasitelkiant „Photoshop Express“



Tikslas: išmokyti dalyvius naudotis „Photoshop Express“ programa kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankiu.



Trukmė: 50 min.



Mokymosi rezultatai: dalyviai išmoks naudotis „Photoshop Express“ programa kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankiu ir lavins grafinio dizaino bei vizualinės komunikacijos įgūdžius.

Tikslas:

- Identifikuoti „Photoshop Express“ kaip skaitmeninio meno kūrimo įrankį.
- Ugdyti grafinio dizaino ir vaizdinės komunikacijos įgūdžius.
- Sukurti asmeninį meno projektą, kurį būtų galima įtraukti į skaitmeninį portfolio.

Reikalingos priemonės:

- Kompiuteriai ir interneto prieiga.
- Prieiga prie „Photoshop Express“

<https://discover.photoshop.com/en/discover/category/all>

- Pagrindiniai meno reikmenys (galimybė vizualiai pavaizduoti idėjas).
- Projektorius arba ekranas demonstracijoms.
- „Google“ diskas arba kita debesies saugyklos paslauga, skirta išsaugoti ir bendrinti sukurtus darbus.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 1: SKAITMENINIO RAŠTINGUMO IR KŪRYBINIŲ GEBĖJIMŲ STIPRINIMAS

4. **Refleksija ir išvados** (5–10 min.): moderatorius veda refleksijos sesiją, kurios metu dalyviai apmąsto savo veiklų patirtis, ką jie išmoko ir kaip savo naujus įgūdžius bei įžvalgas galės pritaikyti ateityje. Sesija baigiama dalijimusi esminiais pastebėjimais ir apibendrinimais.

Klausimai refleksijai:

1. Ką naujo išmokote apie skaitmeninį raštingumą šios veiklos metu?
2. Kaip skaitmeninio koliažo kūrimo procesas pagerino Jūsų supratimą apie skaitmeninio raštingumo principus?
3. Su kokiais iššūkiais susidūrėte užsiėmimo metu ir kaip juos įveikėte?
4. Kokius skaitmeninio raštingumo įgūdžius pritaikėte ar lavinote kurdami koliažą?
5. Kaip nusprendėte, kokį skaitmeninį turinį įtraukti į savo koliažą? Kokius kriterijus naudojote?
6. Ar Jūsų koliažas perteikia kokią nors konkrečią žinutę ar temą, susijusią su skaitmeniniu raštingumu? Jei taip, kokia tai žinutė / tema?
7. Kokių įžvalgų ar perspektyvų pasisėmėte žvelgdami į bendraamžių sukurtus koliažus?
8. Kaip įsivaizduojate skaitmeninio raštingumo principų taikymą šioje veikloje savo asmeniniame, akademiname ar profesiniame gyvenime?
9. Kokių papildomų išteklių ar paramos Jums reiktų norint toliau tobulinti skaitmeninio raštingumo įgūdžius?
10. Kokiais būdais galite skatinti skaitmeninį raštingumą savo bendruomenėje ar darbo vietoje, remiantis tuo, ką jau išmokote?



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 2: ĮVADAS Į KULTŪRINĘ IR MENINĘ ĮVAIROVĘ

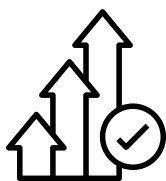
VEIKLA NR. 2.1. Įvairovės principai



Tikslas: skatinti supratingumą, dėkingumą ir pagarbą įvairovei ir visoms jos formoms.



Trukmė: 60 min.



Mokymosi rezultatai: dalyviai įgis visapusišką supratimą apie pagrindinius įvairovės principus ir jų pritaikymą įvairiems gyvenimo aspektams. Jie taip pat išmoks vertinti ir gerbti skirtumus bei puoselėti įtraukią aplinką.

Veiklos eiga:

1. **Įvadas** (10 min.): moderatorius pristato įvairovės temą ir jos svarbą kuriant įtraukias bendruomenes. Pagrindinių įvairovės principų paaiškinimas: skirtumų priėmimas, įtrauktis, teisingumas, pagarba ir pripažinimas.
2. **Pagrindinių principų pristatymas** (20 min.): iliustruojant kiekvieną principą naudokite pavyzdžius, atvejų analizes ar asmenines istorijas. Aptarkite šių principų svarbą kasdienėse sąveikose ir bendruomenės aplinkos kontekste.
3. **Interaktyvi diskusija** (20 min.): dalyviai aptaria savo patirtis bei dalijasi mintimis, patirtimi ir įžvalgomis, susijusiomis su įvairovės principais.
4. **Diskusija ir refleksija** (10 min.): apmąstykite aptartas įžvalgas bei kaip dalyviai gali pritaikyti šiuos principus savo asmeniniame ir profesiniame gyvenime. Pateikite užduotį – sukurti plakatą arba infografiką, apibendrinant pagrindinius įvairovės principus.

TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 2: ĮVADAS Į KULTŪRINĘ IR MENINĘ ĮVAIROVĘ

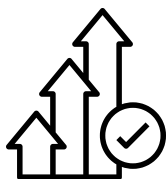
VEIKLA NR. 2.2. Empatija pasitelkiant kultūrinio meno kūrybą



Tikslas: ugdyti empatiją kuriant meną, atspindintį skirtingų kultūrų patirtis ir perspektyvas.



Trukmė: 60 min.



Mokymosi rezultatai: dalyviai sustiprins savo empatiją, suprasdami bei išreiškdami skirtingų kultūrų emocijas ir perspektyvas pasitelkiant meną. Jie taip pat išmoks įvertinti įvairius būdus, kaip skirtingos kultūros išreiškia savo patyrimą ir vertybes.

Veiklos eiga:

1. **Įvadas** (10 min.): moderatorius supažindina dalyvius su empatijos samprata ir jos svarba siekiant suprasti įvairias kultūrines patirtis. Užsiėmimo paaikškinimas: dalyviai kurs meno kūrinius, kuriais bus perteikiamos kitokios nei jų pačių emocijos ir kultūrinės perspektyvos.
2. **Tyrimai ir įkvėpimo šaltiniai** (15 min.): dalyviai pasirenka tam tikrą kultūrą, kuri jiems dar nėra gerai pažįstama. Tikslas – tyrinėti pasirinktos kultūros meno formas, istoriją ir aktualijas (naudojant pateiktą medžiagą ar internetinius šaltinius). Svarbu identifikuoti pagrindines emocijas ir temas, kurios reikšmingos pasirinktai kultūrai.
3. **Meno kūryba** (15 min.): dalyviai naudoja įvairias meno priemones (pvz., dažus, žymeklius, koliažui reikiamas medžiagas), siekiant sukurti meno kūrinį, atspindintį pasirinktos kultūros emocijas ir perspektyvas. Moderatorius teikia patarimus ir palaiko dalyvius, skatinant sutelkti dėmesį į empatijos išraišką jų meno kūriniuose.
4. **Pagrindinių principų pristatymas** (10 min.): dalyviai pristato galutinius savo meno kūrinius. Paprašykite jų paaikškinti kultūrinį kontekstą ir emocijas ar perspektyvas, kurias buvo siekta perteikti.
5. **Diskusija ir refleksija** (10 min.): apmąstomos meno kūrimo patirtys žvelgiant iš kitos kultūros perspektyvos. Aptarkite, kaip ši veikla padėjo dalyviams geriau suprasti bei pademonstruoti empatiją skirtingoms kultūroms ir jų atstovams.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 2: ĮVADAS Į KULTŪRINĘ IR MENINĘ ĮVAIROVĘ

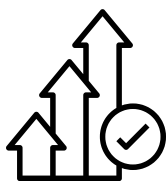
VEIKLA NR. 2.3. Menas ir lyčių perspektyvos



Tikslas: ištirti meno ir lyties sankirtą, analizuoti, kaip lytis daro įtaką meninei raiškai ir suvokimui.



Trukmė: 60 min.



Mokymosi rezultatai: dalyviai gilinsis į tai, kaip lytis įtakoja meną ir lyties vaizdavimą skirtingose meno išraiškose. Jie taip pat išmoks atpažinti ir užginčyti lyčių šališkumą mene.

Veiklos eiga:

1. **Įvadas** (10 min.): moderatorius pristato meno ir lyties temą, paaiškina lyčių perspektyvų nagrinėjimo reikšmę meno kontekste. Inicijuojama diskusija apie tai, kaip lytis įtakoja meninę raišką ir meno suvokimą.
2. **Pristatymas ir diskusija** (35 min.): demonstruojami įvairūs meno kūriniai, sukurti skirtingų lyčių menininkų. Aptarkite, kaip šiuose meno kūrinuose atsispindi skirtingos lyčių perspektyvos. Dalyviai analizuoja pasirinktus meno kūrinius ir nustato bei aptaria meno kūrinuose atstovaujamas lyčių perspektyvas. Apsvarstykite šiuos klausimus: kaip menininko lytis įtakoja kūrybą? Kokios žinutės apie lytį gali būti perduodamos pasitelkiant meną?
3. **Interaktyvi veikla** (15 min.): moderuokite diskusiją apie lyčių perspektyvų poveikį meno kontekste ir kaip jos formuoja mūsų supratimą apie skirtingus lyčių vaidmenis ir tapatybes.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 2: ĮVADAS Į KULTŪRINĘ IR MENINĘ ĮVAIROVĘ

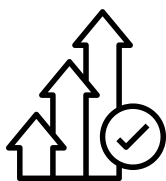
VEIKLA NR. 2.4. Empatija per dirbtinio intelekto meno projektus



Tikslas: ugdyti empatiją naudojant dirbtinio intelekto priemones kuriant meną, atspindintį skirtingų kultūrų patirtis ir perspektyvas.



Trukmė: 120 min.



Mokymosi rezultatai: dalyviai sužinos, kaip dirbtinis intelektas gali būti naudojamas tyrinėjant ir reprezentuojant įvairias kultūrines perspektyvas. Skaitmeninio meno kūrybos metu dėmesys skiriamas empatijos įgūdžių ugdymui. Siekis išmokyti naudotis dirbtinio intelekto įrankiais meno generavimui.

Veiklos eiga:

1. **Empatijos ir dirbtinio intelekto įvadas** (20 min.): aptarkite empatijos svarbą socialiniuose santykiuose. Pateikite galimus dirbtinio intelekto įrankius, tinkamus meninei kūrybai (pvz., „DALL-E“, „DeepArt“).
2. **Praktinės dirbtinio intelekto įrankių taikymo dirbtuvės** (20 min.): praktiniai pratimai, kaip galima pasitelkti dirbtinį intelektą kuriant skirtingas kultūras reprezentuojantį meną. Išanalizuokite dirbtinio intelekto pagalba sukurtus meno kūrinius, norint geriau perprasti pavaizduotas emocijas ir perspektyvas.
3. **Meno kūrybos projektas** (40 min.): dalyviai pasirenka norimą kultūrą, tuomet ją tyrinėja dirbtinio intelekto pagalba formuojant meno kūrinius, atspindinčius šiai kultūrai būdingas emocijas ir perspektyvas. Dalyviai gauna užduotį sukurti meno projektą, vadovaujantis moderatoriaus nuolat teikiamu grįžtamojo ryšiu.
4. **Pristatymas ir diskusija** (40 min.): sukurtų meno projektų pristatymas. Aptarkite ir apmąstykite dirbtinio intelekto naudojimo patirtis skatinant empatijos pojūtį.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 2: ĮVADAS Į KULTŪRINĘ IR MENINĘ ĮVAIROVĘ

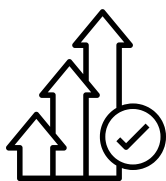
VEIKLA NR. 2.5. Skaitmeninė įvairovė: Įtraukiančio turinio kūrimas pasitelkiant dirbtinį intelektą



Tikslas: skatinti įvairovės svarbos supratimą ir vertinimą, pasitelkiant dirbtinio intelekto technologijas skaitmeninio turinio formavimui.



Trukmė: 120 min.



Mokymosi rezultatai: ugdomas gilus įvairovės ir įtraukties principų suvokimas. Dalyviai išmoks naudoti dirbtinio intelekto įrankius kuriant įvairovę skatinantį skaitmeninį turinį. Naudojant pažangias technologines priemones taip pat tobulinami skaitmeniniai įgūdžiai.

Veiklos eiga:

Įvairovės principų įvadas (30 min.): aptarkite įvairovės, įtraukties, teisingumo ir pagarbos principus. Pateikite atvejų analizes ir praktinius skaitmeninės įtraukties pavyzdžius.

Dirbtinio intelekto įrankiai turinio kūrimui (30 min.): pristatykite dirbtinio intelekto įrankius, tokius kaip „ChatGPT“, padėsiančius kūrybinio rašymo proceso metu, bei kitas turinio kūrimui naudingas programas. Pateikiami praktiniai pratimai, kaip naudoti šias priemones kuriant įtraukų turinį.

Turinio kūrimo projektas (30 min.): dalyviai grupelėse arba individualiai kuria skaitmeninio turinio projektą (pvz., tinklaraščius, vaizdo įrašus, infografiką), skatinantį įvairovę ir įtrauktį. Teikiamas nuolatinis veiklos moderatorių palaikymas ir grįžtamasis ryšys.

Pristatymas ir atsiliepimai (30 min.): sukurto skaitmeninio turinio pristatymas. Aptarkite pristatytas temas ir apmąstykite šios veiklos patirtis skatinant įvairovę bei pasitelkiant dirbtinio intelekto galimybes.



TARPKULTŪRINIŲ KŪRYBINIŲ DIRBTUVIŲ VEIKLOS

MODULIS NR. 3: SKAITMENINIŲ PASAKOJIMŲ KŪRIMAS

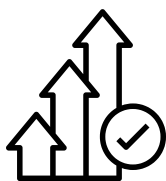
VEIKLA NR. 3.1. Skaitmeninių pasakojimų įvadas



Tikslas: supažindinti dalyvius su skaitmeninių pasakojimų kūrimo koncepcija ir suteikti jiems esminių žinių apie istorijų pasakojimo reikšmę gyvenant skaitmeniniame amžiuje.



Trukmė: 45 min.



Mokymosi rezultatai: geresnis supratimas apie skaitmeninius pasakojimus.

Veiklos eiga:

Įvadas (5 min.): supažindinkite dalyvius su skaitmeninių pasakojimų kūrimo tematika. Pateikite sesijos tikslą bei struktūros apžvalgą.

Skaitmeninių pasakojimų samprata (15 min.): pateikite skaitmeninių pasakojimų koncepcijos apibrėžimą ir paaiškinkite jų reikšmę skaitmeninio amžiaus kontekste. Aptarkite esminius skaitmeninio pasakojimo elementus, įskaitant pasakojimo būdus, galimas skirtingas platformas ir tikslinės auditorijos įsitraukimą.

Pavyzdžiai ir atvejų analizė (20 min.): pademonstruokite įvairius skaitmeninių pasakojimų pavyzdžius, tai gali būti vaizdo įrašų, internetinių transliacijų, tinklaraščių ir socialinės žiniasklaidos pasakojimai. Analizuokite atvejų tyrimus norint nustatyti veiksmingas pasakojimo strategijas ir metodus, dažniausiai naudojamus kuriant skaitmeninius pasakojimus.

Refleksija ir diskusija (5 min.): inicijuokite trumpą diskusiją, kurios metu dalyviai galėtų apmąstyti, ką naujo sužinojo apie skaitmeninius pasakojimus, ir pasidalintų savo įžvalgomis bei idėjomis.



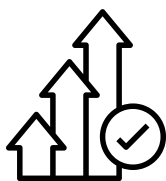
VEIKLA NR. 3.2. Įtraukių skaitmeninių pasakojimų kūrimas



Tikslas: suvokti skaitmeninius pasakojimus, įvertinti jų reikšmę ir pradėti tyrinėti metodus bei elementus, būtinus kuriant patrauklius skaitmeninius pasakojimus.



Trukmė: 45 min.



Mokymosi rezultatai: gebėjimas dirbti komandoje ir teorines žinias pritaikyti praktikoje.

Veiklos eiga:

Įvadas (5 min.): peržiūrėkite pagrindines ankstesnės sesijos sąvokas ir pristatykite dabartinės veiklos akcentą: įtraukių skaitmeninių pasakojimų kūrimą.

Istorijų pasakojimo metodai (20 min.): panagrinėkite pagrindinius metodus, būtinus norint sukurti įtraukius skaitmeninius pasakojimus, pavyzdžiui, pasakojimo struktūrą, charakterio raidą, konfliktus ir sprendimus. Aptarkite, kaip galima pritaikyti pasakojimo metodus naudojant skirtingus skaitmeninius įrankius ir platformas.

Daugialypės terpės įrankiai ir ištekliai (30 min.): supažindinkite dalyvius su svarbiausiais daugialypės terpės įrankiais ir ištekliais, skirtais skaitmeninių pasakojimų kūrimo procesui, įskaitant vaizdo redagavimo programas, garso įrašymo įrankius, grafinio dizaino platformas ir internetines istorijų pasakojimo prieigas. Pateikite gaires, kaip dalyviai gali pasirinkti tinkamus įrankius ir išteklius, atsižvelgiant į jų skaitmeninių pasakojimų tikslus bei tikslinę auditoriją.



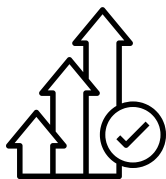
VEIKLA NR. 3.3. Skaitmeninio pasakojimo formavimas



Tikslas: suteikti dalyviams praktinę galimybę pritaikyti istorijų pasakojimo metodus ir koncepcijas, išmoktas ankstesnės veiklos metu, kuriant įtraukius skaitmeninius pasakojimus.



Trukmė: 60 min.



Mokymosi rezultatai: praktiniai įgūdžiai, žinios ir įžvalgos apie įtraukius skaitmeninių pasakojimų kūrimo procesą, parengiant dalyvius pritaikyti šiuos gebėjimus asmeninėje, akademinėje ir profesinėje srityje.

Veiklos eiga:

1. **Įvadas** (5 min.): peržiūrėkite pagrindines ankstesnės sesijos sąvokas ir pristatykite dabartinės sesijos temą: patrauklių skaitmeninių pasakojimų formavimą.
2. **Praktinė veikla: Skaitmeninio pasakojimo kūrimas** (40 min.): suskirstykite dalyvius į mažas grupes ir kiekvienai grupei priskirkite galimas skaitmeninio pasakojimo projekto tematikas. Dalyviai raginami naudoti daugialypės terpės įrankius ir išteklius, tokiu būdu jie galės kurti savo skaitmeninius pasakojimus, taikydami ankstesnėse veiklose jau aptartus metodus.
3. **Dalijimasis ir grįžtamasis ryšys** (10 min.): kiekviena grupė kviečiama trumpai pristatyti savo skaitmeninio pasakojimo projektą, akcentuojant naudotus ryškiausius pasakojimo elementus ir iššūkius, su kuriais susidūrė šios veiklos metu.
4. **Refleksija ir išvados** (5 min.): galutinė refleksija, kuomet dalyvių paprašoma apsvarstyti jų skaitmeninių pasakojimų kūrimo procesą ir pasidalinti įžvalgomis bei įspūdžiais.

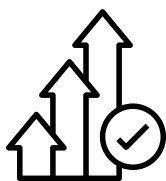
VEIKLA NR. 3.4. Aš ir pasaulis



Tikslas: padėti jaunoms moterims analizuoti ir apibrėžti savo tapatybę per įvairius jų gyvenime atliekamus vaidmenis, bei kūrybiškai išreikšti šį supratimą kuriant istorijų pasakojimus ir vaizdines reprezentacijas.



Trukmė: 150 min.



Mokymosi rezultatai: dalyviai analizuos savo identitetą ir apmąstys įvairius vaidmenis, kuriuos jie atlieka savo gyvenime. Apmąstymų ir diskusijų metu dalyviai giliau supras savo tapatybę. Jie lavins pasakojimo įgūdžius, kad galėtų išreikšti savo tapatybę; kūrybinei raiškai naudos skaitmenines priemones.

Veiklos eiga:

1. **Įvadas** (5 min.): moderatorius supažindina dalyvius su tapatybės samprata ir jos sąsaja su vaidmenimis, kuriuos atliekame kasdieniame gyvenime.
2. **Tapatybės tyrinėjimas** (15 min.): dalyviai apmąsto ir išvardija įvairius jų gyvenime užimamus vaidmenis (pvz., dukra, studentė, draugas, sportininkas ir kt.). Remiantis šiais apmąstymais dalyviai turi galimybę labiau įsigilinti į kiekvieno vaidmens reikšmę.
3. **Istorijų pasakojimas** (30 min.): iš jau sudaryto sąrašo dalyviai kviečiami pasirinkti norimus vaidmenis ir sukurti kūrybišką istoriją apie save, įtraukiant norimas roles.
4. **Skaitmeninio turinio kūrimas** (60 min.): dalyviai naudoja skaitmeninius įrankius (pvz., grafinio dizaino programas, piešimo programėles), norint sukurti vizualines savo istorijos reprezentacijas. Jie gali naudoti paveikslėlius, simbolius ir tekstus, siekiant perteikti savo tapatybę bei atliekamus vaidmenis. Esant poreikiui veiklos moderatoriai teikia techninę pagalbą ir patarimus.
5. **Dalijimasis ir refleksija** (30 min.): kiekvienas dalyvis pristato savo sukurtą skaitmeninį kūrinį. Aptarkite, ką naujo dalyviai sužinojo apie save šios veiklos metu.
6. **Grupinė diskusija** (10 min.): dalyviai kviečiami diskutuoti apie panašumus ir skirtumus, kaip individai suvokia ir išreiškia savo tapatybę.



„ARTTECH“ PATARIMAI IR REKOMENDACIJOS JAUNIMO DARBUOTOJAMS

„ArtTech“ projekto komanda dalijasi keletu patarimų ir rekomendacijomis jaunimo darbuotojams, teikiant dėmesį bendradarbiavimui, pabrėžiant kultūrinę įvairovę, mokymąsi ir jaunų moterų įgalinimą:

1. **Kultūrinis jautrumas:** supraskite ir gerbkite jaunų moterų, su kuriomis dirbate, kultūrinę kilmę ir tapatybę. Pripažinkite grupės įvairovę ir įsitikinkite, kad Jūsų programos yra įtraukios bei jautrios įvairioms kultūrinėms perspektyvoms.
2. **Bendruomenės įsitraukimas:** puoselėkite partnerystę su vietos bendruomenės organizacijomis, kultūrinėmis grupėmis ir lyderiais, norint formuoti jaunoms moterims palankią tinklaveiką. Bendradarbiaukite su jais kurdami programas, kurios atlieptų bendruomenės poreikius ir interesus.
3. **Mentorystė:** teikite mentorystės galimybes, kad jaunos moterys galėtų susipažinti su įkvepiančiais žmonėmis, kurie dalytųsi savo kultūrinės kilmės patyrimais ar turėtų panašią patirtį. Skatinkite bendraamžių mentorystę grupėse, tuo pačiu pabrėžiant lyderystės ugdymo ir palaikymo tinklų svarbą.
4. **Ilgūdžių ugdymo mokymai:** pasiūlykite seminarus ir mokymų sesijas, skirtas praktinių įgūdžių, tokių kaip lyderystė, komunikacija, atstovavimas ir finansinis raštingumas, ugdymui. Pritaikykite šiuos seminarus sprendžiant konkrečius iššūkius ar kliūtis, su kuriomis jaunos moterys susiduria Jūsų bendruomenėje.
5. **Kultūrinės šventės:** organizuokite renginius ir veiklas, kurios akcentuotų jaunų moterų kultūrinį paveldą ir pasiekimus. Tai gali būti kultūros festivaliai, meno parodos, istorijų pasakojimų seansai arba pasirodymai, kuriuose būtų demonstruojami jų talentai bei indėlis.
6. **Saugios erdvės:** sukurkite saugią ir palaikančią aplinką, kurioje jaunos moterys jaustųsi patogiai reiškiant savo mintis bei dalijantis patirtimi. Skatinkite atvirą bendravimą bei suteikite reikiamus išteklius esant poreikiui spręsti tokias problemas, kaip smurtas dėl lyties, diskriminacija ir psichologinė gerovė.



„ARTTECH“ PATARIMAI IR REKOMENDACIJOS JAUNIMO DARBUOTOJAMS

7. **Bendradarbiavimo projektai:** raginkite jaunas moteris bendradarbiauti projektuose, kurie skatintų kultūrinį supratimą, socialinį teisingumą ir bendruomenės įgalinimą. Šie projektai gali apimti iniciatyvas, tokias kaip bendruomenės freskos, daugialypės terpės kūriniai arba specialios kampanijos, sprendžiančios moterims aktualias problemas.

8. **Įgalinimas pasitelkiant švietimą:** remkite švietimo galimybes, įgalinančias jaunas moteris siekti savo užsibrėžtų tikslų ir siekių. Tai galėtų apimti stipendijas, mokymosi programas, karjeros tobulinimo seminarus ir prieigas prie reikiamų edukacinių išteklių.

9. **Įvertinimas ir grįžtamasis ryšys:** reguliariai vykdykite savo programų efektyvumo vertinimą ir paprašykite dalyvių atsiliepimų, kad įsitikintumėte, jog programos ištis atitinka jų poreikius ir tikslus. Išanalizuokite gautą grįžtamąjį ryšį, prireikus atlikite reikiamus patobulinimus ir korekcijas.

10. **Atstovavimas ir politikos pokyčiai:** propaguokite politiką ir iniciatyvas, remiančias lyčių lygybę, kultūrinę įvairovę ir jaunimo įgalinimą vietos, nacionaliniu ir tarptautiniu lygmeniu. Skatinkite jaunas moteris tapti pokyčių šalininkėmis bendruomenėse bei už jų ribų.

Įgyvendinant šiuos patarimus ir rekomendacijas, jaunimo darbuotojai galimai atliks lemiamą vaidmenį įgalindami jaunas moteris pasitelkiant bendradarbiavimą, kultūrinę įvairovę, mokymąsi ir atstovavimą.



**ART
TECH**

ERASMUS+ PROJEKTAS

**„ARTTECH“ JAUNŲ MOTERŲ ĮGALINIMAS PER KULTŪROS
PUOSELĖJIMĄ, BENDRADARBIAVIMĄ, MOKYMĄSI**

NR. 2023-3-IT03-KA210-YOU-000176193



Agenzia Italiana
per la Gioventù



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

FINANSUOJAMA EUROPOS SĄJUNGOS LĖŠOMIS. TAČIAU IŠREIŠKIAMAS POŽIŪRIS AR NUOMONĖ YRA TIK AUTORIAUS (-IŲ) IR NEBŪTINAI ATSPINDI EUROPOS SĄJUNGOS AR EUROPOS ŠVIETIMO IR KULTŪROS VYKDOMOSIOS ĮSTAIGOS (EACEA) POŽIŪRĮ AR NUOMONĘ. NEI EUROPOS SĄJUNGA, NEI EACEA NEGALI BŪTI LAIKOMA UŽ JUOS ATSAKINGA.

