

ACTIVE PARTICIPATION TOOLS:

A HANDBOOK FOR CIVIC ENGAGEMENT FACILITATORS



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Sudarytojai:

Joanna Kurowska-Pysz, Karolina Mucha-Kuś, Lubomira Trojan - WSB University, Poland
Magdalena Weinle, Lizett Samaniego - Hochschule der Medien, Germany; Gražina Čiuladienė, Gintarė Žemaitaitienė, Jolanta Pivorienė - Mykolas Romeris University, Lithuania

Partneriai:

Le Quang Son, Ho Long Ngoc, Le Thi Hong Oanh - The University of Danang, Vietnam Dario Marmo, Sara Barbieri - LAMA Cooperative Society - Social Enterprise, Italy Emira Brkić Karninčić, Nenad Antolović - Rijeka Development Agency Porin, Croatia



Co-funded by
the European Union

Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Mykolas Romeris University, Lithuania
WSB University, Poland
Hochschule der Medien, Germany

The University of Danang, Vietnam
LAMA Cooperative Society - Social Enterprise, Italy
Rijeka Development Agency Porin, Croatia



Mykolas Romeris
universitetas

Akademia WSB
WSB University



TURINYS

Įvadas	4
Atrinkti įrankiai, padedantys fasilituoti piliečių į(si)raukimą	15
Pasakojimai (Storytelling)	25
Suinteresuotų šalių žemėlapis (Stakeholders Map)	30
Vietos žemėlapio kūrimas (Spatial Mapping)	35
Persona	39
Diagnostinė apklausa (Diagnostic Survey)	44
Stebėjima (Observations)	50
Iššūkiai ir galimybės (Challenges and Opportunities)	54
Charrette	58
Idėjų generavimo metodai (Ideation Methods)	62
Prototipavimas (Prototyping)	68
Apibendrinimas	72
Annexes	78

ĮVADAS

Šiuolaikinės visuomenės vis labiau vertina dalyvavimo svarbą – aktyvų gyventojų ir suinteresuotų šalių įsitraukimą į sprendimų priėmimo procesus. Didėjančios nelygybės, pasaulinių krizių ir augančio atotrūkio tarp institucijų bei piliečių kontekste kurti erdves dialogui ir bendradarbiavimui tampa būtinybe. Piliečių dalyvavimas tapo vienu iš pagrindinių šiuolaikinio viešojo valdymo ir socialinio gyvenimo ramsčių. Veiksmingas dalyvavimas leidžia imtis atviresnių, įtraukesnių ir efektyvesnių veiksmų įvairiose gyvenimo srityse – nuo teritorijų planavimo, apleistų miesto vietų atnaujinimo iki socialinių ryšių stiprinimo pokovidinėje eroje.

Svarbų vaidmenį kuriant stiprias vietos bendruomenes atlieka ne tik savivaldybės ar nevyriausybinės organizacijos, bet ir aukštosios mokyklos, mokyklos bei kultūros institucijos. Šiose bendruomenėse sprendimai kuriami bendradarbiaujant, taip geriausiai atliepiant tikruosius visuomenės poreikius. Šių institucijų atstovai yra ne tik šio proceso dalyviai, bet ir pagrindiniai jo skatintojai. Būtent švietimo aplinkoje dažnai gimsta naujos idėjos, praktikos ir kompetencijos, kurios yra būtinos kuriant visuomenę, paremtą bendru sprendimų priėmimu, empatija ir atsakomybe.

Suvokiant, kad itin svarbu ugdyti ir rengti studentus bei moksleivius aktyviam dalyvavimui sprendimų priėmimo procesuose, įgyvendintas projektas „Aukštosios mokyklos kaip tvarios plėtros skatintojos Europos miestuose pokovidinėje eroje“ (Erasmus+ projektas) (HEIs as Innovative Triggers of Sustainable Development in European Cities in Post Covid-19 era, HEIsCITI).

HEIsCITI projekto tikslas buvo skatinti bendradarbiavimą tarp universitetų, vietos valdžios institucijų ir gyventojų, taip pat stiprinti universitetų ir studentų vaidmenį miestų plėtros procesuose. Kitas svarbus projekto aspektas – sukurti priemones, kurios būtų veiksmingos sprendžiant apleistų miesto erdvių problemas bei skatintų socialinį gyvenimą ir ryšius, susilpnėjusius dėl COVID-19 pandemijos.

HEIsCITI projektas apima tris pagrindinius dokumentus, tarp jų ir šį Vadovą. Kartu su kitu dokumentu – universitetinio kurso (studijų dalyko) metodologija „Dalyvavimo valdymas: piliečių į(si)traukimas ir įgalinimas“ šis dokumentas sudaro medžiagos rinkinį, skirtą dalyvaujamesiems procesams įgyvendinti bei gebėjimams šioje srityje ugdyti.

Šiame Vadove pateikti dalyvavimą skatinantys įrankiai, paskaitų ir seminarų scenarijai yra skirti įkvėpti akademinę ir mokyklinę aplinką kurti mokymo kursus, orientuotus į aktyvų piliečių įsitraukimą bei bendruomenių stiprinimą.

VADOVE PATEIKIAMA:

- / atrinkti įrankiai, padedantys įgyvendinti dalyvaujamuosius projektus,
- / įvadinių paskaitų apie dalyvavimą scenarijai (1 priedas),
- / seminarų scenarijai, skirti nagrinėti iššūkius, su kuriais susiduria bendruomenės pokovidinėje eroje, ir kuriuos galima taikyti įvairiose švietimo institucijose (2 priedas),
- / gerosios patirties aprašymai – Italijoje, Kroatijoje ir Vietname įgyvendinti dalyvaujamieji procesai (3 priedas).



JRANKIAI

Čia aprašyti įrankiai buvo išbandyti įgyvendinant HEIsCITI projekto pilotinius dalyvaujamosius procesus, vykusius 2024 m. trijose šalyse – Lenkijoje, Lietuvoje ir Vokietijoje. Pilotiniai projektai buvo organizuoti kaip universitetinių kursų dalis trijuose universitetuose: Medijų universitete (Hochschule der Medien, Vokietija), Mykolo Romerio universitete (Lietuva) ir WSB universitete (Lenkija).

Pilotiniai projektai vyko vieno akademinio semestro laikotarpiu ir buvo sudaryti iš dviejų etapų: įvadinių paskaitų, kuomet studentams suteikta teorinių žinių apie piliečių aktyvų dalyvavimą priimant sprendimus, bei studentų projektinės veiklos. Įvadies paskaitas apie dalyvavimą skaitė minėtų universitetų dėstytojai bei atstovai iš LAMA kooperatyvo – socialinio verslo (Italija) ir Rijekos



plėtos agentūros „Porin“ (Kroatija). Studentų projektinę veiklą moderavo universitetų darbuotojai. Projektinė veikla organizuota dviem metodais – Design Thinking ir probleminiu sprendimo (Problem-Based Learning).

Projekto komandas sudarė studentai, kurie dirbo su jų pačių aplinkoje identifikuotais iššūkiais konkrečiose (apleistose) miesto erdvėse trijuose miestuose: Česyne (Lenkija), Štutgarte (Vokietija) ir Joniškyje (Lietuva).

Įvadinių paskaitų scenarijai buvo parengti HEIsCITI projekto metu bendradarbiaujant universitetų dėstytojams su partneriais, pristatyti studentų grupėms iš Vokietijos, Lietuvos ir Lenkijos. Šios įvadinės paskaitos suteikė tvirtą pradžią dalyvavimo procesui – jos leido studentams susipažinti su pagrindinėmis taisyklėmis, metodais ir gerosiomis patirtimis (pavyzdžiais). Jos taip pat padėjo geriau suprasti proceso tikslus, skatino komandinį darbą ir paruošė studentus taikyti dalyvavimą skatinančius įrankius, pristatomus kitame šio vadovo skyriuje.

1. "Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą"

Paskaitos tema



Paskaitos metu aptarti pagrindiniai klausimai, susiję su gyventojų dalyvavimu sprendimų priėmimo procesuose vietos lygmeniu. Joje pristatoma dalyvaujamosios veiklos samprata ir jos vaidmuo stiprinant pilietinę visuomenę. Apleistų teritorijų perplanavimas – vienas dažniausių pavyzdžių, kai reikalingas vietos bendruomenės įsitraukimas – pasitelkiamas kaip kontekstas analizuojant įvairius dalyvaujamuosius procesus, metodus ir priemones.

Ypatingas dėmesys skiriamas problemų diagnostikai, taikant įvairius dalyvaujamuosius metodus, skirtingų suinteresuotųjų grupių įtraukimui bei komunikacijai, atliepiančiai jų poreikius.

2. Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo



Šioje paskaitoje paaiškinama viešojo dalyvavimo svarba skatinant piliečių įsitraukimą. Joje pristatomi įvairūs dalyvavimo modeliai, aptariami jų principai ir praktinis taikymas, taip pat nagrinėjami sociologiniai ir politiniai piliečių dalyvavimo sprendimų priėmimo procesuose aspektai. Paskaitoje pristatomi Arnsteino ir Harto dalyvavimo laipteliai, Treseder dalyvavimo laipsniai, Shier dalyvavimo keliai bei kiti pripažinti modeliai. Analizuojant pateiktus atvejų tyrimus (žaidimų formatu), dalyviai mokosi atpažinti dalyvavimo lygį konkrečiose situacijose.

3.

„Už dėžutės ribų: pirmieji žingsniai sėkmės link“



Tai apžvalga dažniausiai naudojamų inovacijų procesų metodų ir požiūrių, įskaitant dizaino mąstymą (Design Thinking), ypač nagrinėjant problemų analizę ir auditorijos supratimą. Paskaitoje pristatomos pagrindinės inovacijų (Open Innovation) prielaidos ir aptariama tiksliai bei atvirai formuluojamų iššūkių svarba, ypatingą dėmesį skiriant klientų poreikių nustatymui ir pasitikrinimui. Taip pat apžvelgiami tyrimo metodai, kurie padeda efektyviai ištirti poreikius.

4.

„Atsparumo stiprinimas: inovatyvūs įsitraukimo metodai pokovidinėje eroje“

Šioje paskaitoje paaiškinama viešojo dalyvavimo svarba skatinant piliečių įsitraukimą. Joje pristatomi įvairūs dalyvavimo modeliai, aptariami jų principai ir praktinis taikymas, taip pat nagrinėjami sociologiniai ir politiniai piliečių dalyvavimo sprendimų priėmimo procesuose aspektai. Paskaitoje pristatomi Arnsteino ir Harto dalyvavimo laipteliai, Treseder dalyvavimo laipsniai, Shier dalyvavimo keliai bei kiti pripažinti modeliai. Analizuojant pateiktus atvejų tyrimus (kad ir žaidimo formatu), dalyviai mokosi atpažinti dalyvavimo lygį konkrečiose situacijose.

5.

„Įsitraukimas praktiškai – atvejų analizė, įrankiai ir metodai“



Paskaitoje pristatomas konkretus atvejo tyrimas, leidžiantis dalyviams susipažinti su įrankiais, kurie efektyviai veikia dalyvaujamosiose procesuose. Tokio tipo paskaita taip pat suteikia galimybę bendrauti su dalyvavimo ekspertu, aptarti galimas problemas, bendradarbiauti su įvairiomis suinteresuotų asmenų grupėmis, apibrėžti projekto iššūkius, atlikti tyrimus, „žemėlapiuoti“ suinteresuotuosius asmenis bei identifikuoti iššūkius ir galimybes. Be to, paskaita pateikia praktinių patarimų, kaip vesti dirbtuves taikant World Café metodiką, rengti sprendimų pristatymus ir kurti proceso komunikacijos strategiją.

Kiekviena paskaita yra kvietimas diskutuoti, pristato bendradarbiavimo ir tyrinėjimo būdus, kurie veda prie veiksmingų ir praktinių procesų. Kiekvienos paskaitos scenarijus yra pateikiamas 1 priede.

KELI PATARIMAI, KAIP VESTI PASKAITAS

- 1. Pradėkite nuo dalyvių pažinimo – klauskite, kaip jie įsitraukia į pilietinio dalyvavimo veiklas, kokia jų patirtis ir lūkesčiai.**
- 2. Naudokite interaktyvius elementus – trumpa idėjų generavimo sesija, balsavimas internetu, minčių žemėlapis ar viktorina įtrauks grupę ir suaktyvins paskaitos dalyvius.**
- 3. Atvejų analizė kaip pagrindinė mokomoji medžiaga – rodant konkrečius pavyzdžius lengviau suprasti temą ir skatinti diskusiją.**
- 4. Skatinkite refleksiją ir pasidalijimą patirtimi – kiekvienas dalyvis gali prisidėti prie paskaitos (būti vertingas indėlis).**
- 5. Užbaikite paskaitą atvirais klausimais – jie paskatins tolesnę veiklą ir parengia dalyvius seminarams.**

SEMINARŲ SCENARIJAI

Seminarų scenarijai, pateikti kartu su šiuo vadovu (2 priedas), remiasi pilotinių procesų patirtimi, naudoja Vadove rekomenduojamus įrankius ir yra parengti įgyvendinti. Jie gali būti taikomi mokymo tikslais universitetuose ir mokyklose, taip pat kitose organizacijose ir vietos valdžios institucijose, planuojančiose įgyvendinti dalyvaujamuosius procesus savo bendruomenėse.

Kurso programą formavo projekto partnerių patirtis: LAMA kooperatyvas – socialinis verslas (Italija), Rijekos plėtros agentūra „Porin“ (Kroatija) ir DaNango universitetas (Vietnamas). Partneriai prisidėjo savo žiniomis ir įgūdžiais, pasiūlė įrankių rinkinius, kurie vėliau buvo išbandyti HEIsCITI projekte. Jie taip pat pristatė gerąsias praktikas, kurios gali įkvėpti ir praturtinti pasikaitas ir seminarus, vedamus skirtingose pasaulio vietose. Šios gerosios praktikos padeda perkelti teoriją į realaus pasaulio kontekstą, įkvepia, bet tuo pačiu atskleidžia dalyvavimo įgyvendinimo iššūkius ir ribotumus. Gerieji pavyzdžiai iš Italijos, Kroatijos ir Vietnamo pateikti 3 priede.

Pateikti įrankiai ir scenarijai yra lankstūs skirtingų tikslinių grupių ir situacijų ypatumams, juos dera lanksčiai pritaikyti atsižvelgiant į vietos bendruomenės poreikius ir patiriamus iššūkius. Tikima, kad bendradarbiavimas, atvirumas įvairioms perspektyvoms, įskaitant jaunimo idėjas, ir modernių dalyvavimo įrankių naudojimas yra veiksmų pokyčio sąlyga, ypač mažiau pasiturinčiose vietovėse, kur reikalinga intervencija, bei ten, kur reikia atkurti socialinius ryšius pokovidiniu laikotarpiu.

Atrinkti įrankiai, padedantys fasilituoti piliečių į(si)traukimą

Šiuolaikiniai dalyvaujantieji procesai reikalauja ne tik įvairių socialinių grupių įsitraukimo, bet ir tinkamų darbo metodų, kurie skatintų sprendimų bendrakūrą, kūrybiškumą bei kritinį mąstymą.

Piliečių įsitraukimą skatinantys metodai apima ne tik vietos bendruomenės vykdomus veiksmus, bet ir situacijos bei aplinkos kontekstų vertinimą ir analizę, taip pat strategijas, kaip inicijuoti ir dalyvauti socialiniuose pokyčiuose.

Yra įvairių būdų dalyvauti dalyvaujamuosiuose procesuose. Du ypač veiksmingi ir vis dažniau naudojami metodai yra Design Thinking (DT) ir Problemos sprendimu grįstas mokymasis (Problem-Based Learning, PBL). Nors abu metodai skatina aktyvų mokymąsi ir bendradarbiavimą, jų taikymas pilietinio dalyvavimo kontekste skiriasi tikslo, proceso ir tikėtinų rezultatų aspektais.

DESIGN THINKING

Tai veiklos metodas, derinantis kūrybiškumą, empatiją ir analitinį požiūrį į problemų sprendimą. Kilęs iš dizaino srities, jis yra universalus ir gali būti taikomas versle, švietime, viešajame valdyme bei socialinėje srityje. Ypač efektyvus kuriant inovatyvius sprendimus ir sprendžiant neaiškias, sudėtingas problemas („wicked problems“). Metodas orientuotas į vartotoją, siekiant rasti sprendimus, atitinkančius jo poreikius. Svarbiausias proceso bruožas – nuolatinis prisitaikymas prie kintančių žmonių poreikių ir geresnių galimybių paieška.

Design Thinking grindžiamas šiais principais:

Orientuotas į vartotoją (User-centric): pagrindinis tikslas – kurti sprendimus, atitinkančius realius poreikius.

Komandinis bendradarbiavimas (Team collaboration): procesas įtraukia žmones iš įvairių sričių, turinčių įvairių patirčių; skatinamas kūrybiškų sprendimų generavimas.

Prototipavimas ir iteracija (Prototyping and iteration): idėjų testavimas ir tobulinimas leidžia greitai patikrinti, kaip vartotojai vertina projektą (siūlomą sprendimą).

Lankstumas (Flexibility): metodą galima taikyti tiek mažiems projektams, tiek sudėtingiems iššūkiams spręsti.

PROCESO ETAPAI:



Empatija

Empatijos (Empathy) fazė – tai etapas, skirtas suprasti vartotojų poreikius, emocijas ir lūkesčius. Šiame etape naudojami etnografiniai metodai, kokybiniai ir kiekybiniai tyrimai (stebėjimai, interviu, apklausa, duomenų analizė), leidžiantys pažinti vartotojo perspektyvą.

Idėjų generavimas

Idėjų generavimo (Brainstorming) fazė – tai etapas, kuriame dalyviai kuria sprendimus, naudodami įvairius heuristinius metodus. Svarbu būti atviriems įvairioms idėjoms ir vengti jas kritikuoti ankstyvajame etape.

Testavimas

Šioje fazėje prototipai yra išbandomi vartotojų. Surinktos nuomonės ir pastabos naudojamos korekcijoms atlikti, kad sprendimas būtų geriau pritaikytas vartotojų poreikiams.

Problemos apibrėžimas

Remiantis surinkta informacija, formuluojama konkreti problema arba iššūkis, kurį reikia spręsti. Jis turi atspindėti tikruosius vartotojų poreikius.

Prototipų kūrimas

apima greitų, paprastų modelių ar eskizų kūrimą iš pasirinktų idėjų, siužetinių planų (storyboard) rengimą bei vaidmenų žaidimus. Tai leidžia vartotojui geriau įsivaizduoti numatomą sprendimą. Prototipai padeda įvertinti, kaip sprendimas gali veikti praktikoje, ir palengvina jo tolesnį tobulinimą.



Problemos sprendimu grįstas mokymasis (Problem-Based Learning, PBL):

tai metodas, kuriame mokymosi procesas orientuotas į realių, sudėtingų problemų sprendimą. Tai „mokymasis per praktiką“ (learning-by-doing) – būdas ne tik perduoti žinias, bet ir ugdyti svarbiausias kompetencijas, reikalingas darbui tarpdisciplininėse komandose. Metodas apibūdinamas šiomis pagrindinėmis sąvokomis:

- » **Probleminis mokymasis (Problem-Based Learning, PBL):**
Dalyviai (studentai) pradeda nuo realios problemos analizės, o vėliau įgyja reikalingų žinių ir įgūdžių jai spręsti.
- » **Grupinis mokymasis (Group Learning):**
Darbas mažose komandose skatina žinių mainus, ugdo bendravimo įgūdžius ir bendradarbiavimą.
- » **Fasilitatoriaus vaidmuo (Facilitator's Role):**
Ugdytojas veikia kaip fasilitatorius – palaiko mokymosi procesą, užduoda klausimus ir motyvuoja studentus, nesuteikdamas paruoštų atsakymų.





Proceso žingsniai:

Problemos pristatymas (Problem Presentation):

Dalyviams pristatoma reali problema, reikalinga sprendimo. Problemos turi būti sudėtingos ir reikalingos tarpdisciplininės perspektyvos.

Problemos analizė (Problem Analysis):

Studentai apibrėžia, ką jie jau žino, ko dar reikia išmokti ir kokius žingsnius reikia žengti, norint rasti sprendimą.

Savarankiškas mokymasis (Independent Learning):

Dalyviai ieško informacijos, nagrinėja klausimus ir įgyja žinių remdamiesi įvairiais šaltiniais.

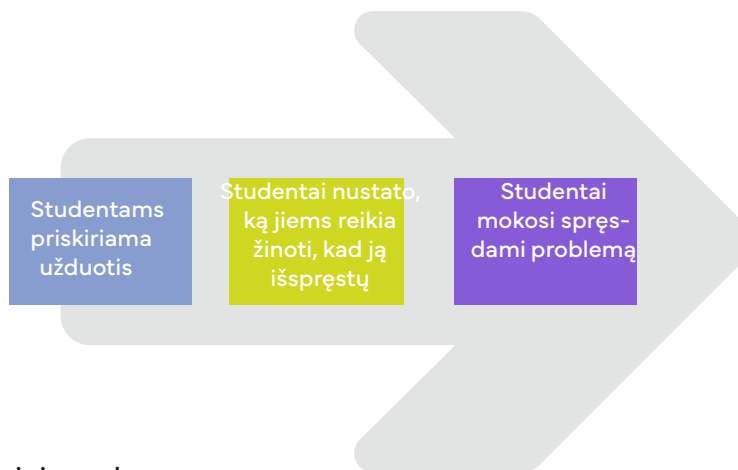
Problemos sprendimas (Problem Solving):

Remiantis įgytomis žiniomis, komandos kuria ir pristato sprendimą.

Refleksija ir aptarimas (Reflection and Debriefing):

Projektui pasibaigus aptariami mokymosi procesai ir pasiekti rezultatai.

Problemos sprendimu grįstas mokymasis (Problem-Based Learning, PBL) tai pagrįsta edukacinė perspektyva; šis metodas tinka situacijoms, kur reikia įveikti sudėtingesnes ilgalaikes problemas.



2 pav. Probleminio mokymosi proceso pagrindiniai etapai

Kada geriausia taikyti design thinking metodą?

DT yra ypač naudingas šiose situacijose:

- » kai būtina suprasti konkrečios bendruomenės poreikius,
- » kai kuriami sprendimai bendruomenės iškeltoms problemoms, pavyzdžiui, planuojant bendras erdves, viešąsias paslaugas ar socialines veiklas,
- » kai reikia atsižvelgti į skirtingo amžiaus, išsilavinimo, kilmės, lyties ir kt. žmonių perspektyvas, bei situacijose, kai būtina greitai kurti prototipus ir testuoti idėjas.

Kada verta taikyti probleminį mokymąsi (problem-based learning)?

Probleminio mokymosi (PBL) taikymas dalyvaujamosiose procesuose yra ypač vertingas, kai:

- » siekiama nuodugniai analizuoti sudėtingas vietos problemas,
- » kuriama bendra vietos gyventojų žinių ir lūkesčių sistema, grindžiama realiais iššūkiiais.

1 lentelė:

Skirtumai tarp design thinking ir probleminio mokymosi metodų dalyvavimo procesuose:

Kriterijus	Probleminis mokymasis	Design thinking
Tikslas	Problemos supratimas ir analizė	Sprendimų generavimas ir testavimas
Darbo stilius	Reflektyvus, tyriamasis	Kūrybiškas, iteratyvus
Dalyvių vaidmuo	Tyrėjai, problemų analitikai	Sprendimų kūrėjai
Pagrindinės kompetencijos	Kritinis mąstymas, analizė, bendradarbiavimas	Empatija, kūrybiškumas, eksperimentavimas
Laikas	Vidutinės trukmės arba ilgalaikis procesas	Gali būti įgyvendinamas ir per trumpą laiką

Abiem metodams reikia laiko ir įsitraukimo. Jų nereikėtų taikyti, kai:

nėra laiko procesui – abu metodai reikalauja daugybės susitikimų, laiko iteracijoms, testavimui ir rezultatų pristatymams;

dalyviai nėra motyvuoti ilgalaikiam įsitraukimui;

problema jau iš anksto išspręsta;

proceso organizatoriai nėra pasirengę įgyvendinti rezultatų – tolesnių žingsnių nebuvimas demotivuoja dalyvius.

Abu metodai gali papildyti vienas kitą: dalyviai gali pirmiausia naudoti PBL problemai nagrinėti, o vėliau taikyti DT sprendimams kurti ir išbandyti. Fasilitatorius abiejuose procesuose atlieka pagrindinį vaidmenį – jis padeda valdyti procesą, veda dalyvius per problemos analizės, informacijos paieškos, tyrimų ir sprendimų kūrimo etapus.



Kompetencijos, būtinos DT ir PBL procesams vykdyti

Design thinking (DT) atveju:

žinios apie metodo etapus;

gebėjimas atlikti interviu, stebėti ir sisteminti surinktą informaciją;

žinios apie idėjų generavimo technikas – idėjų kūrimo metodus, brainstormingą ir pan.;

gebėjimas dirbti su prototipais, juos testuoti ir greitai reaguoti į grįžtamąjį ryšį, gebėjimas naudoti vizualinį mąstymą ir pasakojimo metodus.

Probleminio mokymosi (PBL) atveju:

gebėjimas moderuoti grupinį procesą, pagrįstą problemos analize;

žinios apie PBL metodiką ir mokymosi etapus;

gebėjimas kurti bendrystės tiriant klimata;

gebėjimas atlikti užduotis, kurios iliustruoja analizę ir tyrinėjimą (pvz., problemų žemėlapiai, duomenų analizė).

Abu metodai turi savitus įrankių rinkinius. Įgyvendinant HEIsCITI projektą, mes atrinkome tuos, kurie yra ypač veiksmingi dirbant su apleistų erdvių iššūkiais. Šių įrankių efektyvumas buvo išbandytas studentų mokymosi procese. Pagrindiniu šaltiniu įrankiams pažinti buvo partnerių indėlis. Dalyvavimą skatinantys įrankiai yra taikomi projekto partnerių veikloje Italijoje, Kroatijoje ir Vietname.

Kiekvienas iš šių įrankių palengvina suinteresuotųjų šalių įsitraukimą į miesto erdvių transformacijos procesus, skatina efektyvų komandinį bendradarbiavimą, įtraukia vartotojus ir padeda kurti optimaliausius bei individualiai pritaikytus sprendimus. Be to, jie didina bendrą atsakomybės jausmą už iššūkį ir jo sprendimą.

Atrinkti įrankiai yra:

- / **Lankstūs** – gali būti pritaikomi vietos poreikiams ir įvairiems iššūkiams.
- / **Įvairūs** – gali būti pritaikomi skirtingoms auditorijoms.
- / **Praktiški** – jie atrinkti remiantis pilotiniais projektais - testavimu, kuriame dalyvavo studentai, dėstytojai, vietos valdžios atstovai ir NVO.

STORYTELLING



Pasakojimų metodas (Storytelling) – tai metodas, skirtas vietinių gyventojų istorijų, prisiminimų ir patirčių rinkimui bei analizei. Jis leidžia geriau suprasti kultūrinį, emocinį ir socialinį tam tikros erdvės kontekstą palyginti su statistika ar „kietaisiais duomenimis“.

Pasakojimų galia padeda ne tik geriau suprasti gyventojų poreikius, bet ir kurti sprendimus, kurie jiems yra svarbūs. Storytelling metodas taikomas per individualius interviu, grupines diskusijas ar seminarus. Dalyviai dalijasi asmenine patirtimi, susijusia su konkrečia vieta. Šios istorijos gali būti dokumentuojamos kaip garso arba vaizdo įrašai, transkriptai arba istorijų žemėlapiai.

Pasakojimų metodas (Storytelling):

- » Įtraukia emocijas;
- » suteikia projektams asmenišką dimensiją;
- » palengvina tam tikros bendruomenės vertybių ir poreikių supratimą;
- » vertina skirtingų kartų ir socialinių grupių žmonių, taip pat atskirtų asmenų (pvz., pagyvenusiųjų) žinias; stiprina bendruomeniškumo jausmą.

Pasakojimų metodo (Storytelling) ribotumai:

gali kilti sunkumų analizuojant išgirstas istorijas;

reikalauja gero proceso moderavimo ir dalyvių pasitikėjimo užmezgimo;

gali būti netinkamas „greitiems“ projektams.

Vertėtų

derinti pasakojimus su asmenybių (personų) kūrimu arba erdvinių žemėlapių rengimu;

istorijos padeda papildyti duomenis tikromis emocijomis ir patirtimis; dokumentuoti ir vizualizuoti pasakojimus;

nepamiršti pasiklausti autoriaus, ar tam tikrą istoriją galima cituoti ar publikuoti.

Kaip taikyti pasakojimų metodą (Storytelling):

1. Pradėkite nuo istorijos temos apibrėžimo – apie ką ji bus?
2. Nustatykite, kodėl norite pasakoti šią istoriją. Kokį pokytį norite inicijuoti? Kokią veiksmų, refleksijos ar emocinę reakciją norite išprovokuoti auditorijoje?
3. Apsvarstykite, kam skirta jūsų istorija. Kas yra jūsų auditorija? Kokie jų poreikiai, vertybės ir rūpesčiai?
4. Nustatykite auditorijos būseną prieš istorijos klausymąsi. Užsirašykite, ką auditorija žino, jaučia ar galvoja prieš išgirdama istoriją. Kokie jų požiūriai ir kokia informacija jiems jau yra žinoma?
5. Suplanuokite istorijos struktūrą. Galite naudoti tokį modelį:

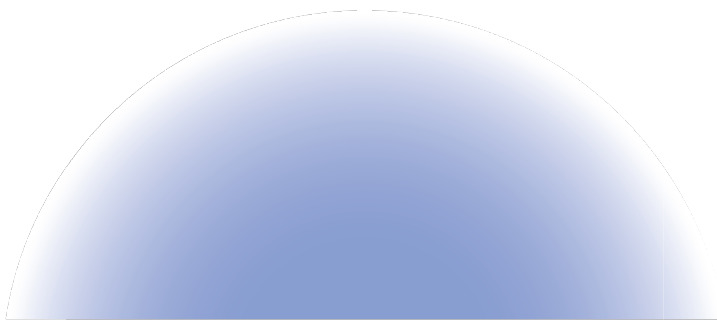
Įvadas: pristatomas kontekstas, pagrindinis veikėjas, problema

Lūžio taškas: įvyksta kažkas, kyla iššūkis

Vystymasis: veiksmas, sunkumas, sprendimai

Pabaiga: sprendimas, išvada, transformacija.

Nustatykite savo jauseną po istorijos klausymosi. Užsirašykite, kas pasikeitė auditorijoje po istorijos. Ką jie suprato, prisiminė, pajuto arba padarė?



Proceso fasilitatoriai taip pat gali patys kurti įtraukiamas istorijas. Vienas pagrindinių įrankių planuojant ir struktūruojant istorijas yra storytelling canvas. Jis naudojamas planuoti ir kurti įtraukiamas istorijas, padedant suformuluoti aiškią ir įsimintiną žinutę. Naudojant šį įrankį, pirmiausia apibrėžkite istorijos temą, tikslą ir tikslinę auditoriją. Šis įrankis leidžia stebėti, ką auditorija galvoja, jaučia ar žino prieš išgirdama istoriją, ir ką ji turėtų iš jos pasiimti.

Daugiau apie pasakojimų metodą (Storytelling):

<https://participatorystory.wordpress.com/participatory-storytelling/>

<https://www.youtube.com/watch?v=zrts348lcqk>

<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11528-006-0072-7.pdf>

https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/90764/ssoar-ejmi-2023-2-vivek_et_al-Storytelling_As_a_Qualitative_Approach.pdf?sequence=1&isAllowed=y

<https://scholar.sun.ac.za/server/api/core/bitstreams/04a680e3-66bc-4927-b627-b9be381dd2e7/content>

<https://www.open-access.bcu.ac.uk/5651/7/IJPM%20SEAM%2012-3%202017%20%202.%20Structuring%20%20%20Storytelling%2C%20ME%2C%20GH.pdf>

STORYTELLING canvas

STORYTELLING CANVAS TEMPLATE
Storytelling canvases are used for planning and building engaging stories. It helps designers, facilitators, and participants in participatory processes create messages that are clear, coherent, and memorable



1 / STORY TOPIC

WHAT IS THE **MAIN TOPIC** OF YOUR STORY?

2 / BACKGROUND

WHAT DO YOU WANT TO **ACHIEVE**? WHAT CHANGE DO YOU WANT TO CREATE IN YOUR AUDIENCE?

3 / YOUR AUDIENCE

WHO ARE THE **MEMBERS** OF YOUR AUDIENCE? WHAT MATTERS TO THEM?

4 / BEFORE THE STORY

WHAT DOES YOUR AUDIENCE **KNOW, FEEL, OR THINK** BEFORE HEARING YOUR STORY?

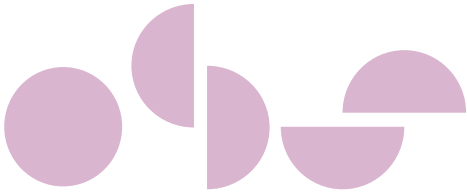
5 / PLAN

HOW DO YOU WANT TO **PRESENT** YOUR MESSAGE? **CONTEXT** (DEPARTMENT, MEETING, TRAINING, PARTY) **FORM** (CALLUSERS, TALKS, WORKSHOPS) **ATTITUDE** (FORMAL, INFORMAL) **CREATOR** (INDIVIDUAL, TEAM, COMMUNITY) **TOOL**

6 / AFTER STORY

WHAT SHOULD THE AUDIENCE **KNOW, FEEL, OR THINK** AFTER EXPERIENCING THE STORY?

STAKEHOLDERS MAP



Suinteresuotų šalių žemėlapis (Stakeholder Map) – tai įrankis, leidžiantis identifikuoti asmenis, grupes ir organizacijas, kurios daro įtaką arba yra paveiktos konkretaus projekto, tiek tiesiogiai, tiek netiesiogiai. Žemėlapis leidžia vizualizuoti santykių stiprumą ir atskirų asmenų, grupių bei institucijų įsitraukimo laipsnį projekte. Analizuojant jų įtaką ir dalyvavimą, galima geriau planuoti komunikacijos veiklas, išvengti konfliktų ir stiprinti bendradarbiavimą projekte.

Žemėlapio kūrimas pradedamas nuo pagrindinių suinteresuotųjų šalių identifikavimo, tokių kaip gyventojai, viešosios institucijos, nevyriausybinės organizacijos ir verslo atstovai. Tada jie grupuojami pagal savo įtaką ir įsitraukimą: nuo tų, kurie yra esminiai projektui, iki tų, kurie yra tik rezultato gavėjai.

Pritaikomumas:

- » potencialių projekto partnerių, sąjungininkų ar priešininkų identifikavimas;
- » viešųjų konsultacijų rengimas;
- » komunikacijos strategijos planavimas;
- » pažeidžiamų grupių (pvz., migrantų, vaikų, neįgaliųjų) marginalizacijos prevencija.

Suinteresuotųjų šalių žemėlapis (Stakeholder Map):

- » palengvina dalyvaujamųjų veiklų planavimą;
- » padeda numatyti ir valdyti konfliktus;
- » sudaro išsamesnį „socialinės ekosistemos“ vaizdą;
- » didina projekto veiklų skaidrumą ir efektyvumą.

Įrankio ribotumai:

- » gali pernelyg supaprastinti sudėtingus socialinius santykius;
- » gali būti šališkas, jei jį kuria tik viena suinteresuotųjų grupė;
- » reikalauja reguliaraus atnaujinimo.

Svarbu:

- » papildyti žemėlapij duomenimis iš interviu ar seminarų su suinteresuotosiomis šalimis;
- » naudoti skaitmeninius įrankius interaktyvių žemėlapių kūrimui;
- » papildyti žemėlapij suinteresuotųjų santykių schema, leidžiančia identifikuoti esamą bendradarbiavimą ar galimus konfliktus.

Kaip naudoti suinteresuotųjų šalių žemėlapij:

1. Apibrėžkite projekto tikslą – nurodykite, apie ką yra projektas ir kokį poveikį jis gali turėti skirtingoms grupėms.

2. Identifikuokite suinteresuotąsias šalis – sudarykite žmonių, grupių ir organizacijų sąrašą, kurie:

- » gali daryti įtaką projektui,
- » gali būti juo paveikti,
- » turi žinių, išteklių arba balsą tam tikroje srityje.

3. Įvertinkite suinteresuotųjų šalių įtaką ir įsitraukimą – kiekvienai suinteresuotajai šaliai nustatykite:

- » kiek įtakos jie turi projektui (pvz., didelė, vidutinė, maža)?
- » kokio lygio įsitraukimą jie demonstruoja (pvz., aktyvus, vidutinis, pasyvus)?

4. Išdėstykite suinteresuotąsias šalis žemėlapyje.

- » Koncentriškos apskritimų schemas leidžia vizualizuoti įsitraukimo lygį – į centrą dėkite suinteresuotąsias šalis, labiausiai susijusias su projektu, o į tolesnius apskritimus – tas, kurios yra mažiau susijusios su projektu.

5. Atnaujinkite žemėlapij projekto eigoje.

6. Remiantis žemėlapiu:

- » identifikuokite spragas ir grėsmes (pvz., svarbių grupių atstovavimo trūkumą),
- » planuokite susitikimus, konsultacijas ir informacijos kampanijas.

Daugiau apie suinteresuotųjų šalių žemėlapij:

- » https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35090954/StakeholderMapExcerpt-libre.pdf?1413080346=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DKettunen_J_2014_The_stakeholder_map_in_h.pdf&Expires=1744627021&Signature=W50hVHq75Xb7gwrMgGk7EwtOMB6kli-vY9j5fulPVruYag6WNR3-hCIBWi-HsEOX~KN9mmJrJijiTE~Wi3vuk-Asg~l2j6uhXcauA8jnEI4KcDp7GoAjU8wl~ytUI-8wABtLEkagshSabx8nTmHSGzuo-L3Aar1UMKZAhpXMiT3uxc554vofwIO223h8ln4z8daLRpDIIHIUh3jdLmmp3qkV8LtvP4X0eG9cHXpoJY5czGKt8F3YsrYIldi-P56aqTm1C2syYI4uv4XNQrkOg-NYyDgb4INUX4J1J7X-ZaPSilCEXJd8-m2sbCWb-BoNvMAjsPPfxsojxSW90pzpgYe~PQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- » <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/20/8625>
- » <https://www.mdpi.com/1996-1073/15/4/1592>
- » <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212041617304989>

STAKEHOLDERS MAP

STAKEHOLDER MAP

A stakeholder map is a tool that visualizes the strength of relationships and the level of involvement of various individuals, groups, and institutions in a project. The closer a stakeholder is to the center, the stronger and more direct their influence on the project – and vice versa.

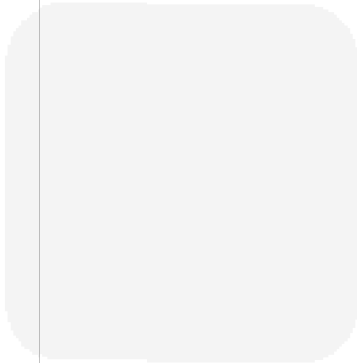


STAKEHOLDERS MAP

CIRCLE 1

KEY PARTNERS

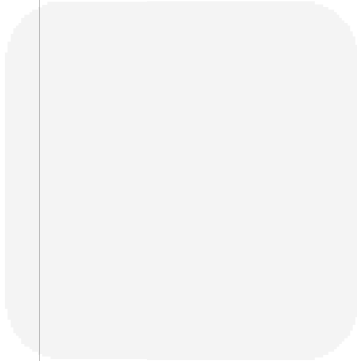
HERE, LIST THE MOST IMPORTANT PARTNERS FOR THE PROJECT, DIRECTLY INVOLVED IN ITS EXECUTION – DECISION-MAKERS, IMPLEMENTERS, PROJECT MANAGERS, AND RESEARCHERS.



CIRCLE 2

ACTIVE PARTICIPANTS

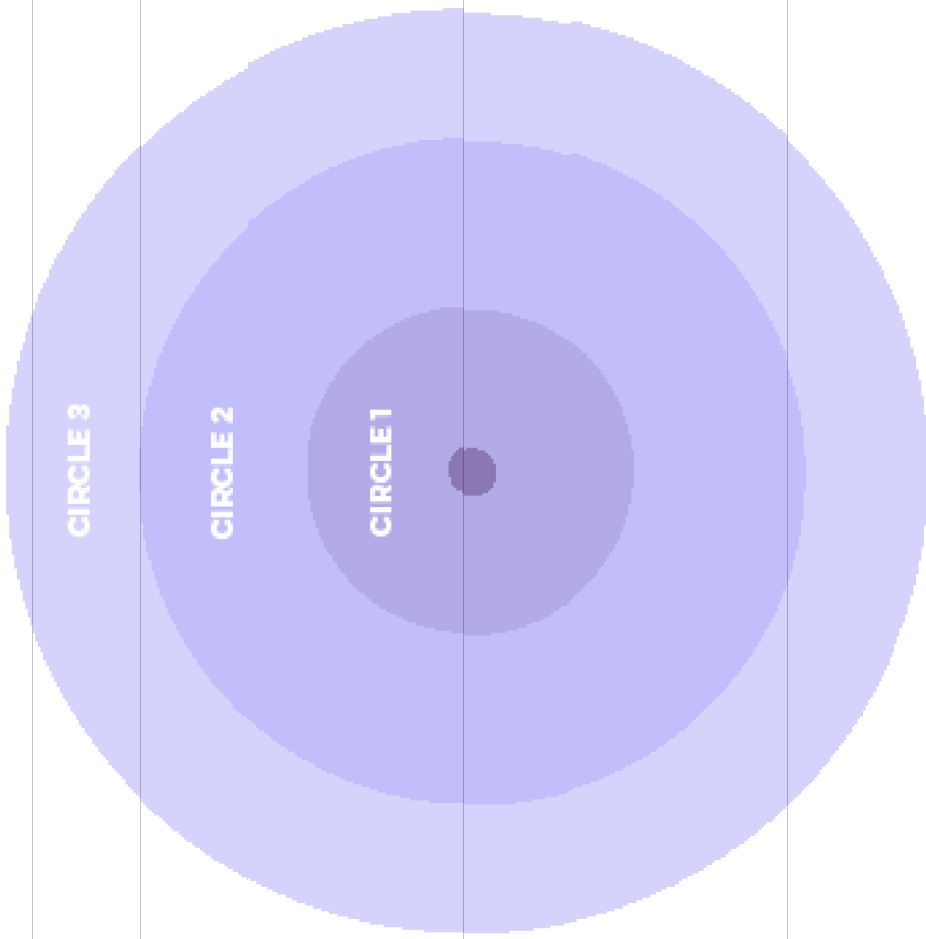
HERE, LIST THE PARTNERS WHO ARE INVOLVED IN THE PROJECT'S IMPLEMENTATION, HAVING ACCESS TO INFORMATION, CO-PARTICIPATING IN THE EXECUTION, BUT NOT DIRECTLY CONNECTED TO THE PROJECT.



CIRCLE 3

STAKEHOLDERS / INSTITUTIONS

HERE, LIST THE PARTNERS WHO ARE INVOLVED IN THE PROJECT BUT NOT OPERATIONALLY INVOLVED, THOSE WHO HAVE AN INTEREST IN THE PROJECT AND POSSIBLY COMMENT ABOUT THE PROJECT.



Šis įrankis, naudojamas dizaino procesuose, miestų planavime ir atnaujinimo planuose, padeda vizualizuoti ir analizuoti ryšius tarp įvairių proceso elementų ir erdvės, kurioje jis vyksta. Renkant ir vizualizuojant informaciją, susijusią su konkrečia fizine erdve – pvz., rajonu, gyvenamąja teritorija, pastatu ar aikšte – galima nustatyti pagrindines intervencijos sritis. Vietos žemėlapių kūrimas padeda suprasti, kaip žmonės suvokia tam tikrą erdvę, kaip ją naudoja ir kokie poreikiai ar problemos su ja susijusios. Vietos žemėlapiai palengvina sudėtingų tarpusavio ryšių erdvėje supratimą, leidžiant priimti labiau pagrįstus projektavimo sprendimus.



SPATIAL MAPPING

Procesas gali apimti:

- » rankų darbo žemėlapių kūrimą erdvės naudotojų (pvz., „kaip judu po kaimynystę“),
- » tyrimo pasivaikščiojimus,
- » duomenų perkėlimą į skaitmeninius žemėlapius,
- » vietų funkcijų analizę (pvz., susitikimų vietos, komercinės erdvės, apleistos teritorijos).

Pritaikomumas:

- » erdvės planavimas (pvz., eismo sistemos keitimas),
- » revitalizacija (aptikti „akląsias zonas“ ir nenaudojamas erdves),
- » probleminių „taškų“ identifikavimas (pvz., triukšmas, pavojai),
- » naujų erdvinių funkcijų kūrimas dalyvaujant bendruomenei.

Erdvės žemėlapių kūrimas (Spatial Mapping):

- » parodo tikrąją erdvės naudojimo būseną,
- » palengvina kokybinių duomenų vizualizavimą,
- » įtraukia gyventojus kaip ekspertus, geriausiai pažįstančius vietovę,
- » padeda kurti sprendimus, atitinkančius tikruosius poreikius.

Įrankio ribotumai:

- » gali reikėti techninio pasirengimo naudojant pasirinktus įrankius,
- » gali būti laikui imlus, ypač analizuojant didelių teritorijų duomenis,
- » neatsižvelgia į nematerialius ir nematomus aspektus (pvz., emocijas, prisiminimus).

Svarbu:

- » organizuoti bendras žemėlapių kūrimo sesijas, siekiant bendruomenėje suformuoti problemos supratimą,
- » įtraukti į žemėlapių kognityvųjį elementą – pvz., vietas, kuriose žmonės jaučiasi saugiai arba nepatogiai,
- » derinti žemėlapių duomenis su kitais duomenimis, pvz., stebėjimų, interviu, pasakojimų.

Kaip naudoti vietos žemėlapius (Spatial Maps):

1. Apibrėžkite žemėlapių kūrimo tikslą.

Ar norite sužinoti apie gyventojų problemas, nustatyti pokyčiams tinkamas zonas, ar galbūt surinkti idėjų apleistos erdvės vystymui?

2. Pasirinkite teritoriją ir įrankį – tai gali būti:

atspausdintas popierinis žemėlapis,

skaitmeninė programėlė (pvz., Google My Maps, Miro, Maptionnaire),

erdvinis modelis,

palydovinė nuotrauka arba ortofotografija.

3. Įtraukite erdvės naudotojus – kvieskite gyventojus, studentus, vietos lyderius, senjorus, vaikus – jie geriausiai pažįsta vietovę.

4. Rinkite duomenis – dalyviai gali:

pažymėti problemines zonas žemėlapyje (pvz., pavojingas sankryžas, suoliukų trūkumas),

nurodyti emocinę reikšmę turinčias vietas (pvz., prisiminimus, istorijas),

pasiūlyti pokyčius (pvz., naują žaidimų aikštelę, dviračių taką).

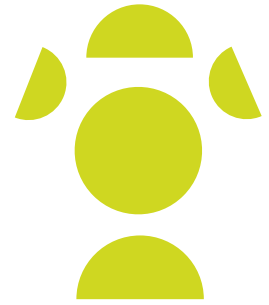
5. Naudokite spalvų kodavimą kategorijoms – pavyzdžiui, raudoną - problemoms, žalią - teigiamoms vietoms, mėlyną - idėjoms. Tai palengvina duomenų analizę ir komunikaciją.

6. Analizuokite ir apibendrinkite rezultatus – ieškokite tendencijų: kur dažniausiai pasirodo komentarai? Kokios grupės turi bendrus poreikius? Kur turėtų būti imtasi pirmųjų veiksmyų?

Daugiau apie erdvės žemėlapius (Spatial Maps):

<https://youtu.be/z7M7uIOsWvc>

<https://youtu.be/p-1FG3FmCYs>



Persona – tai fiktyvus vartotojo, kuriam skirta sukurta sprendimo priemonė, profilis, paremtas duomenimis, surinktais kokybinių tyrimų metu. Persona atspindi tipinį asmenį, kuris naudosis sprendimu.

Įrankis persona canvas sudarytas iš paruoštų šablonų darbui seminarų metu, leidžia identifikuoti įvairius žmogaus gyvenimo aspektus: jo motyvacijas, ambicijas, įpročius, rūpesčius bei vadinamuosius „skausmo taškus“ (angl. pain points), kurie veikia jo elgesį. Persona šablonai palengvina auditorijos poreikių atradimą ir geresnį jų supratimą, taip pat padeda nustatyti sritis, kuriose įmanomi teigiami pokyčiai.

Šablonas padeda išlaikyti į vartotojo poreikius orientuotą dizaino procesą, suderinti sprendimus su konkrečių asmenų tikraisiais poreikiais. Vienam projektui kuriamos kelios įvairios personas, atspindinčios skirtingas suinteresuotųjų grupes.

PERSONA

Ribotumai:

- » gali skatinti stereotipizavimą,
- » viena persona gali nevisiškai atspindėti žmonių patirčių įvairovę,
- » per didelis dėmesys konkrečiai personai gali riboti sprendimo inovacijų mastą.

Svarbu:

- » kurti personas remiantis faktiškai surinktais duomenimis (apklausa, stebėjimai ir interviu),
- » suteikti personoms emocingumą – verta jas derinti su pasakojimų metodu (storytelling),
- » testuoti sukurtus projektus įtraukiant konkrečios personas atstovus.

Kaip kurti ir naudoti personas:

1. Surinkite duomenis apie vartotojus

Atlikite interviu, stebėjimus, apklausas ir seminarus. Ieškokite informacijos apie:

- » demografinius duomenis (amžius, profesija, gyvenamoji vieta),
- » poreikius ir lūkesčius,
- » problemas ir kliūtis,
- » požiūrius, įpročius, vertybes,
- » žinių ar įsitraukimo lygį į nagrinėjamą temą.

2. Sukurkite personų profilius.

Suteikite personai vardą, nurodykite jos amžių, gyvenimo kontekstą, pridėkite nuotrauką arba pieštą portretą, pateikite jos elgesio aprašymą, įvardinkite svarbiausius poreikius, pvz.:

» Anna, 67 m., pensininkė, gyvena viena, naudoja lazdelę, kasdien lankosi parduotuvėje ir vaistinėje.

» Maksas, 17 m., profesinės mokyklos mokinys, važinėja dviračiu ir dažnai leidžia laiką žaidimų aikštelėje.

3. Naudokite personas sprendimų kūrimo procese.

4. Priderinkite savo komunikaciją ir veiklas.

Sudėkite pagal komandos apibrėžtas personas pagal:

- » komunikacijos kalbą,
- » susisiekimo kanalus,
- » dalyvavimo formas (pvz., dirbtuvės jaunimui, pokalbiai telefonu su senjorais),
- » prieinamumo elementus (kalba, transportas, medžiagų formatai).

Daugiau apie personas:

- » <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/167474/3313831.3376502.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- » https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-49282-3_4
- » <https://youtu.be/DvV7ZcRVQ4g>

PERSONA

PERSONA

Personas help to better understand and meet the needs of the project's target audience.

Creating realistic characters allows for more informed design decisions, tailoring solutions to the needs of specific individuals or groups, and improving communication.



ADD AN EXAMPLE
OF A PERSONA
THAT YOU
ARE
CREATING



NAME:

AGE:

COMPOSITION/RELATIONS

.....
PLACE OF RESIDENCE:

.....

PROFESSION:

WHAT DOES THE DISORDER

PERSONA LIVE? WHAT DOES
HIS/HER VALUE WITH IT IS
IMPORTANT TO HIM/HER?

MOTIVATIONS:

WHAT MOTIVATES
THE PERSONA
TO TAKE ACTION?



CHALLENGES AND PROBLEMS:

WHAT DIFFICULTIES DOES
THE PERSONA FACE, AND
WHAT MIGHT DISCOURAGE
HIM/HER FROM ACTING?



PERSONA:

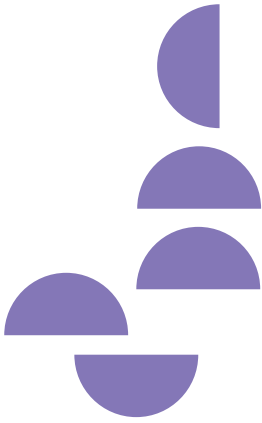
WRITE DOWN THE MOST
IMPORTANT GOALS THE
PERSONA HAS.



QUOTE:

YOU CAN ADD A QUOTE
THAT EXPRESSES
THE PERSONA'S KEY
VALUES/MOTIVATIONS
OR BEST CHARACTERISTICS
OR BEST CHARACTERISTICS
HIM/HER.





DIAGNOSTIC SURVEY

Diagnostinė apklausa – tai tyrimo įrankis, naudojamas suprasti konkrečios socialinės grupės nuomones, požiūrius, žinias, lūkesčius ir poreikius. Ji leidžia surinkti duomenis, kurie sudaro pagrindą problemų diagnostikai, veiklų planavimui, strategijų kūrimui ir dizaino sprendimams priimti.

Nuomonių tyrimai atliekami naudojant apklausas arba giluminius interviu. Tai yra dažniausiai naudojami įrankiai dizaino, dalyvaujamųjų ir socialinių tyrimų procesuose.

Apklausa leidžia greitai surinkti duomenis iš didelės respondentų grupės, suteikiant kiekybinę informaciją apie nuomones, poreikius ir pageidavimus.

Standartizuota jų forma leidžia lyginti atsakymus ir analizuoti tendencijas.

Apklausa yra veiksmingos tiriant visuomenės nuomonę, atliekant rinkos analizę ir diagnozuojant socialines problemas.

Giluminiai interviu orientuoti į kokybinį individualių patirčių, motyvacijų ir lūkesčių supratimą. Jų atviras formatas leidžia detaliai nagrinėti temas, kurias sunku fiksuoti apklausoje. Šie interviu atskleidžia paslėptus poreikius, kontekstus ir emocijas, kas yra labai svarbu kuriant į vartotoją orientuotus sprendimus.

Abu įrankiai dažnai naudojami kartu, suteikiant visapusišką tyrimo temos vaizdą. Tai padeda tiksliai diagnozuoti situaciją prieš pradėdant dizaino veiksmus.

Pritaikomumas:

- » vietos bendruomenių poreikių diagnostika,
- » ankstesnių veiklų efektyvumo vertinimas,
- » žinių ar požiūrių masto įvertinimas (pvz., apie pokyčius, plėtros planus, aplinkosaugos priemones),
- » idėjų testavimas prieš įgyvendinimą,
- » veiklų vertinimas (pvz., po projekto įgyvendinimo).

Diagnostinė apklausa:

- » suteikia žinių ne apie faktus, o nuomones apie šiuos faktus,
- » apklausos suteikia objektyvius (kiekybinius) duomenis, gilumiai interviu – žinias apie emocijas, siekius ir „skausmo taškus“,
- » remiantis surinktais duomenimis galima kurti sprendimus, atliepiančius diagnozuotus poreikius,
- » palaiko proceso skaidrumą.

Ribotumai:

- » mažas atsakymų apklausoje skaičius,
- » negalėjimas užfiksuoti įvairių žmonių emocijų ir motyvacijų stiprumo,
- » klausimynai, parengti kalba, nesuprantama gavėjui, gali neduoti tikslių rezultatų.

Svarbu:

- » parengti aiškias apklausas, kuriose būtų tiek uždarų, tiek atvirų klausimų,
- » atlikti bandomąjį tyrimą, kad galima būtų identifikuoti klaidas ir pritaikyti klausimyną tikslinei auditorijai,
- » derinti apklausą su lauko tyrimais (pvz., mobiliu konsultacijų punkte),
- » užtikrinti respondentų įvairovę,
- » pateikti respondentams ataskaitą po apklausos.

Visada būtina užtikrinti tyrimo etiką: gauti sutikimą dalyvauti, užtikrinti tyrimo anonimiškumą arba duomenų saugojimą pagal BDAR principus, taip pat atsižvelgti į galimybę bet kada nutraukti interviu.

Kaip atlikti apklausą:

1. Apibrėžkite tyrimo tikslą – ką tiksliai norite ištirti? Kokiems sprendimams pasitelksite rezultatus? Pavyzdžiui: „Suprasti, kodėl gyventojai nedalyvauja konsultacijose“ arba „Ištirti, kaip senjorai naudojasi viešosiomis erdvėmis.“
2. Apibrėžkite tikslinę auditoriją – ką norite apklausti? Kaimynystės gyventojus, jaunimą, verslininkus, mokyklinio amžiaus vaikų tėvus?
3. Paruoškite įrankį.

4. Rinkite duomenis – tyrimą galite atlikti patys arba perduoti regioninei universitetinei institucijai ar specializuotai agentūrai.

5. Analizuokite rezultatus – suskaičiuokite atsakymus, sudarykite diagramas, išskirkite pasikartojančias nuomones, sukurkite kategorijas, į kurias galima priskirti atsakymus, identifikuokite pagrindines nuomones, poreikius ir iššūkius.

6. Naudokite rezultatus sprendimų įgyvendinimui.

Jeigu tai kiekybinė apklausa, tuomet:

pasirinkite administravimo metodą (popierinė, internetinė, telefonu),

nustatykite minimalų respondentų skaičių,

užtikrinkite reprezentatyvumą (pvz., skirtingos amžiaus grupės, lytis, kilmė),

palengvinkite prieigą (pvz., internetinė forma + popierinė versija bibliotekoje ar biure),

suformuluokite klausimus aiškiai ir suprantamai, pasirinkite klausimų tipą (uždari, atviri, mišrūs klausimai),

atlikite pilotinį tyrimą ir išbandykite apklausą prieš atlikdami pagrindinį tyrimą.



Jei tai interviu klausimynas, tuomet:

Suformuluokite klausimus, atlikite preliminarų tyrimą ir naudokite jį detalesniems klausimams interviu metu, įskaitant žmonių istorijas, nuomones ir vertybes,

Suplanuokite klausimyno struktūrą (įžanga, įvadiniai klausimai, giluminiai ir uždarantys klausimai, įskaitant refleksijas ir padėkas),

Pateikite atvirus klausimus (pvz., „Papasakokite apie...“, „Kaip vertinate...“),

Priderinkite klausimus prie pašnekovo ir atsižvelkite į jo profesiją, amžių, kultūrinį, institucijos ir etninį kontekstą,

Naudokite papildomus klausimus (gilesnius klausimus, kurie gali praplėsti atsakymus, pvz., „Kodėl?“, „Gal galite pateikti pavyzdį?“),

Atlikite pilotinį tyrimą ir išbandykite klausimyną prieš pagrindinį tyrimą.

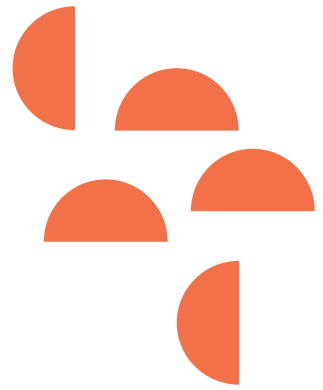
Daugiau apie apklausas ir interviu:

https://www.youtube.com/watch?v=_zoIVe9PRTM

<https://www.pewresearch.org/writing-survey-questions/>

<https://www.researchgate.net/publication/360181> https://www.researchgate.net/publication/359596183_How_to_Conduct_an_Effective_Interview_A_Guide_to_Interview_Design_in_Research_Study495_Designing_a_Questionnaire_for_a_Research_Paper_A_Comprehensive_Guide_to_Design_and_Develop_an_Effective_Questionnaire

OBSERVATIONS



Stebėjimas – tai sistemingas ir tiesioginis žmogaus elgesio, socialinių sąveikų ar procesų stebėjimas natūralioje aplinkoje. Tai vienas iš labiausiai intuityvių, tačiau veiksmingų įrankių dalyvaujamyjū, dizaino ir socialinių tyrimų srityse.

Stebėjimas gali atskleisti tikruosius vartotojų poreikius, įpročius ir iššūkius, su kuriais jie susiduria naudodami tam tikrą produktą, paslaugą ar erdvę, net jei jie jų neįvardija žodžiu. Jis leidžia suprasti kontekstą, kuriame veikia asmenys ar bendruomenės, ir identifikuoti elgesio modelius.

Stebėjimas gali būti atliekamas atvirai arba slaptai, įvairiomis formomis: užrašais, fotografijomis ar vaizdo įrašais. Šis įrankis padeda gauti autentišką žmogaus elgesio ir sąveikų vaizdą bei identifikuoti neatitikimus tarp teiginių ir realybės, leidžiant sukurti optimaliausius sprendimus.

Pritaikomumas:

- » prieinamumo ir naudojimo modelių vertinimas (kur žmonės sėdi, kokiais maršrutais vaikšto),
- » viešųjų erdvių dizainas,
- » paslaugų dizainas,
- » mikroelgesio analizė (pvz., senjorai nesėdi ant suolo, nes nėra turėklų),
- » dizaino idėjų testavimas.

Stebėjimas:

- » leidžia gauti informaciją, kurios negalima iširti atliekant diagnostinę apklausą (pvz., kūno kalba, įpročiai),
- » atskleidžia tikrąjį elgesį, pasirinkimus bei kliūtis naudojantis tam tikra erdve,
- » gali būti atliekamas greitai ir nedidelėmis sąnaudomis.

Ribotumai:

- » stebėtojo subjektyvumas,
- » sunkumai interpretuojant duomenis be konteksto žinojimo (pvz., kultūrinio, amžiaus),
- » etiniai iššūkiai, susiję, pavyzdžiui, su jautraus elgesio stebėjimu,
- » gali būti neišsamūs – matome tik „ką“, bet ne „kodėl“.

Svarbu:

- » naudoti stebėjimo lapus su konkrečiais klausimais ir žurnalus su užrašais,
- » atlikti stebėjimus skirtingu paros metu ir esant įvairioms sąlygoms,
- » vizualiai dokumentuoti stebėjimus – pvz., nuotraukos, vaizdo įrašai, piešiniai (visada gerbiant privatumą),
- » naudoti stebėjimus, kad galima būtų suformuluoti klausimus tolimesniam tyrimui,
- » bendradarbiauti stebėjimų metu su universitetu.

Kaip atlikti stebėjimus:

1. Apibrėžkite stebėjimo tikslą.

Ką norite stebėti? Pavyzdžiui: kaip gyventojai naudojami parku? Ar vaikai žaidžia aikštėje? Koks pėsčiųjų srautas šalia biuro?

2. Pasirinkite stebėjimo tipą:

atviras (stebėtojas matomas, neslepia savo vaidmens),

slaptas (stebėtojas neatskleidžia savo vaidmens),

dalyvaujantis (stebėtojas pats dalyvauja veiklose, pvz., kaip savanoris),

nedalyvaujantis (stebėtojas nesikiša, lieka „išorėje“).

3. Apsibrėžkite tyrimo laiką ir vietą.

Stebėkite skirtingu paros metu ir savaitės dienomis, kad pastebėtumėte elgesio modelius ir skirtumus.

4. Paruoškite stebėjimo lapą.

Sukurkite paprastą formą su klausimais, pvz.:

Kiek žmonių naudoja erdvę?

Kokios amžiaus grupės čia yra?

Ką žmonės veikia?

Ar yra kokių nors kliūčių (pvz., architektūrinių)?

Kiek ilgai žmonės lieka erdvėje?

5. Atlikite stebėjimą.

Fiksuokite užrašus ir dokumentuokite elgesį, sąveikas bei erdvės naudojimą. Atkreipkite dėmesį į neįprastus reiškinius, pavyzdžiui, kai žmonės vengia tam tikros vietos.

6. Analizuokite rezultatus.

Derinkite stebėjimus su kitais duomenimis (pvz., apklausos, interviu). Stebėkite elgesio modelius, taip pat fiksuokite anomalijas - netikėtą, stebinantį elgesį.

Daugiau apie stebėjimus:

<https://www.scribbr.com/methodology/participant-observation/>

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1525822X231198989>

https://www.youtube.com/watch?si=4p51L_w6umEY5jwt&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fwww.bing.com%2F&embeds_referring_origin=https%3A%2F%2Fwww.bing.com&source_ve_path=Mjg2NjQsMTY0N-TA2&v=fDNYzPDIfRA&feature=youtu.be&themeRefresh=1



Šis įrankis leidžia projekto komandai identifikuoti iššūkius ir kliūtis, galinčias trukdyti projekto tikslų pasiekimui (pvz., biudžeto apribojimus, resursų stoką, sudėtingas socialines sąveikas). Tuo pačiu metu komanda diagnozuoja galimybes (turimas technologijas, pagrindinius partnerystės ryšius, neišnaudotus išteklius).

Šis įrankis dažniausiai naudojamas proceso pradžioje, leidžiant geriau suprasti situaciją, nustatyti galimus veiksmų kelius ir juos nukreipti. Kadangi įrankis reikalauja vizualiai pateikti identifikuotus elementus, jis palengvina analizę ir veiksmų prioritetų nustatymą, o vėliau padeda sukurti strategiją, kuri sumažina iššūkius ir maksimaliai padidina naudą.

CHALLENGES AND OPPORTUNITIES

Pritaikomumas:

- » Pirminė situacijos analizė (pvz., prieš pradėdant bet kokias erdvines intervencijas),
- » prioritetų nustatymas veiksmų planavime,
- » rizikos analizė įgyvendinimo planavimo etape,
- » diskusijų tarp skirtingus interesus atstovaujančių šalių skatinimas.

Iššūkiai ir galimybės:

- » leidžia tiksliai planuoti veiklas,
- » sudaro sąlygas geresniam rizikų valdymui,
- » skatina ieškoti sprendimų, ribojamų numatytais ištekliais ir galimybėmis.

Ribotumai:

- » egzistuoja rizika nepastebėti „paslėptų“ kliūčių (pvz., politinių, kultūrinių),
- » prastai moderuojamas procesas gali lemti pernelyg bendras išvadas,
- » reikia rasti pusiausvyrą tarp kliūčių ir galimybių.

Svarbu:

- » papildyti analizę interviu su pagrindiniais suinteresuotaisiais subjektais,
- » vizualizuoti rezultatus sukuriant kliūčių ir galimybių žemėlapij,
- » paversti nustatytas problemas projektiniais iššūkiais,
- » atnaujinti kliūčių ir galimybių žemėlapij.

Kaip taikyti iššūkius ir galimybes?

1. Surink pradinis duomenis

Surinkti pagrindines įžvalgas iš atliktų apklausų, interviu, stebėjimų ar seminarų.

2. Suskirstyk savo stebėjimus į dvi kategorijas:

Iššūkiai: kas neveikia? Kokios yra kliūtys? Kokie poreikiai lieka neįgyvendinti?

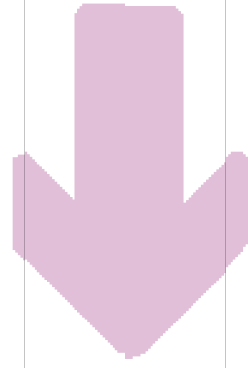
Galimybės: kur slypi potencialas? Ką galima patobulinti, išplėsti arba transformuoti?

Sukurk dvi stulpelius: Iššūkiai / Galimybės. Prie kiekvieno iššūkio priskirk galimą sprendimą.

3. Analizuok ir sugrupuok įžvalgas

Nustatyk, kurie iššūkiai yra patys skubiausi, o kurie gali būti sprendžiami vėliau. Kas gali būti įgyvendinta mažomis sąnaudomis, o kas reikalauja papildomo finansavimo?

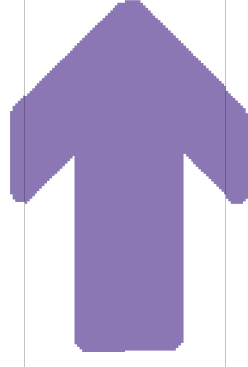
CHALLENGES AND OPPORTUNITIES



CHALLENGES

CHALLENGES 1

CHALLENGES 3



OPPORTUNITIES

CHALLENGES 1

CHALLENGES 3

CHALLENGES 2

CHALLENGES 4

OPPORTUNITIES 1

OPPORTUNITIES 3

OPPORTUNITIES 2

OPPORTUNITIES 4

Charrette – tai tarpdisciplininis seminaro metodas, naudojamas projektavimo ir planavimo procesuose, ypač miesto planavime ir miesto atgaivinimo projektuose. Charrette skatina įvairių suinteresuotųjų šalių – gyventojų, ekspertų, pareigūnų ir dizainerių – dalyvavimą, suteikiant galimybę kiekvienam pasidalinti savo požiūriu. Tai intensyvaus seminaro forma, kuris kartais trunka kelias dienas, per kurias dalyviai analizuoja problemas, keičiasi idėjomis ir rengia pasiūlymus pokyčiams konkrečioje vietoje ar sprendžiant tam tikrą problemą.

Charrette skatina bendros pozicijos formavimą ir stiprina bendruomenės įsitraukimą, taip didindama sprendimų įgyvendinimo tikimybę.

Charrette procesas yra iteratyvus: projektas vystomas žingsnis po žingsnio, atliekant korekcijas po kiekvienos sesijos. Jis susideda iš kelių etapų, įskaitant problemos diagnozę, idėjų generavimą, pradinių koncepcijų kūrimą ir rezultatų pristatymą. Dažnai proceso metu naudojami brėžiniai, prototipai ir vizualizacijos. Rezultatas – planas arba projektas, atitinkantis įvairių suinteresuotųjų poreikius.



CHARRETTE

Pritaikomumas:

- » miesto planavimas,
- » viešųjų erdvių pertvarkymas,
- » funkciniai pastatų ir infrastruktūros pokyčiai,
- » socialinė ir infrastruktūrinė revitalizacija,
- » viešųjų paslaugų projektavimas,
- » vietinių strategijų kūrimas.

Charrette:

- » sukuria dalyvių įgalinimo jausmą,
- » vienu metu ir vienoje vietoje integruoja skirtingus požiūrius,
- » pagreitina koncepcijų kūrimo procesą,
- » skatina bendradarbiavimu grįstą mokymąsi.

Ribotumai:

- » reikalauja labai gero grupės pasiruošimo ir efektyvios logistikos,
- » reikalauja komandinių darbų moderavimo, kad grupėje nedominuotų aktyvesni dalyviai,
- » dirbtuvės užima daug laiko, todėl kai kuriems gyventojams dalyvauti gali būti neįmanoma.

Svarbu:

- » reikalauja labai gero grupės pasiruošimo ir efektyvios logistikos,
- » reikalauja komandinių darbų moderavimo, kad grupę nepavergtų aktyvesni dalyviai,
- » dirbtuvės užima daug laiko, todėl kai kuriems gyventojams dalyvauti gali būti neįmanoma.

Kaip organizuoti Charrette dirbtuves:

1. Pasiruošimas:

- » apibrėžti tikslą (pvz., ką projektuojame? Kokią problemą sprendžiame?),
- » suburti ekspertų ir moderatorių komandą,
- » pakviesti suinteresuotąsias šalis: gyventojus, pareigūnus, dizainerius ir kt.,
- » suplanuoti vietą ir laiką (idealiai – bent 2–3 dienoms).

2. Pirma diena – diagnozė ir įkvėpimas:

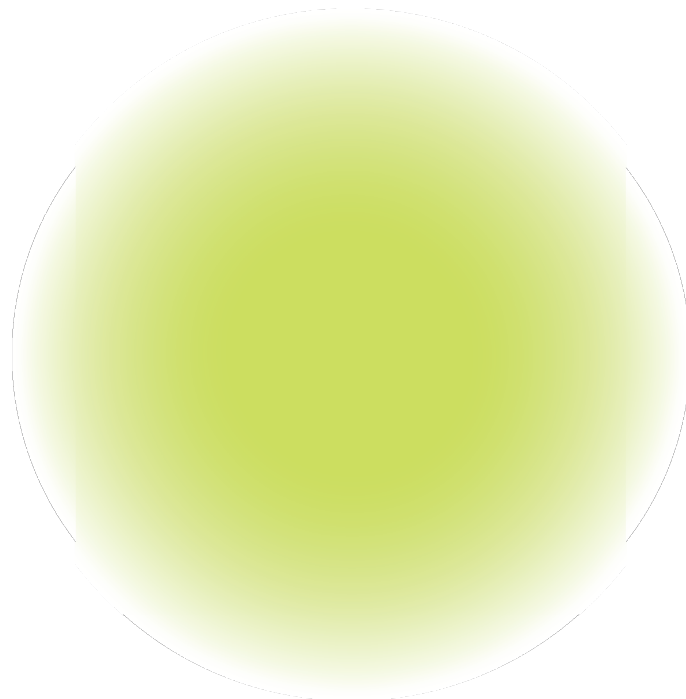
- » suorganizuoti atidarymo susitikimą ir pristatyti problemą,
- » surengti žinių pasidalijimo ir konteksto analizės sesiją,
- » surinkti dalyvių nuomones, išsiaiškinti poreikius ir rūpesčius bei paskirstyti juos į darbo grupes.

3. 2–3 dienos – kūryba, prototipavimas ir testavimas:

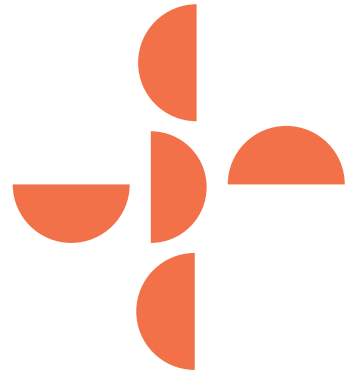
- » darbą vykdyti darbo grupėse, remiantis išskirtomis temomis (pvz., transportas, konkrečios teritorijos revitalizacija ir kt.),
- » kurti galimus sprendimus,
- » rengti prototipus,
- » testuoti idėjas ir rinkti bendruomenės atsiliepimus,
- » pristatyti galutines koncepcijas, aptarti jas ir sutarti dėl bendrų rekomendacijų.

Daugiau apie charrette:

- » <https://participedia.net/method/2840>
- » <https://partycypacjaobywatelska.pl/en/>
- » <https://participatory.tools/tools/design-charrette/>
- » <https://www.toolshero.com/creativity/charette-procedure>
- » https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-7031-7_2
- » <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/14676370810856305/full/html>



IDEATION METHODS



Idėjų generavimo metodų yra daug, ir jie taikomi kūrybiniuose procesuose siekiant padėti rasti inovatyvius sprendimus. Populiariausi iš jų – minčių lietus (brainstorming), rašytinis idėjų lietus (brainwriting) ir lotuso metodas. Visuose šiuose metoduose svarbiausia – sutelkti dėmesį į idėjų kiekį ir įvairovę, neskubant jų vertinti.

Minčių lietus (brainstorming) – tai laisvas pasidalijimas idėjomis grupėje. Pagrindinis dėmesys skiriamas idėjų kiekiui – siekiama sukurti kuo daugiau pasiūlymų, nevaržomų įprastų mąstymo modelių. Sukurtos idėjos proceso metu nėra vertinamos – įdomiausios iš jų atrenkamos tik pasibaigus sesijai.

Alternatyva tradiciniam minčių lietu yra rašytinis minčių lietus (brainwriting) – vietoje žodinio idėjų dalijimosi dalyviai jas užrašo ant popieriaus arba elektroniniu būdu. Paprastai kiekvienas dalyvis užrašo vieną idėją ir perduoda ją kitiems, kurie prideda naujų minčių arba papildo esamas. Šis procesas kartojamas keliais etapais, leidžiančiais idėjoms palaipsniui vystytis ir būti praturtintoms kitų indėliu.

Rašytinis minčių lietus suteikia galimybę tyliu ir mažiau stresinėje aplinkoje keistis mintimis, o kartu skatina didesnį idėjų kiekį ir visų dalyvių įsitraukimą.

Tuo tarpu **lotoso metodas** remiasi aštuonkampės diagramos principu. Centre pateikiama pagrindinė tema, o aplink ją generuojamos idėjos ir potėmės, kurios vėliau toliau plėtojamos. Daugybė lotuso žiedo „žiedlapių“ simbolizuoja siekį sukurti kuo daugiau idėjų.

Pritaikomumas:

- » Sprendimų kūrimo fazė (po diagnozės);
- » novatoriškų erdvinių koncepcijų, produktų ir paslaugų inovacijų kūrimas.

Idėjų generavimas:

- » skatina kūrybiškumą ir įsitraukimą,
- » suteikia platų idėjų rinkinį tolimesniam vystymui,
- » kuria dalyvavimo ir įtakos vietos pokyčiams jausmą,
- » integruoja įvairių žinių tipus (gyventojų, ekspertų, akademikų, pareigūnų ir kt.).

Ribotumai:

- » moderavimo ir idėjų atrankos trūkumas gali sukelti chaosą,
- » egzistuoja rizika, kad grupėse dominuos labiau ekstravertiški dalyviai,
- » gali atsirasti per daug banalių arba neįgyvendinamų idėjų.

Svarbu:

- » nustatyti aiškius kriterijus: kam, ką ir per kiek laiko idėja turi spręsti,
- » sesiją suskirstyti į kelis teminius etapus,
- » skatinti dalyvius ieškoti netradicinių sprendimų,
- » užbaigti idėjų grupavimu ir vertinimu.

kaip naudoti kiekvieną metodą?

1. Minčių lietus (Brainstorming)

Taisyklės:

Kiekviena idėja yra laukiama – jos nevertiname! Svarbus yra idėjų kiekis, o ne kokybė.

Idėjas galima derinti ir toliau plėtoti.

Moderatorius fiksuoja visų indėlių.

Eiga:

1. Apibrėžti problemą arba klausimą (pvz., „Kaip galime perplanuoti erdvę aplink turgų?“)
2. Laikas: 10–30 minučių
3. Skatinti dalyvius individualiai sukurti kuo daugiau idėjų. Dalyviai užrašo savo idėjas ant lipnių lapelių.
4. Dirbti komandomis, dalintis idėjomis ir jas plėtoti.
5. Dalyviai grupuoja ir atrenka idėjas pagal konkrečius kriterijus (pvz., naujoviškumas, aktualumas problemai, realizavimo galimybė).

2. Minčių lietus raštu (Brainwriting)

Tai panašu į minčių lietus, tačiau vyksta tyliai ir individualiai, todėl darbas tampa lengvesnis ir skatina įsitraukti labiau drovius dalyvius.

Taisyklės:

Dalyviai užrašo savo idėjas ant kortelių (pvz., po tris idėjas kiekvienas).

Kortelės perduodamos kitiems, o kiekvienas dalyvis papildo kitų idėjas.

Procesas vyksta tyliai.

Eiga:

1. Kiekvienas dalyvis gauna kortelę su lentele (pvz., trys stulpeliai ir trys eilutės).
2. Pirmojo rato metu kiekvienas dalyvis užrašo tris idėjas.
3. Po 3–5 minučių kortelė perduodama kitam dalyviui.
4. Kitas dalyvis prideda tris naujas idėjas arba papildo ankstesnes.
5. Po kelių ratų idėjos surenkamos ir analizuojamos.

3. Lotoso metodas

Šio metodo esmė – idėjos vystymas – viena koncepcija virsta daugeliu variantų ir pritaikymų. Priemonė – tinklelis su langeliu centre (atspindinčiu žiedo centru) ir aštuoniais gretimais langeliais (lotoso žiedlapiais).

Eiga:

1. Įrašykite pagrindinę temą/problemą į centrinį langelį.
2. Aplink ją užrašykite pirmąsias aštuonias asociacijas/sprendimus.
3. Kiekviena iš aštuonių pasiūlytų idėjų tampa kito tinklelio centru – žiedo centru.
4. Kitos aštuonios idėjos vystomos aplink naujuosius žiedo centrus.



Table

Kada naudoti kiekvieną metodą?

Metodas	Gerai veikia situacijose, kuriose:	Dalyvių skaičius
Brainstorming	Reikia greitai sugeneruoti daug idėjų.	4–12
Brainwriting	Siekama išvengti vienos suinteresuotosios grupės dominavimo ir užtikrinti, kad visi dalyviai jaustųsi patogiai dalyvaudami procese.	4–10
Lotus	Reikia gauti kuo daugiau idėjų ir jas išplėtoti.	1–8

Šaltinis: autorinė studija

Daugiau apie idėjų generavimo (ideation) metodus:

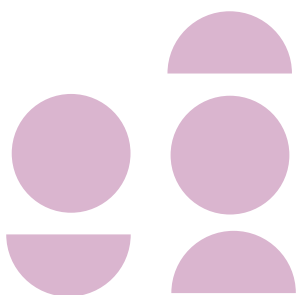
<https://online.visual-paradigm.com/knowledge/brainstorming/lotus-blossom-technique/>

<https://mindmap.guide/post/bloom-your-ideas-with-the-lotus-blossom-technique-a-powerful-approach-to-idea-expansion/>

PROTOTYPING

Prototipavimas – tai procesas, kurio metu kuriamos ankstyvos, dažnai netobulos, produktų, paslaugų ar sprendimų versijos, iliustruojančios, kaip idėja turėtų veikti, atrodyti ir ką ji “reikalauja” praktikoje. Prototipavimo tikslas – greitai patikrinti koncepciją, surinkti naudotojų atsiliepimus, nustatyti naudotojų nurodytas problemas ir identifikuoti galimybes sprendimą tobulinti. Prototipavimas leidžia atlikti korekcijas dar ankstyvame projektavimo proceso etape.

Prototipai gali būti įvairių formų, įskaitant popierinius modelius, 3D maketus, konstruktorius, grafines vizualizacijas (pvz., scenarijų lenteles) ir skaitmeninius modelius. Prototipavimas taip pat gali vykti pasitelkiant scenarijus ir vaidmenų žaidimus.



Pritaikomumas:

- » viešųjų erdvių dizainas,
- » paslaugų dizainas,
- » produktų dizainas,
- » socialinės kampanijos.

Prototipų kūrimas:

- » leidžia „išbandyti“ idėją realiame kontekste,
- » sumažina nesėkmės ir kaštų riziką,
- » didina dalyvių įsitraukimą, nes jie gali greitai pamatyti savo darbo rezultatus,
- » moko iteratyvaus požiūrio į problemų sprendimą.

Ribotumai:

- » reikalauja laiko, medžiagų ir pagrindinių techninių įgūdžių,
- » prototipas gali būti klaidingai laikomas galutine projekto versija,
- » sudėtinga prototipuoti paslaugas ir patirtis.

Svarbu:

- » fiksuoti ir fotografuoti prototipavimo etapus bei naudotojų reakcijas,
- » prašyti nuoširdaus atsiliepimo – ką naudotojai pakeistų ar patobulintų,
- » skirti sau laiko iteracijoms ir nustatyti kelis testavimo bei sprendimo tobulinimo ciklus.

Kaip atlikti prototipavimą?

1. Pasirinkite idėją, kurią norite išbandyti.

Surinkite anksčiau sukurtas idėjas (pvz., minčių lietus), tuomet pasirinkite 1–3, kurios, dalyvių nuomone, vertos tolesnio vystymo.

2. Nuspręskite, koks prototipo tipas bus tinkamiausias, pavyzdžiui:

Surinkite anksčiau sugeneruotas idėjas (pvz., minčių lietus), tuomet pasirinkite 1–3, kurios, dalyvių nuomone, yra vertos tolesnio vystymo.

Piešinys –

Gali būti tinkamas planui, žemėlapiui ir pan, pristatyti.

Maketas –

Skirtas lauko ir vidaus erdvių modeliams, pagamintiems iš karto, konstruktoriaus detalių ar modelino.

Siužetinė linija –

Pavyzdžiui, procedūros, klientų aptarnavimo ar žmogaus elgsenos erdvėje simuliacija.

Skaitmeninis prototipas –

Pavyzdžiui, svetainės arba programėlės maketas

3. Sukurkite pirmąją prototipo versiją.

- » Naudokite paprastas medžiagas (popierių, žymeklius, juostelę, kartoną),
- » nesistenkite sukurti tobulo modelio – svarbu, kad jis būtų suprantamas.

4. Išbandykite prototipą su būsimo sprendimo naudotojais.

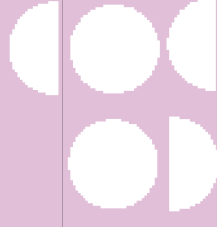
- » Paprašykite žmonių „naudoti“ prototipą ir apibūdinti, ką jie galvoja ir jaučia jį naudojant;
- » stebėkite reakcijas ir užduokite klausimus:
Ką pakeistumėte? Kas veikia gerai? Kas neaišku?

5. Surinkite atsiliepimus ir patobulinkite prototipą.

- » Padarykite nuotraukas arba užsirašykite pastabas,
- » perdirbkite prototipą arba sukurkite naują versiją, remdamiesi gautu grįžtamuju ryšiu.



PROTOTYPING



Prototype Card

1. Goal

What do we want to show, test, or verify?

2. Prototype Description

What does it look like? What does it represent?

What elements does it consist of?

3. Users / Addressees

Who is this prototype for? Who will use it?

4. Observations During Testing

What did we notice? How did participants react?

5. Users' Opinions and Comments

What suggestions, comments, and questions were raised?

6. What should be improved or changed?

7. Conclusions

Does the idea have potential? What are the next steps?

daugiau apie prototipavimą:

» <https://blog.logrocket.com/product-management/what-is-a-prototype/>

» <https://www.lumitex.com/blog/prototyping-methodology>

PRACTICAL ADVICES

- » **DON'T OVERTHINK JUST START BUILDING.** EVEN IF YOU'RE NOT SURE WHAT YOU'RE DOING, THE VERY ACT OF PICKING UP THE MATERIALS SHOULD UNLOCK YOU.
- » **DON'T SPEND TOO MUCH TIME ON ONE PROTOTYPE.** GET DOWN TO A NEW ONE AS YOU FEEL YOURSELF STARTING TO GET EMOTIONALLY ATTACHED TO YOUR CREATION. YOU'LL VERIFY THEM ALL LATER.
- » **BUILD WITH THE USER IN MIND.** WHAT ARE YOU GOING TO TEST? WHAT KIND OF BEHAVIOR?
- » **DEFINE WHAT YOU ARE TESTING WITH A GIVEN PROTOTYPE.** EACH PROTOTYPE SHOULD ANSWER A SPECIFIC QUESTION.

APIBENDRINIMAS

Dešimt aukščiau aprašytų dalyvaujamyjų įrankių, išbandytų HEIsCITI projekte, sudaro rinkinį, kurį galima naudoti įvairiuose dalyvaujamyjų procesų tipuose. Jie veiksmingi projektuojant sprendimus apleistose miesto erdvėse, skatinant bendradarbiavimą tarp konkrečių vietų naudotojų, miesto valdžios, studentų ir universiteto atstovų bei padedant stiprinti socialinius ryšius pokovidiniu laikotarpiu. Šie įrankiai taip pat gali būti taikomi švietimo procesuose, skirtuose pasiruošti studentams ir moksleiviams sąmoningam bei aktyviam sprendimų kūrimui vietos bendruomenėse. Aprašytų įrankių naudojimas buvo įtrauktas į konkrečius seminarų scenarijus, skirtus įvairioms dalyvavimo situacijoms (2 priedas).

3 lentelė:

Atrinktų dalyvaujamųjų metodų
ypatybių santrauka - įrankiai (ang.)



Toliau pateikta dalyvaujamųjų įrankių
santrauka iš Vadovo iliustruoja jų pa-
skirtį, taikymą, pagrindinius privalumus
ir galimus ribotumus (3 lentelė).

Tool	Purpose	Application	Advantages	Limitations / risks
Storytelling	Recognizing the needs, values, and history of the local community	Social diagnosis, strengthening the identity of the place	Facilitates emotional understanding, builds empathy and context	Difficulties in systematizing data, requires moderation and analysis of narratives
Stakeholder Map	Identification and analysis of project stakeholders	Engagement, planning, conflict management, communication strategy	Facilitates understanding of the influence and needs of different groups	Ignoring hidden stakeholders, subjective impact assessment
Spatial Mapping	Analysis of space and its system elements	Spatial planning, revitalization, functional analysis	Visual representation of problems and spatial relationships	May require graphical tools, difficult in the case of symbolic spaces
Personas	Creating fictional representations of end users	User-centered design, idea testing	It makes it easier to tailor solutions to real needs	An overly simplified image may not reflect the full diversity of the target group.
Diagnostic survey	Collecting quantitative and qualitative data from the community	Diagnosis, needs monitoring, strategic planning	Combines the objectivity of numerical data with emotions and personal experiences	Low responsiveness, limitations resulting from qualitative data analysis
Observations	Observing real human behavior and interactions	Space diagnosis, user needs analysis, solution testing	Data authenticity, non-verbal information	Time-consuming, subjectivity of the observer
Challenges and Opportunities	Identifying project barriers and potential	Action planning, intervention prioritization, risk analysis	It allows you to strategically manage change and creates a realistic picture of the situation.	Can lead to "analysis paralysis" if the challenge list is not organized correctly
Charrette Workshop	Design workshops with stakeholders	Participatory spatial planning, revitalization, difficult social challenges	High group effectiveness, engaging multiple perspectives	High organizational requirements, risk of expert domination
Generating ideas	Generating many creative solutions	Early stages of designing innovative solutions	It stimulates creativity and creates various proposals.	The lack of structure can lead to chaos and difficulty in selecting valuable ideas.
Prototyping	Creating testable versions of solutions	Testing in practice, iterative improvement of ideas	Allows testing, feedback and improvement of solutions	Time-consuming, incorrect perception of the prototype as the final version, difficulties in prototyping services

Vertėtų prisiminti, kad siūlomų įrankių efektyvumas didėja, kai jie taikomi atsižvelgiant į proceso dalyvius ir vietos kontekstą, kai jie paremti tyrimais, tarpusavyje susiejami, o jų naudojimą lydi dėmesingumas ir refleksija.

Linkime sėkmės vykdant
dalyvaujamuosius procesus!



PRIEDAI

Atsparumo stiprinimas: inovatyvūs įsitraukimo metodai pokovidiniu laikotarpiu

Pavadinimas	Atsparumo stiprinimas: inovatyvūs įsitraukimo metodai pokovidiniu laikotarpiu
Dėstytoja	Smart RI
Trukmė	2 ak. val.
Tikslas	Apibūdinti piliečių į(si)traukimo metodus
Metodai	Pristatymas, atvejo analizė, diskusija,
Pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Dinamikos supratimas: dalyviai įgis žinių apie pokyčius bendruomenės dalyvavimo ir bendradarbiavimo kontekste po COVID-19, suvoks iššūkius ir galimybes, kuriuos lėmė pandemija. • Tradicinių metodų pritaikymas: dalyviai sužinos, kaip pritaikyti ir tobulinti tradicinius dalyvavimo metodus, kad jie atitiktų kintančius bendruomenių ir suinteresuotųjų šalių poreikius nuolatinių globalių pokyčių kontekste. • Novatyvūs įrankiai ir technologijos: dalyviai susipažins su naujais ir inovatyviais dalyvavimo įrankiais ir technologijomis, kurie atsirado kaip atsakas į pandemijos keliamus iššūkius ir sąlygojo nuotolinio bendradarbiavimo ir įsitraukimo galimybes. • Atsparumo stiprinimas: dalyviai sužinos, kaip stiprinti bendruomenių atsparumą taikant dalyvavimo metodus, užtikrinant, kad kolektyviniai sprendimų priėmimo procesai prisidėtų prie ilgalaikio bendruomenių tvarumo ir gerovės. • Įtrauktis ir įvairovė: dalyviai suvoks įtraukties ir įvairovės svarbą, pažins dalyvavimo metodus, užtikrinančius lygiateisį įvairių demografinių grupių dalyvavimą. • Praktinis pritaikymas: dalyviai išnagrinėję realius atvejus, iliustruojančius, kaip dalyvavimo metodai buvo sėkmingai pritaikyti pokovidiniu laikotarpiu, suvoks efektyvumą sąlygojančius veiksniai. • Suinteresuotųjų šalių įtraukimo strategijos: dalyviai pažins veiksmingo suinteresuotųjų šalių įtraukimo strategijas, kaip atsižvelgti į įvairius interesus ir perspektyvas pokovidiniu laikotarpiu, skatinti įvairių suinteresuotųjų šalių bendradarbiavimą siekiant kolektyvinio gėrio. • Etiniai aspektai: dalyviai suvoks etinius iššūkius, susijusius su dalyvavimo metodais (nuotoliniu forma), ir sužinos būdus, kaip išlaikyti etinius standartus pasitelkiant technologijas. • Gebėjimų tobulinimas: dalyviai suvoks, kad ugdant asmenų ir bendruomenių gebėjimus aktyviai dalyvauti sprendimų priėmimo procesuose suteikiama galimybė pačiam (patiems) valdyti savo gerovę.

Atsparumo stiprinimas: inovatyvūs įsitraukimo metodai pokovidiniu laikotarpiu

	<ul style="list-style-type: none">• Tvarumo siekis: dalyviai suvoks, kad dalyvavimo metodai gali prisidėti prie tvaraus vystymosi tikslų ir turėti teigiamą ir ilgalaikį poveikį bendruomenėms, institucijoms ir visai visuomenei po COVID-19 pandemijos.
--	---

Paskaitos planas:

I. Įvadas

- A. Paskaitos turinys
- B. Pokovidinio laikotarpio apibūdinimas
- C. Į(si)traukimo metodų reikšmė pokovidiniu laikotarpiu

II. Perspektyvų dėl aktyvaus dalyvavimo kaita (10 min.)

- A. Suvokimas, kaip Covid-19 paveikė bendruomenės gyvenimą
- B. Iššūkių ir galimybių identifikavimas
- C. Prisitaikymo prie pokyčių reikšmė

III. Įsitraukimą skatinantys įrankiai ir technologijos: kas naujo? (10 min.)

- A. Technologijų aptartis
- B. Taikymo iliustravimas pasitelkiant gerą patirtimi
- C. Nuotolinis bendradarbiavimas: geroji patirtis

IV. Į(si)traukimas kaip atsparumo stiprinimo veiksnys (10 min.)

- A. Atsparumo ugdymo reikšmė
- B. Atsparumo stiprinimo strategijos piliečių į(si)traukimo kontekste
- C. Geroji patirtis: atsparios bendruomenės

V. Įtrauktis ir įvairovė (10 min.)

- A. Pažinimas ir paisymas įvairovės
- B. Įtraukiojo dalyvavimo strategijos
- C. Geroji patirtis

VI. Geroji patirtis (15 minutes)

- A. Sėkmingų atvejų aptartis
- B. Gerosios patirties pritaikomumo galimybės
- C. Diskusija; klausimai - atsakymai

VII. Suinteresuotų šalių bendradarbiavimas (10 min.)

Atsparumo stiprinimas: inovatyvūs įsitraukimo metodai pokovidiniu laikotarpiu

- A. Suinteresuotų šalių identifikavimas
- B. Efektyvaus įsitraukimo strategijos
- C. Skirtingų interesų derinimas dėl viešojo gėrio

VIII. Etikos klausimai piliečių į(si)traukimo kontekste (10 min.)

- A. Etikos iššūkiai
- B. Etiniai iššūkiai organizuojant nuotolinį įsitraukimą
- C. Atsakingumo ir patikimumo užtikrinimas

IX. Gebėjimų reikšmė tvariam į(si)traukimui (10 min.)

- A. Individų ir bendruomenių įgalinimas
- B. Švietimo iniciatyvos dėl piliečių į(si)traukimo skatinimo
- C. Ilgalaikis poveikis gebėjimų ugdymo

X. Apibendrinimas (10 min.)

- A. Svaibiausių sąvokų kartojimas
- B. Padrėsinimas toliau gilintis į metodų pažinimą, nebijoti jų taikyti
- C. Padėkos žodis, atsisveikinimas

Šaltiniai

1. Bellacasa, M. P. (2017) *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
2. Dupret, K., Eschweiler, J., Umantseva, A., & Hyldkrog, R. V. B. (2022). *Mapping Innovation and Societal Engagement: - Responsible research through a care ethics perspective*. Roskilde Universitet. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31722.59845>

Pavadinimas	Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo
Dėstytojas	Prof. dr. Jolanta Pivorienė (Mykolo Romerio universitetas)
Trukmė	2 ak. val.
Tikslas	Aptarti piliečių aktyvaus dalyvavimo [į(si)traukimo] modelius bei jų taikymą praktikoje.
Metodai	Teorinių žinių pristatymas, praktinis pritaikymas (360 dalyvavimo žaidimas arba atvejo analizė), diskusija, refleksija
Pasiekimai	Dalyviai supras aktyvaus dalyvavimo sąvoką, žinos įsitraukimo modelius ir principus; gebės taikyti dalyvavimo modelius; reflektuos mokymosi patirtį.

Paskaitos planas:

I. Teorinė dalis.

Įvadas: sąvokų “aktyvus dalyvavimas” ir “bendradarbiavimas” sąsaja

1. Aktyvus dalyvavimas sociologiniu ir politiniu požiūriu.

2. Aktyvaus dalyvavimo modeliai:

2.1. Arnstein/Hart/kiti – Dalyvavimo pakopos

2.2. Treseder – Dalyvavimo lygiai

2.3. Shier – dalyvavimo takeliai

2.4. Europos Taryba – RMSOS kontekstas

2.5. White – Poreikių tipologija

2.6. Davies – Dalyvavimo matrica

2.7. De Backer and Jans – Dalyvavimo trikampis

2.8. Europos Taryba – Šešių žingsnių modelis

II. Pritaikomumas. Alternatyvos:

360 dalyvavimo žaidimas (Grace, Grace, 2017).

arba

Atvejo analizė (dalyviai analizuoja pateiktą atvejį, jie įvardina modelį, dalyvavimo lygį).

III. Diskusija

IV. Refleksija. Mažas pokytis šios dienos kontekste

Šaltiniai:

1. Bellacasa, M. P. (2017) *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.

2. Dupret, K., Umantseva, A., Lazoroska, D., & Eschweiler, J. (2023). *Research collaboration for societal engagement and social innovation: Guidelines and reflections for best practices*. Roskilde Universitet.
3. Grace J., Grace P. (2017). *Participation Handbook*.

Į(si)traukimas praktiškai – atvejų analizė, įrankiai ir metodai

Pavadinimas	Į(si)traukimas praktiškai – atvejų analizė, įrankiai ir metodai
Dėstytojas	LAMA impresa sociale
Trukmė	2 ak. val.
Tikslai	<ul style="list-style-type: none">• Gilinti studentų supratimą apie dalyvavimo procesus, pateikiant aktyvaus piliečių dalyvavimo atvejį - Montagna Prossima.• Supažindinti studentus su įrankiais, kuriuos jie galės naudoti realizuojant projektą HEIsCITI kontekste.• Aptarti galimybes kurti dialogą su ekspertais, viešojo sektoriaus institucijų atstovais ir bendruomenių nariai.
Metodai	<ul style="list-style-type: none">• Pristatymas bei paskaitos turinio pristatymas• Pristatymas atvejo, kur LAMA atlikto dalyvaujamųjų procesų fasilitatoriaus vaidmenį: piliečių į(si)traukimas Montagna Prossimoje (netoli Florencijos, Italija)• Dalyvimą skatinančių įrankių pristatymas (siekiant jų taikymo realizuojant projektus)• Diskusija (klausimai ir atsakymai)
Pasiekimai	<ul style="list-style-type: none">• Studentai supranta reikšmę į(si)traukimo į sprendimų priėmimo procesus.• Studentai supranta kada / kaip / kodėl taikomi įrankiai, skirti aktyvinti dalyvavimą.• Studentai geba tiklintis dėl praktinių įrankių taikymo aspektų.

Paskaitos planas:

I. Teorinė dalis

Pristatant atvejį analizuojama, kaip Montagna Prossima gyventojai buvo įtraukiami į sprendimų priėmimą. LAMA organizacijos atstovai fasilitavo dalyvaujamuosius procesus bendradarbiaudama su Londa bei San Godenzo savivaldybėmis (maži miesteliai kalnuose šalia Florencijos (Italija)).

Apibūdinai įrankiai, skirti aktyvinti gyventojus į(si)traukti. Tai tokie įrankiai:

1. Scenarijaus rengimas

1.1. Dizaino iššūkio apibūdinimas

1.2. Tyrimo atlikimas

2. Žemėlapis (Map)

- 2.1. Suinteresuotųjų šalių surašymas (stakeholder mapping)
- 2.2. Iššūkiai ir galimybės

3. Pasirengimas piliečių į(si)traukimui

- 3.1. Piliečių į(si)traukimo technikos
- 3.2. Piliečių į(si)traukimo organizavimo atmintinė

4. Į(si)traukimas

- 4.1. Komunikacijos strategijos

5. Klausytis & diskutuoti

- 5.1. Fasilitavimo gebėjimų sąrašas
- 5.2. Klausymosi reikšmė

6. Ko-dizaino sprendimai (Co-design)

- 6.1. Ko-dizaino (Co-design) metodai ir įrankiai
- 6.2. Portfolio metodas

7. Pristatymas

- 7.1. Pitch šablonas
- 7.2. World café technika

III. Diskusija. Klausimai ir atsakymai

IV. Apibendrinimas

Pavadinimas	Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą - atvejo analizė
Dėstytoja	Prof. dr. Joanna Kurowska-Pysz
Trukmė	120 minutės
Tikslas	pagilinti studentų žinias apie pilietinio dalyvavimo metodus. Remiamasi atvejo analize – apleisto objekto (teritorijos) perplanavimas pasitelkiant piliečių dalyvavimo principais, metodais, priemonėmis. Daugiausia dėmesio skiriama problemų diagnozavimui taikant įvairius dalyvavimo metodus, įtraukiant įvairias suinteresuotųjų subjektų grupes ir užtikrinant joms pritaikytą bendravimą.
Metodai	Paskaita (nuotolinė), PPT pristatymas
Learning outcomes	Plečiamos dalyvių žinios. Jie supras : - apleistų teritorijų atgaivinimo reikšmę ir kai kurių periferinių teritorijų socialinės ir ekonominės atskirties problemas, - pusiausvyros išlaikymo taisykles, kurių reikia diegiant teritorijos atgaivinimo procesą, - pagrindinius atgaivinimo intervencijos plėtros etapus, - dalyvavimu ir vietove pagrįstų metodų kūrimo esmę, - pagrindines atgaivinimo procesų suinteresuotųjų šalių grupes, - įvairius dalyvavimo ir komunikacijos metodus ir priemones, - esmines įsitraukimo kliūtis.

Paskaitos planas:

I. Teorinė dalis

1. Teritorijos atnaujinimo (perplanavimo) principai
2. Teritorijos atnaujinimo (perplanavimo) žingsniai
3. Dalyvaujantieji metodai
4. Suinteresuotųjų šalių įvairovė: komunikavimo su jais iššūkiai.
5. Pasirinkti dalyvavimo ir komunikacijos metodai ir priemonės bei jų ribotumai

II. Praktinė dalis: Klausimų atsakymų sesija, diskusija

Šaltiniai:

1. Onyszkiewicz, J., & Sadowski, K. (2022). Proposals for the revitalization of prefabricated building facades in terms of the principles of sustainable development and social participation. *Journal of Building Engineering*, 46, 103713.
2. Dentinho, T. P., Kopczewska, K., De Francesco, G., Pascariu, G. C., Kourtit, K., Nijkamp, P., ... & Türk, U. (2023). Sustainable Development Goals. People and Places chose what they do not have. In *Resilience and Regional Development* (pp. 169-188). Edward Elgar Publishing.
3. Ergashev, I. (2021). Civil society and youth. *Science and Education*, 2(2), 282-284.
4. Castelnovo, W., Misuraca, G., & Savoldelli, A. (2016). Smart cities governance: The need for a holistic approach to assessing urban participatory policy making. *Social Science Computer Review*, 34(6), 724-739.

5. Crosby, N., Kelly, J. M., & Schaefer, P. (2015). Citizens panels: A new approach to citizen participation. In *The Age of Direct Citizen Participation* (pp. 266-278). Routledge.
6. Hurlbert, M., & Gupta, J. (2015). The split ladder of participation: A diagnostic, strategic, and evaluation tool to assess when participation is necessary. *Environmental Science & Policy*, 50, 100-113.

Už dėžutės ribų: pirmieji žingsniai kelyje į sėkmę

Title	Už dėžutės ribų: Pirmieji žingsniai kelyje į sėkmę Beyond the box: First steps first on the paths to success
Dėstytojas	Magdalena Weinle & Viktorija Heinzl
Trukmė	120 minutės
Tikslas	Iššūkių įveikos galimybių pažinimas Inovacijų procesai pasižymi iššūkiais. Juos reikia apibrėžti kuo tiksliau, stengiantis būti atviriems ir nešališkiems. Pirmoji paskaitos dalis (ap. 90 min.) skirta apžvelgti inovacijų procesuose taikomus metodus ir būdus. Antroji paskaitos dalis skita praktinei užduočiai – apibūdinti problemą, pažinti subjektus.
Metodai	Paskaita (nuotolinė)
Pasiekimai	Paskaitos dalyviai sužinos apie <ul style="list-style-type: none">• inovacijos termino (bei sinoniminių sąvokų) apibrėžtį, inovacijos principus,• Design-thinking metodo (pasižyminčiu empatijos ir kūrybiškumo skatinimu) pritaikomumo ypatumus sprendžiant problemas,• pagrindinius design-thinking metodo veiksmingumo aspektus,• reikšmingumą pažinti ir suprasti klientų poreikius,• poreikių pažinimo (tyrimo) technikas (priemonės).

Paskaitos planas:

I. Teorinė dalis.

1. Inovacijos apibrėžtis, principai
2. Design-thinking metodo ypatumai
3. Efektyvumo prielaidos
4. Kliento pažinimas
5. Poreikių tyrimo įrankiai

II. Praktinė dalis: klausimų ir atsakymų sesija, diskusija

Šaltiniai

- Bason, C. (2018). *Leading Public Design: Discovering human-centered governance*. Bloomsbury Publishing.
- Blank, S. (2013). Why the Lean Start-Up Changes Everything. *Harvard Business Review*, 91(5), 63-72.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Kouprie, M., & Sleeswijk Visser, F. (2009). A framework for empathy in design: Stepping into and out of the user's life. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 437-448.
- Maurya, A. (2012). *Running Lean: Iterate from Plan A to a Plan That Works*. O'Reilly Media.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers*. John Wiley & Sons.
- Sarasvathy, S. D. (2001). Causation and effectuation: Toward a theoretical shift from economic inevitability to entrepreneurial contingency. *Academy of Management Review*, 26(2), 243-263.

Tema:

Pilietinis aktyvumas – kaip nustatyti tikslines suinteresuotųjų šalių grupes socialiniuose procesuose?

Tikslas:

Supažindinti dalyvius su pilietinio aktyvumo svarba formuojant ir gerinant vietos aplinką, taip pat ugdyti įgūdžius ir požiūrį, susijusius su įvairių suinteresuotųjų šalių grupių identifikavimu naudojant suinteresuotųjų šalių žemėlapi ir nagrinėjant jų poreikius.

Planas:

1. Įvadas į pilietinio aktyvumo temą
2. Pilietinio aktyvumo vaidmuo formuojant ir gerinant vietos aplinką
3. Veiksniai, darantys įtaką socialinio aktyvumo lygiui dalyvavimo procesuose
3. Suinteresuotųjų šalių žemėlapis kaip pilietinio įsitraukimo priemonė
4. Įvairių suinteresuotųjų šalių grupių identifikavimas remiantis suinteresuotųjų šalių žemėlapiu, nustatant jų ryšį su analizuojamu klausimu (aktualumą).
5. Įvairių suinteresuotųjų šalių grupių poreikių diagnozė analizuojamos problemos kontekste.

Trukmė:

180 minučių, įskaitant: teorinę dalį – 60 minučių ir praktinę dalį – 120 minučių

Mokymosi pasiekimai:

Mokymosi sritys	Mokymosi pasiekimai	Mokymosi pasiekimų vertinimo metodai
Žinios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studentas/mokinys turi pagrindines žinias apie pilietinį aktyvumą ir jo vaidmenį vietos plėtroje. 2. Studentas/mokinys žino pagrindinius veiksnius, darančius įtaką suinteresuotųjų šalių susidomėjimui pilietiniu aktyvumu. 3. Studentas/mokinys žino suinteresuotųjų šalių žemėlapi kaip pilietinio aktyvumo priemonės naudojimo principus. 	Diskusijos per pamokas, įskaitant po teorinės dalies ir kaip apibendrinant susitikimo pabaigoje
Įgūdžiai ir nuostatos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studentas geba identifikuoti pagrindines suinteresuotųjų šalių grupes ir nurodyti jų poreikius, susijusius su analizuojamu klausimu. 2. Studentas geba įvertinti pagrindinių suinteresuotųjų šalių grupių santykius, susijusius su analizuojamu klausimu (aktualumas). 3. Studentas geba įvertinti ir parengti paprastą suinteresuotųjų šalių žemėlapi. 	Komandų pristatymų vertinimas

Pamokos eiga

I. Įvadas į temą (45 minutės)

Dalyvių pasveikinimas

Tikslų ir paskaitos /pamokos turinio pristatymas.

Teorinė pamokos įžanga (medžiaga, skirta padėti dėstytojui)

Pilietinis aktyvumas arba pilietinis įsitraukimas – tai aktyvus gyventojų įsitraukimas į veiklą, kuri naudinga jų kaimynystei, bendruomenei ar vietos aplinkai.

Pilietinis dalyvavimas gali būti įvairių formų, nuo savanoriškos veiklos ir dalyvavimo viešosiose konsultacijose iki pilietinių iniciatyvų, skirtų konkrečioms vietos problemoms spręsti.

Pilietinis aktyvumas yra svarbus kuriant informuotą visuomenę, kuri prisiima atsakomybę už savo aplinką ir padeda ją formuoti. Tai ne tik būdas pagerinti gyvenimo kokybę, bet ir sustiprinti socialinius ryšius, ugdyti bendruomeniškumo jausmą ir didinti sprendimų priėmimo procesų skaidrumą. Dėl pilietinio aktyvumo žmonės tampa pokyčių bendrakūrėjais, o ne pasyviais stebėtojais ar jų rezultatų gavėjais.

Pilietinis aktyvumas yra galingas pokyčių įrankis. Jis stiprina demokratinius visuomenės pagrindus ir leidžia piliečiams daryti įtaką jiems aktualiais klausimais. Dalyvaudamas pilietinėje veikloje, kiekvienas gali tapti savo aplinkos ir bendruomenės, kurioje gyvena, ateities kūrėju. Tai taikoma įvairioms socialinėms ir amžiaus grupėms, įskaitant vaikus, paauglius ir jaunuolius. Būtent jaunoji karta turėtų būti įtraukiama į erdvių, procesų ir veiklos bendrą kūrimą; įsitraukimo pastangos bus labai svarbios jų profesinei, socialinei ir asmeninei ateičiai, nes jos orientuotos į aplinką, kurioje jie veiks daugelį metų.

Socialinio įsitraukimo skatinimas kelia nemažai iššūkių, kurie kyla tiek dėl socialinių sąlygų, tiek dėl individualių piliečių požiūrio. Piliečiai ne visada nori įsitraukti į socialinių problemų sprendimą, kartais nėra lyderio arba vietos bendruomenei spręstina problema pateikiama iškreiptai. Socialinio aktyvumo skatinimas yra tiek vietos valdžios institucijų, tiek kitų vietos suinteresuotųjų šalių, pvz., nevyriausybinių organizacijų ar įmonių, interesas. Visos visuomenės įtraukimas į pilietinius procesus padeda kurti geresnius sprendimus, nes būtent piliečiai turėtų vaidinti svarbų vaidmenį bendrai kuriant socialinius, ekonominius ir aplinkos procesus savo aplinkoje.

Plėtojant pilietinį įsitraukimą, svarbu nustatyti dažniausiai pasitaikančius veiksnius, kurie riboja socialinį aktyvumą ir neigiamai veikia piliečių motyvaciją dalyvauti tokiose veiklose. Žinios apie šias problemas labai palengvina įsitraukimo procesų planavimą ir įgyvendinimą taip, kad būtų užtikrintas visos vietos bendruomenės aktyviausias dalyvavimas. Šie veiksniai, be kita ko, apima toliau išvardytus.

- A. *Visuomenės susidomėjimo pilietiška veikla stoka ir supratimo apie jos poveikį vietos bendruomenės gyvenimui stoka*

Daugelis žmonių nesuvokia, kaip svarbu dalyvauti priimant sprendimus, darančius įtaką jų aplinkai. Nepakankamos piliečių žinios apie galimybes daryti įtaką vietos veiklai arba įsitikinimas, kad jų nuomonė nėra svarbi, lemia pasyvumą, kuris gali tapti paskata ir pretekstu įtakingesniems vietos suinteresuotiesiems subjektams ateityje visiškai ignoruoti vietos bendruomenės nuomonę.

B. Nepakankamas bendravimas su suinteresuotosiomis šalimis

Veiksmingų komunikacijos priemonių tarp valdžios institucijų, viešųjų įstaigų, socialinių organizacijų, įmonių ir gyventojų trūkumas gali trukdyti plėtoti įsitraukimą į vietos bendruomenės veiklą. Piliečiai turėtų būti veiksmingai informuojami apie veiklą, dėl kurios bent jau reikia išklausti jų nuomonę, o idealiu atveju – turėtų būti įtraukiami kaip pokyčių bendrakūrėjai. Piliečiai turėtų žinoti savo teises dalyvavimo kontekste, bet kartu jaustis įpareigoti dalyvauti diskusijose dėl vietos klausimų, o tam reikia, kad jie būtų susipažinę bent su pagrindinėmis pilietiško įsitraukimo priemonėmis. Nepakankamai aiški valdžios institucijų komunikacija arba sunkumai pasiekiant įvairias socialines grupes yra didelės kliūtys ir apribojimai gyventojų dalyvavimui vietos reikaluose.

C. Suinteresuotųjų šalių įvairovė ir jų poreikiai

Šiuolaikinę visuomenę sudaro kelių kartų piliečiai, kuriems būdingos įvairios demografinės ir socialinės charakteristikos, kurie taip pat turi skirtingus požiūrius, lūkesčius ir poreikius. Šiuos skirtumus dažnai sunku suderinti. Be gyventojų, kiekvienoje vietos bendruomenėje yra bent keletas pagrindinių suinteresuotųjų šalių grupių, kurios taip pat nori daryti įtaką įvairioms veiklos rūšims, atstovauti savo interesus. Tai yra nevyriausybinės organizacijos, verslo įmonės, vietos valdžios institucijos ir viešosios įstaigos, taip pat įvairūs konkretūs subjektai, pavyzdžiui, būsto bendrijos, parapijos ir religinės asociacijos, neformalios grupės ir sporto klubai. Skirtingi poreikiai ir požiūriai, sukeliantys interesus konfliktus tarp gyventojų ir kitų suinteresuotųjų šalių, gali trukdyti bendradarbiavimui.

D. Maža motyvacija veikti

Greitų pilietinio aktyvumo veiklos rezultatų nebuvimas arba nesupratimas kliūčių, trukdančių įgyvendinti piliečių reikalavimus gali sukelti nusivylimą ir atgrasyti piliečius nuo tolesnio dalyvavimo tokiuose projektuose. Vietos bendruomenės dažnai nėra įsitikinusios piliečių balso svarba, o tai mažina motyvaciją ir stiprina pasyvumą. Todėl brandžiam dalyvavimui visada turėtų būti rengiama veiksminga pilietinė švietimo programa, kuri suinteresuotosioms šalims leistų tinkamai įvertinti realias galimybes daryti įtaką konkrečioms situacijoms ir įvertinti laiką, reikalingą veiksmams, kurių imamasi siekiant rezultatų. Kita vertus, socialinių problemų pobūdžio neteisingas interpretavimas gali lemti piliečių klaidingą supratimą apie savo absoliučią įtaką šiuo klausimu. Tokiose situacijose nusivylimas vietos valdžios institucijų nesugebėjimu atsižvelgti į socialinius reikalavimus gali atgrasyti nuo dalyvavimo būsimose įsitraukimo veiklose. Verta prisiminti, kad kai kurie sprendimų priėmimo procesai yra ilgi ir dažnai reikalauja kantrybės, o tai dažnai sunku priimti suinteresuotosioms šalims, norinčioms greitų pokyčių.

E. Socialiniai skirtumai ir komunikacijos barjerai vietos bendruomenėje

Mes gyvename vis įvairesnėje visuomenėje, kurioje vis labiau ryškėja kultūriniai, kartų ir pasaulėžiūros skirtumai, taip pat piliečių kasdienio gyvenimo skirtumai, pvz., gyvenimo būdas, skaitmeninis raštingumas ir socialinės žiniasklaidos naudojimas. Visi šie skirtumai, o daugeliu atvejų ir dėl jų atsirandantys skirtingi požiūriai į įvairius klausimus bei šių skirtumų sukeltos komunikacijos kliūtys, daro įtaką piliečių įsitraukimo į vietos reikalus lygiui. Vyresniosios kartos gyventojai paprastai yra labiau konservatyvūs ir gali būti mažiau atviri naujoms įsitraukimo formoms, pvz., socialinės žiniasklaidos naudojimui kaip komunikacijos su piliečiais kanalui. Jaunesni žmonės, kita vertus, gali teikti pirmenybę veiklai internete, kuri yra labiau anonimiška, bet taip pat riboja tiesioginį kontaktą. Kita kliūtis, kuri gali atsirasti dėl daugiakultūriškumo, yra nepakankamos vietinės kalbos žinios, kurios kai kuriems vietos bendruomenės nariams (pvz., migrantams) gali trukdyti bendrauti. Nuomonių skirtumai, atsirandantys, pavyzdžiui, dėl skirtingų pasaulėžiūrų, kurios

dažnai atsispindi požiūryje į vietines problemas, visada turėtų būti aptariami gerbiant kiekvieno piliečio teises, o tai taip pat reikalauja švietimo apie tinkamą viešųjų diskusijų kultūrą.

F. Išteklių ir laiko trūkumas pilietinio įsitraukimo veiklai

Riboti vietos valdžios institucijų finansiniai ištekliai visapusiškoms įsitraukimo veikloms arba laiko trūkumas tokioms veikloms, pavyzdžiui, dėl projekto įgyvendinimo grafiko ar oficialių terminų, dažnai yra reikšmingos kliūtys, su kuriomis susiduria bendruomenės, norinčios turėti įtakos joms svarbiais klausimais. Siekiant vykdyti pilietiško įsitraukimo veiklą taip, kad būtų užtikrinta lygiateisė nuomonės išsakymo galimybė, būtina užtikrinti, kad visos suinteresuotosios šalys turėtų visapusišką ir lygiateisę prieigą prie viešų diskusijų. Tai, be kita ko, atsispindi pilietiško aktyvumo formų įvairovėje (pvz., veikla internete ir ne internete), užtikrinant piliečiams pakankamai laiko pasinaudoti savo teise išsakyti nuomonę arba palengvinant dalyvavimą įsitraukimo veikloje, pvz., pašalinant architektūrines kliūtis.

G. Piliečių žinių apie dalyvavimo metodus ir priemones trūkumas

Ne visi piliečiai yra pakankamai susipažinę su pilietinio įsitraukimo metodais ir priemonėmis, kurias jie turėtų naudoti, kad galėtų pareikšti savo nuomonę socialiniais klausimais. Vietos valdžios institucijos, norinčios įtraukti piliečius į bendrą sprendimų priėmimą dėl svarbiausių projektų, iniciatyvų, vietos teisės aktų pakeitimų ir pan., turėtų užtikrinti, kad kiekvienas turėtų galimybę susipažinti su socialinio dalyvavimo principais jiems prieinamu ir suprantamu būdu, nebūtinai naudojant specializuotą kalbą ar oficialius dokumentus. Svarbiausia, kad gyventojai jaustųsi visateisiais dalyviais bendro sprendimų priėmimo procese jiems svarbiais klausimais ir kad bet kokie jiems nesuprantami klausimai galėtų būti išsiaiškinti su vietos valdžios atstovais, kurie yra tinkamai pasirengę bendrauti su gyventojais. Kai kurie pilietinio dalyvavimo metodai ir priemonės, pvz., prototipų kūrimas ar istorijų pasakojimas, kai kurioms gyventojų grupėms gali būti pernelyg sudėtingi. Labai svarbu juos parengti taip, kad jie būtų suprantami gyventojams, ir teikti pilietinį švietimą šioje srityje.

Nepaisant šių iššūkių, socialinio įsitraukimo skatinimas yra būtinas siekiant sukurti tvarias ir aktyvias bendruomenes. Pagrindinis būdas įveikti bet kokias pilietinio įsitraukimo procesų kliūtis yra švietimas, sisteminga komunikacija ir pasitikėjimo tarp gyventojų, kitų suinteresuotųjų šalių grupių ir vietos valdžios institucijų stiprinimas.

Papildoma medžiaga teorinei daliai (žinių gilinimas):

1. Projekto HEIsCITI metu parengta medžiaga, pavyzdžiui:

paskaita *Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą*.

paskaita – *Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo*

dokumentas – *Rekomendacijos savivaldybėms : kaip bendradarbiauti su piliečiais*

Priedas – atvejų analizė

2. Internete prieinama medžiaga:

Projektas: Geresnis Reikjavikas, Islandija

<https://oecd-opsi.org/innovations/better-reykjavik/>

Projektas: „Swachh Bharat Abhiyan“, Indija

<https://swachhbharatmission.ddws.gov.in/>

3. Mokslinis straipsnis: Madej, M. (2019). Participatory budgeting in the major cities in Poland—Case study of 2018 editions. *Politics in Central Europe*, 15(2), 257–277.

DOI: 10.2478/pce-2019-0017

II. Klausimų ir atsakymų sesija (15 minučių)

Dėstytojas diskutuoja su dalyviais, siekdamas įsitikinti, kad jie suprato pateiktą medžiagą, ir skatina juos užduoti klausimus bei dalintis savo nuomonėmis ir patirtimi pilietinio aktyvumo srityje.

III. Užduotis (60 minučių)

Suinteresuotųjų šalių žemėlapis kaip priemonė piliečių įsitraukimui skatinti

Įvadas (medžiaga dėstytojui, ap. 15 minučių)

Suinteresuotųjų šalių žemėlapis yra vizualinė priemonė, leidžianti identifikuoti ir suprasti žmones, grupes ar organizacijas, kurioms projektas turi įtakos, pvz., dėl to, kad jos daro poveikį projektui arba yra projekto teigiamos ar neigiamos poveikio kontekste. Ši priemonė leidžia mums suprasti projekto socialinę struktūrą, identifikuoti pagrindinius dalyvius ir jų interesus, poreikius bei galimus konfliktus. Norint suprasti, kaip stiprinti pilietinį įsitraukimą naudojant suinteresuotųjų šalių žemėlapi, būtina nustatyti atskirų suinteresuotųjų šalių grupių ir analizuojamo proceso ar situacijos santykių (aktualumo) lygį.

Žemėlapio kaip suinteresuotųjų šalių analizės įrankio naudojimas gali būti naudingas pilietinio įsitraukimo procesui dėl šių priežasčių:

A. Suinteresuotųjų šalių įvairovės supratimas

Žemėlapis suteikia paprastą apžvalgą, kas dalyvauja arba turėtų dalyvauti įsitraukimo veikloje, nuo gyventojų ir vietos valdžios institucijų iki nevyriausybinų organizacijų ir verslo įmonių. Tai leidžia sprendimų priėmimo procese atsižvelgti į kiekvienos grupės specifines savybes ir poreikius.

B. Komunikacijos palengvinimas

Žinios apie pagrindinius suinteresuotųjų šalių atstovus padeda pasirinkti tinkamiausius įsitraukimo metodus ir priemones, atsižvelgiant į dalyvių galimybes (pvz., sprendžiant dėl tiesioginio ar internetinio dalyvavimo, tradicinės veiklos ir veiklos socialinėje žiniasklaidoje alternatyvų ir pan.). Šis požiūris užtikrins skaidrumą ir padės kurti pasitikėjimą tarp proceso dalyvių.

C. Konfliktų sprendimas

Žinios apie pilietinio aktyvumo veikloje dalyvaujančias suinteresuotas šalis leidžia nustatyti galimas nesusipratimų tarp skirtingų grupių priežastis ir iš anksto parengti strategijas, kaip jas sušvelninti ir užkirsti kelią problemų eskalavimui.

D. Dalyvavimo skatinimas

Suinteresuotųjų šalių žemėlapio sudarymas leidžia susidaryti holistinį vaizdą apie įsitraukimo procesuose dalyvaujančių tikslinių grupių įvairovę ir specifines savybes. Naudojant žemėlapi, įvairias grupes galima veiksmingiau įtraukti į procesus, pasiūlant joms aiškų vaidmenį ir konkrečią naudą iš dalyvavimo projekte.

Grupinis darbas – suinteresuotųjų šalių žemėlapis sudarymas (45 minutės)

Dėstytojo funkcijos:

1. Pateikite dalyviams suinteresuotųjų šalių žemėlapis šabloną (jį galima rasti dokumente “Piliečių įsitraukimo fasilitavimo vadovas” paaiškinkite, kaip žemėlapis yra sudarytas.
2. Suskirstykite dalyvius į ne daugiau kaip tris komandas, kurioms bus pateiktos gairės dėl konkrečių socialinių iniciatyvų, reikalaujančių gero suinteresuotųjų šalių ir jų poreikių supratimo (komanda A, komanda B ir komanda C).
3. Pakonsultuokite komandas.

Kiekvienos komandos dalyvių funkcijos:

1. Nustatyti visas su analizuojamu klausimu susijusias suinteresuotųjų šalių grupes.
2. Nustatyti atskirų suinteresuotųjų šalių grupių artumo laipsnį (aktualumo lygį) analizuojamo klausimo atžvilgiu ir pagrįsti tai šių grupių poreikių analize.
3. Parengti suinteresuotųjų šalių žemėlapi, į kurį būtų įtrauktos visos nustatytos suinteresuotųjų šalių grupės.
4. Pasirengti pristatyti suinteresuotųjų šalių žemėlapi kitoms grupėms (paisant vaidmenų pasiskirstymo komandoje).

SITUACIJOS dėl trijų socialinių iniciatyvų, kurioms reikia gerai suprasti suinteresuotas šalis ir jų poreikius.

Komanda A. Viešosios erdvės atgaivinimas

Viename iš Lenkijos miestų planuojama atgaivinti apleistą parką, siekiant jį atkurti gyventojams ir pagerinti viešosios erdvės estetiką. Vietos valdžios institucijos nori kuo geriau išnaudoti parko erdvę ir siūlo atsižvelgti į įvairias funkcijas, pvz., poilsio, maitinimo, parodų, integracijos ir kt.

Nustatytos šios suinteresuotųjų šalių grupės:

- gyventojai: žmonės, kurie naudoja parką kaip poilsio ir atsipalaidavimo vietą;
- miesto valdžios institucijos: sprendimus priimančios institucijos, atsakingos už projekto finansavimą;

- aplinkosaugos organizacijos: subjektai, teikiantys patarimus dėl tvaraus atgaivinimo.

Žinoma, kad gyventojai ypač suinteresuoti, kad vaikams būtų suteikta erdvė žaisti ir ilsėtis, aplinkosaugos organizacijos suinteresuotos išsaugoti žaliąsias zonas, o valdžios institucijos suinteresuotos sutvarkyti parką ir šalia jo įrengti maitinimo zoną bei automobilių stovėjimo aikštelę.

Komanda B. Kultūrinių renginių organizavimas

Mažame atokiame miestelyje sparčiai mažėja gyventojų skaičius, nyksta socialiniai ryšiai. Vietos valdžia pasiūlė savaitgalį surengti kultūrinį renginį, kurio metu būtų pristatyti vietos menininkai.

Nustatytos šios suinteresuotųjų šalių grupės:

- vietos valdžios institucijos: meras ir tarybos nariai;
- gyventojai: renginio dalyviai;
- vietos verslo atstovai – potencialūs rėmėjai ar paslaugų teikėjai;
- vietos menininkai – potencialūs renginio dalyviai.

Be vietos valdžios institucijų, kurios nori pasinaudoti šiuo renginiu vietos bendruomenei integruoti, labiausiai suinteresuotos šalys yra vietos menininkai, kurie tikisi reklamuoti savo darbus ir įgyti didesnę pripažinimą vietos bendruomenėje. Kita vertus, gyventojai tikisi smagiai praleisti laiką ir mėgautis bendravimu su kaimynais. Vietos verslo įmonės tikisi reklamos, viešumo ir pripažinimo mainais už paramą renginiui.

Komanda C. Viešojo transporto plėtra

Planuojama atidaryti naują autobusų liniją miesto rajone, kuris iki šiol nebuvo pasiekiamas viešuoju transportu. Šiuo metu vyksta darbai, siekiant nustatyti maršrutą, stotelių vietas ir įsigyti autobusus.

Nustatytos šios suinteresuotųjų šalių grupės:

- viešąjį transportą plėtojančios vietos valdžios institucijos;
- rajono gyventojai, kurie įvairiais tikslais važinėja į miesto centrą;
- vietos verslo įmonės, suinteresuotos viešojo transporto plėtra savo darbuotojams ir klientams;
- aplinkosaugininkai: grupės, skatinančios aplinkai nekenksmingas transporto priemones.

Visi pripažįsta, kad šiame periferiniame rajone reikia plėtoti viešąjį transportą, tačiau atskirų suinteresuotųjų šalių grupių interesai ir lūkesčiai skiriasi. Pavyzdžiui, gyventojai nori, kad per dieną būtų teikiama kuo daugiau paslaugų, o vietos verslo įmonės yra suinteresuotos, kad stotelės būtų įrengtos netoli jų patalpų. Aplinkosaugos specialistai tikisi, kad bus įsigyti nulinės emisijos autobusai, o vietos valdžios institucijos turi atsižvelgti į biudžeto apribojimus, dėl kurių neįmanoma patenkinti visų lūkesčių.

IV. Užduotį atlikusių komandų rezultatų pristatymas (30 minučių)

Kiekviena komanda pristato ir paaiškina, kaip parengė suinteresuotųjų šalių žemėlapių analizuotam pavyzdžiui, pagrįsdama santykių (aktualumo) laipsnį ir nustatytų suinteresuotųjų šalių poreikius. Po kiekvieno pristatymo kiti dalyviai ir dėstytojas gali užduoti klausimus, kad geriau suprastų kiekvienos komandos darbo rezultatus. Dėstytojas užduoda dalyviams papildomus klausimus, kad patikrintų jų per pamoką įgytas žinias.

V. Komandinio darbo įvertinimas (15 minučių)

Dėstytojas turėtų vertinti dalyvių pristatymus pagal šiuos kriterijus:

- suinteresuotųjų šalių grupių pristatymo išsamumas, atsižvelgiant į analizuojamą klausimą;
- atskirų suinteresuotųjų šalių grupių ir analizuojamos problemos ryšio laipsnio (aktualumo) nustatymo teisingumas;
- teisingas atskirų suinteresuotųjų šalių grupių poreikių nustatymas;
- atskirų komandos narių įsitraukimas.

Dėstytojas teikia grįžtamąjį ryšį stikusiems užduotį.

VI. Apibendrinimas (15 minučių)

Pilietinis aktyvumas arba pilietinis įsitraukimas reiškia aktyvų gyventojų dalyvavimą veikloje, kuri yra naudinga jų bendruomenei. Pilietinis įsitraukimas gali būti įvairių formų (pvz., savanorystė, viešosios konsultacijos ar pilietinės iniciatyvos) ir yra labai svarbus kuriant sąmoningą visuomenę, kuri bendrai kuria savo aplinką, stiprina socialinius ryšius ir gerina gyvenimo kokybę. Įsitraukimas leidžia piliečiams daryti įtaką vietos klausimams ir tapti pokyčių bendrakūrėjais. Iššūkiai susiję su pilietiniu dalyvavimu:

1. *Susidomėjimo ir sąmoningumo stoka – piliečiai dažnai nesuvokia savo veiksmų poveikio bendruomenei.*
2. *Nepakankama komunikacija – informacijos srauto tarp valdžios institucijų ir gyventojų problemos trukdo dalyvauti.*
3. *Suinteresuotųjų šalių įvairovė – socialinių grupių ir institucijų interesų konfliktai gali trukdyti bendradarbiavimui.*
4. *Maža motyvacija – greitų rezultatų nebuvimas demotyvuoja žmones, kelia nusivylimą ir atima norą veikti.*
5. *Socialiniai skirtumai ir komunikacijos barjerai – kultūriniai, kartų ir kalbiniai skirtumai gali trukdyti socialiniam dialogui arba riboti jo veiksmingumą.*

6. *Išteklių trūkumas – laiko ir finansinių išteklių trūkumas riboja dalyvavimo veiklą, o tai yra iššūkis visų pirma vietos valdžios institucijoms.*
7. *Prastos žinios apie įsitraukimo priemones – piliečiai dažnai nežino, kaip veiksmingai dalyvauti sprendimų priėmimo procesuose, o tai gali pakenkti jų gebėjimui įsitraukti.*

Nepaisant šių sunkumų, pilietinio aktyvumo plėtojimas yra labai svarbus kuriant tvarias bendruomenes. Tam reikalingas švietimas, veiksminga komunikacija ir pasitikėjimo stiprinimas tarp gyventojų ir vietinių valdžios institucijų. Vienas iš pirmųjų žingsnių yra apibrėžti tikslines suinteresuotųjų šalių grupes, kurios turėtų būti įtrauktos į socialinę veiklą, nustatyti jų ryšio (aktualumo) su nagrinėjamu klausimu laipsnį. Šiam tikslui galima naudoti suinteresuotųjų šalių žemėlapi.

Suinteresuotųjų šalių žemėlapis yra vizualinė priemonė, padedanti identifikuoti asmenis, grupes ar organizacijas, dalyvaujančias projekte, atsižvelgiant į jų įtaką, interesus ir galimus konfliktus. Jis leidžia analizuoti suinteresuotųjų šalių ir proceso santykius, stiprindamas pilietinį aktyvumą. Suinteresuotųjų šalių žemėlapių naudojimas socialiniuose procesuose yra efektyvus įrankis dėl šių priežasčių:

1. *Įvairovės supratimas: palengvina susijusių grupių (pvz., gyventojų, vietos valdžios institucijų, nevyriausybinų organizacijų) identifikavimą ir padeda atsižvelgti į jų poreikius sprendimų priėmimo procese.*
2. *Komunikacijos palengvinimas: padeda pasirinkti tinkamus įsitraukimo metodus (internetinius, tradicinius arba naudojant socialinę žiniasklaidą), kurie didina skaidrumą ir stiprina pasitikėjimą.*
3. *Konfliktų sprendimas: leidžia numatyti nesusipratimų šaltinius ir parengti strategijas jiems sušvelninti ar užkirsti kelią.*
4. *Dalyvavimo skatinimas: holistinis požiūris leidžia veiksmingai įtraukti tikslines grupes, suteikiant joms aiškius vaidmenis ir informuojant apie dalyvavimo naudą.*

Tema:

Nevyriausybines organizacijos kaip tarpininkės pilietinio dalyvavimo procesuose

Tikslas:

Supažindinti dalyvius su nevyriausybinių organizacijų vaidmeniu ir svarba pilietinio dalyvavimo procesuose, ypatingą dėmesį skiriant jų tarpininkavimo funkcijoms, taip pat ugdyti įgūdžius taikyti žemėlapių kūrimo įrankius, padedančius vizualizuoti ir analizuoti sistemas, erdves ar proceso skirtingų elementų ryšius, pvz., suinteresuotųjų šalių ir pilietinio įsitraukimo veiklas.

Planas:

1. Įvadas
2. Nevyriausybinių organizacijų svarba
3. Nevyriausybinių organizacijų vaidmuo pilietinio dalyvavimo procese
4. Problemų ir sąsajų žemėlapių sudarymas ir pilietinio dalyvavimo planavimas.

Trukmė:

180 minučių: teorinė dalis – 60 minučių; praktinė dalis - 120 minučių

Mokymosi pasiekimai:

Mokymosi sritys	Mokymosi pasiekimai	Mokymosi pasiekimų vertinimo metodas
Žinios	1. Studentas/ mokinys žino apie pilietinio dalyvavimo procesą ir jo formas.	Diskusijos
	2. Studentas/mokinys žino nevyriausybinių organizacijų vaidmenį skatinant dalyvavimo veiklas.	
	3. Studentas/ mokinys žino pilietinio dalyvavimo procesą aktyvinančio žemėlapio kūrimo principus.	
Įgūdžiai ir požiūris	1. Studentas geba nurodyti pilietinio dalyvavimo formų pavyzdžius.	Komandų pristatymų vertinimas
	2. Studentas geba nurodyti nevyriausybinių organizacijų dalyvavimo pilietinio dalyvavimo procese privalumus.	
	3. Studentas sugeba parengti paprastą iliustruojantį sąsajas žemėlapi.	

Eiga:**I. Įvadas (45 minutės)**

Dalyvių pasveikinimas; susitikimo tikslo ir plano pristatymas.

Teorinė dalis (žemiau - dėstytojui skirtas turinys)

Socialinis dalyvavimo procesas apima aktyvų atskirų piliečių ar konkrečių suinteresuotųjų grupių (formalių ir neformalių) įsitraukimą į socialinį, politinį ir viešąjį gyvenimą, kuris netiesiogiai leidžia jiems daryti įtaką sprendimams, susijusiems su vietos bendruomenės veikla ir jos aplinka. Pilietinis dalyvavimas yra pilietinio įsitraukimo forma, leidžianti gyventojams bendrai kurti ir spręsti vietos klausimus.

Aktyvus dalyvavimas nėra pasyvus stebėjimas, o aktyvus įsitraukimas į socialinių veiklų inicijavimą

ir įgyvendinimą, sprendimų priėmimą, konsultavimąsi ar bendrą valdymą. Tai galima pasiekti, pavyzdžiui, dalyvaujant viešosiose konsultacijose (apklausose, susitikimuose, balsavimuose), seminaruose ir viešosiose diskusijose, bendrai priimant sprendimus dėl viešųjų išlaidų (biudžeto paskirstymo) arba kitose piliečių komitetuose, tarybose, atliekančiose patariamąją funkciją. Pilietinio dalyvavimo procesas gali apimti skirtingų socialinių grupių bendradarbiavimą siekiant bendro tikslo, pavyzdžiui, gyventojų ir vietos organizacijų, reikalaujančių didinti vietos saugumą, bendradarbiavimą, arba piliečių įtraukimą į valdžios institucijų inicijuojamą veiklą, pavyzdžiui, vietos atgaivinimo programos rengimą.

Pilietinio dalyvavimo proceso plėtra lemia pasitikėjimą valdžios institucijomis; tiek gyventojų, tiek valdžios institucijų didėjantį norą įgyvendinti pokyčius. Taip pat didėja gyventojų socialinės atsakomybės už savo aplinką jausmas, ugdomi jų vadybiniai ir socialiniai įgūdžiai.

Pilietinio dalyvavimo procesą riboja socialinė nelygybė, išsilavinimo trūkumas, diskriminacija ir žemas socialinis sąmoningumas. Todėl labai svarbu užtikrinti lygias galimybes, mokymosi galimybes ir sprendimų priėmimo procesų skaidrumą. Nevyriausybinių organizacijų (NVO) atlieka svarbų vaidmenį šiose veiklose, vykdydamos pagrindinę funkciją pilietinėje visuomenėje ir stiprindamos pilietinio dalyvavimo procesą.

NVO skatina piliečius įsitraukti į viešuosius ir socialinius reikalus bei remia piliečius ir socialines grupes sprendžiant problemas. Svarbi užduotis – sukurti erdvę dialogui tarp įvairių suinteresuotųjų grupių, ypač tais atvejais, kai veiksmai susiję su iššūkiais, galinčiais turėti įtakos įvairių šalių interesams. Skirtingai nuo vyriausybinių institucijų (vietos valdžios institucijų), NVO yra nepriklausomi subjektai, o jų veikla dažnai sutelkta į socialiai svarbias sritis, pavyzdžiui, švietimą, ekologiją, socialinę pagalbą ir pilietines teises. Galima išskirti tris pagrindines nevyriausybinių organizacijų funkcijas. Jos yra:

- a) piliečių įtrauktis – NVO remia vietos bendruomenes bendrai sprendžiant jų aplinkai svarbius klausimus, pvz., dalyvauja viešosiose konsultacijose, rengia informacines kampanijas arba imasi bendrų iniciatyvų piliečių vardu;
- b) pagalba sprendžiant socialines problemas – NVO sprendžia problemas, kurių viešosios institucijos ne visada gali spręsti, pavyzdžiui, jos remia pagalbos reikalingus žmones (padeda pagyvenusiems žmonėms, organizuoja veiklas jaunimui). NVO dažnai veikia kaip socialiniai gynėjai vietos bendruomenėms sudėtingais ir skausmingais klausimais.
- c) Įtaka viešajai politikai – NVO gali paskatinti teisės aktų pakeitimus arba, pavyzdžiui, vietos savivaldos veiklos strategijų pakeitimus, ir netgi daryti įtaką viešųjų ar komercinių projektų įgyvendinimui. NVO atlieka švietimo veiklą, realizuoja socialines kampanijas, agituoja aktyviai dalyvauti sprendimų priėmimo procesuose.

Nevyriausybinių organizacijų (NVO) atlieka svarbų vaidmenį įtraukiant piliečius į sprendimų priėmimo procesus. Jos dirba visuomenės labui, atstovauja įvairių grupių interesams ir padeda formuoti viešąją politiką. Jų veikla apima keletą svarbių sričių:

- a) tarpininkavimas tarp piliečių ir valdžios institucijų – NVO organizuoja arba fasilituoja viešas konsultacijas, kad surinktų gyventojų ir kitų suinteresuotųjų grupių nuomones bendruomenei svarbiais klausimais, o tada suinteresuotųjų šalių pasiūlymus perduoda, pavyzdžiui, vietos valdžios institucijoms, taip oficialiai darydamos įtaką sprendimams.
- b) informacinė veikla – NVO vykdo socialines, švietimo ir informacines kampanijas, siekiant didinti pilietinį sąmoningumą ir sutelkti gyventojus aktyviai dalyvauti viešajame gyvenime;
- c) institucijų veiksmų stebėjimas – NVO stebi administracinius sprendimus, analizuoja jų poveikį ir įsikiša pilietinių teisių pažeidimų ar neveiksmingo viešųjų lėšų valdymo atvejais;
- d) erdvės dialogui kūrimas – NVO organizuoja pilietinio įsitraukimo veiklas, pavyzdžiui, debatus, susitikimus ir seminarus, kurie leidžia gyventojams išreikšti savo nuomonę ir kartu kurti sprendimus bendruomenei;

- e) NVO padeda gyventojams spręsti vietos problemas, pvz., socialinius klausimus, organizuodamos įvairias iniciatyvas ir suteikdamos jiems priemones efektyviai veiklai ir bendradarbiavimui su viešosiomis institucijomis.

Pavyzdžiai NVO veiklų, kurios daro įtaką bendruomenei:

- *Vietos asociacijos, besirūpinančios miesto erdve – jos organizuoja susitikimus, nustato problemas ir organizuoja gyventojų konsultacijas.*
- *Pilietines teises remiantys fondai – jie padeda bendruomenėms kurti teisinius ir organizacinius sprendimus.*
- *Aplinkos organizacijos, skatinančios tvarų vystymąsi – jos inicijuoja aplinkos apsaugos kampanijas, bendradarbiaudamos su gyventojais ir valdžios institucijomis.*
- *Vietos organizacijos, veikiančios kaip vietos bendruomenės atstovai viešųjų konsultacijų metu.*
- *Organizacijos, sprendžiančios konkrečias problemas, pvz., socialiai pažeidžiamų žmonių švietimą ar migrantų integraciją, vaidina svarbų vaidmenį bendruomenės gyvenime, nes imasi veiksmų, kurių vietos valdžios institucijos skiria per mažai dėmesio.*
- *Socialinės pagalbos srityje specializuojančios ekspertų organizacijos atlieka svarbų patariamąjį vaidmenį, pvz., rengiant naujus teisės aktus.*

Nevyriausybinių organizacijos ne tik inicijuoja pokyčius, bet ir atlieka svarbią edukacinę funkciją, pvz., mokydamos piliečius, kaip bendrai kurti vietos bendruomenės viešąją erdvę. Ši veikla vykdoma įvairiose srityse, naudojant skirtingas kalbas ir skirtingus komunikacijos kanalus, pvz., skirtinga veikla vykdoma su pagyvenusiais žmonėmis, su jaunimu ir studentais. Jaunimui svarbu žinoti, kad NVO gali būti jų partneriai sprendžiant svarbias vietos bendruomenės problemas ir kad jie gali pasinaudoti NVO, siekiančiomis paremti piliečius žiniomis ir patirtimi.

Apibendrinant, NVO galima apibūdinti kaip pilietinio dalyvavimo proceso tarpininkes, nes šios organizacijos gali sukurti erdvę dialogui tarp gyventojų ir vietos valdžios institucijų, padėti nustatyti socialinius poreikius ir surinkti suinteresuotųjų šalių nuomones, o tada perduoti jas sprendimus priimančioms institucijoms. Jos dažnai inicijuoja susitikimus, konsultacijas, seminarus ir kitas socialinio dalyvavimo formas, kurių tikslas – rasti bendrus sprendimus, tenkinančius įvairias suinteresuotųjų grupes. Viena iš NVO veiklos sričių – remti jaunimą ir studentus įgyjant pilietines kompetencijas ir skatinti juos tapti aktyviais piliečiais, pvz., savanoriauti.

Papildoma medžiaga teorinei daliai (žinių gilinimas)

1. Projekto HEIsCITI metu parengta medžiaga:

- paskaita *Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą.*
- paskaita – *Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo*
- dokumentas – *Rekomendacijos savivaldybėms : kaip bendradarbiauti su piliečiais*

Priedas – atvejų analizė

2. Populiarių Europos nevyriausybinių organizacijų, dirbančių pilietinės visuomenės labui, interneto svetainės:

European Civic Forum (ECF)

www.civic-forum.eu

Civil Society Europe (CSE)

www.civilsocietyeurope.eu

People in Need (PIN)

www.peopleinneed.net

European Environmental Bureau (EEB)

www.eeb.org

„Friends of the Earth Europe“

www.foeeurope.org

„Greenpeace“ Europos padalinys

www.greenpeace.org/eu-unit

3. Moksliniai straipsniai:

Dean, R. (2023). Civic participation in the datafied Society| participatory governance in the digital age: from input to oversight. *International journal of communication*, 17, 20.

Jiang, L. (2022). Facilitating EFL students' civic participation through digital multimodal composing. *Language, Culture and Curriculum*, 35(1), 102-117.

Owusu-Agyeman, Y., & Fourie-Malherbe, M. (2021). Students as partners in the promotion of civic engagement in higher education. *Studies in Higher Education*, 46(6), 1241-1255.

II. Klausimų ir atsakymų sesija (15 minučių)

Dėstytojas diskutuoja su dalyviais, siekdamas įsitikinti, kad jie supranta pateiktą medžiagą; skatina juos užduoti klausimus bei dalytis savo nuomonėmis ir patirtimi, susijusia su nevyriausybių organizacijų veikla.

III. Užduotis (60 minučių)

Problemų ir santykių žemėlapių sudarymas ir veiklos, skatinančios pilietinio dalyvavimo procesą, planavimas

Įvadas (15 minučių)

Žemėlapių sudarymas yra projektavimo procesuose naudojamas įrankis, padedantis vizualizuoti ir analizuoti sistemos, erdvės ar proceso skirtingų elementų santykius. Žemėlapių sudarymas leidžia nustatyti pagrindines sąveikos sritis, galimas problemas ir optimizavimo galimybes. Ši priemonė leidžia kurti diagramas, atskleidžiančias proceso dalyvių, išteklių, problemų ar tikslų santykius. Erdvės žemėlapiai naudojami apleistų erdvių perplanavimo atvejais, siekiant įtraukti piliečius į perplanavimą. Žemėlapiai padeda suprasti vietovėje esančių ryšių sudėtingumą ir leidžia priimti geresnius, labiau pagrįstus sprendimus.

Toliau pateikiamas žemėlapio pavyzdys, susijęs su problema dėl viešosios erdvės trūkumo jaunimo susitikimams ir veiklai mieste. Jaunimo atlikta analizė rodo, kad jaunimo poreikių nepaisymas projektuojant viešąją erdvę yra susijęs su:

- socialinio dialogo šioje srityje trūkumu ir tuo, kad vietos valdžios institucijos jaunimo poreikiams teikia mažą prioritetą,
- neveiksmingu miesto planavimu.

Jaunimas pasirinko vietinę nevyriausybinių organizaciją kaip savo atstovą, kuris padėjo jiems nustatyti problemos sprendimui naudingus išteklius, t. y. laisvas miesto teritorijas, jaunimo organizacijas, suinteresuotas organizuoti veiklą jaunimui, ir vietines įmones, remiančias socialines iniciatyvas.

Naudodamiesi bendradarbiaujant su vietos nevyriausybine organizacija įgyta patirtimi, jaunuoliai parengė santykių ir veiklos, remiančios pilietinio dalyvavimo procesą, žemėlapi, skirtą užmegzti dialogui su vietos valdžios institucijomis.

	Suinteresuotoji šalis	Vaidmuo sprendžiant problemą	Santykiai su kitais suinteresuotaisiais subjektais	Galimi veiksmai
1	Jauni žmonės - viešosios erdvės naudotojai	Grupė, kuriai trūksta viešosios erdvės	NVO (dalyvavimas veikloje, ekspertų pagalba jaunuoliams)	Paramos rinkimas
			Vietos valdžios institucijos (vietos biudžetas ir miesto erdvės administratoriai)	Dalyvavimas konsultacijose
			Miesto mokyklos (jaunimo skatinimas imtis veiksmų)	Veiklos skatinimas socialinėje žiniasklaidoje
			Vietos įmonės (potencialūs jaunimo veiklos rėmėjai)	Oficiali parama jaunimo veiklai
2	Vietos NVO	Jaunimo atstovas, pilietinio dalyvavimo koordinatorius	Gyventojai, įskaitant jaunimą (bendradarbiavimas ir atstovavimas)	Pranešimai miesto tarybai
			Vietos valdžios institucijos (konsultacijų partneris)	Erdvės naudojimo pokyčių projektavimas
			Vietos įmonės (partneriai įmonių socialinės atsakomybės veikloje)	Jaunimui skirtų veiklų rėmimas
			Miesto mokyklos (partneris jaunimo veikloje)	Pranešimai miesto tarybai
3	Vietos valdžios institucijos	Subjektas, sprendžiantis dėl viešosios erdvės plėtros ir susijusių investicijų finansavimo	NVO (pilietinis dialogas)	Dalyvavimas konsultacijose
			Miesto mokyklos (bendros veiklos)	Miesto biudžeto lėšų naudojimas jaunimo veiklai
			Gyventojai, įskaitant jaunimą (vietos bendruomenės poreikių tenkinimas)	Aktyvus dalyvavimas konsultacijose ir konsultacijų rezultatų panaudojimas
			Vietos įmonės (partneriai įmonių socialinės atsakomybės veikloje)	Viešojo ir privačiojo sektorių partnerystė jaunimo veikloje
4	Miesto mokyklos	Partneriai veikloje, skatinančioje mokinių laisvalaikio veiklą	NVO (pilietinis dialogas)	Jaunimo rengimas dialogui su vietos valdžios institucijomis
			Gyventojai, įskaitant jaunimą (vietos bendruomenės poreikių tenkinimas)	Jaunimo balso stiprinimas vietos valdžios institucijų atžvilgiu
			Vietos valdžios institucijos (viešųjų konsultacijų organizavimas)	Pilietinis ugdymas
			Vietos verslas (partneriai įmonių socialinės atsakomybės veikloje)	Viešojo ir privataus sektorių partnerystė jaunimui skirtose veiklose
5	Vietos įmonės	Partneriai veikloje, kuriems rūpi darbuotojų šeimų gyvenimo kokybe	NVO (pilietinis dialogas)	Jaunimo skatinimas bendradarbiauti su NVO
			Vietos valdžios institucijos (viešųjų erdvių valdytojai)	Bendradarbiavimas įgyvendinant įmonių socialinės atsakomybės veiklas jaunimui
			Gyventojai, įskaitant jaunimą (potencialūs jaunimo veiklos rėmėjai)	Oficialus jaunimo veiklos rėmimas, pvz., per įmonių socialinės atsakomybės veiklas
			Miesto mokyklos (bendros veiklos)	Viešojo ir privačiojo sektorių partnerystė jaunimo veikloje

Saltinis: parengta autorių

Grupinis darbas – santykių ir veiklos žemėlapių sudarymas (45 minutės)

Dėstytojo funkcijos:

1. Aptarti su dalyviais santykių ir veiklos, iliustruojančius piliečių įsitraukimą, žemėlapi, naudojant projekto medžiagą ir paaiškinti žemėlapių kūrimo taisykles.
2. Pristatyti dalyviams žemėlapių kūrimo ypatumus:
 - dalyvių identifikavimas;
 - jų vaidmens apibūdinimas;
 - santykių su kitais suinteresuotaisiais subjektais nustatymas;
 - galimų veiklų surašymas.

3. Suskirstyti dalyvius į mažiausiai 3 grupes.
4. Konsultuoti dalyvius atliekančius užduotį.

Kiekvienos grupės dalyvių funkcijos:

1. Pasiskirstyti vaidmenimis grupėje.
2. Aptarti užduoties metu nagrinėjamus klausimus.
2. Parengti žemėlapi.
3. Pasirengti pristatyti žemėlapi kitoms grupėms.

Situacijos žemėlapiams sukurti.

Grupė A. Eismo ribojimas gatvėje, kur yra net ugdymo įstaigos

Viename mieste, pagal teritorinį plėtros planą, buvo sukurtas vadinamasis „edukacinis rajonas“, kuriame buvo įsikūręs vaikų darželis, pradinė mokykla ir kelios vidurinės mokyklos. Deja, šalia mokyklų pastatų yra intensyvaus eismo gatvė, kurioje jau įvyko daug eismo įvykių, nukentėjo pėstieji. Papildomi ženklai perėjose ir greičio mažinimo ženklai padėties iš esmės nepakeitė. Intensyvus automobilių eismas tebekelia pavojų pėstiesiems. Šioje gatvėje esančias mokyklas lankantys vaikai ir jaunuoliai, taip pat jų tėvai ir globėjai reikalauja uždaryti gatvę automobilių eismui, nes tai sąlygotų saugumą šioje vietovėje.

Grupė B. Jaunimo miesto tarybos įsteigimas

Mažame miestelyje jau daugelį metų rinkimus laimi tie patys vietos lyderiai, kurie daugiausia dėmesio skiria savo rinkėjams, o vaikų ir jaunimo, kurie dar neturi balsavimo teisės, problemas ignoruoja. Jaunimas jaučiasi pamirštas ir mano, kad vietos valdžia nesupranta jų požiūrio į daugelį vietos bendruomenei aktualių klausimų. Jie mano, kad miestelyje trūksta asmens ar institucijos, kuri galėtų atstovauti jų interesams ir poreikiams miesto taryboje. Todėl, sekdami kitų miestelių pavyzdžiu, jie nusprendė įsteigti jaunimo miesto tarybą ir yra įsitikinę, kad tai leis jiems ugdyti(s) būsimus vietos lyderius.

Grupė C. Dalyvaujamojo biudžeto kūrimas jaunimui

Mažame atokiame kaime trūksta kasdinių užsiėmimų, skirtų jaunuoliams, arba tokių, kurias jaunuoliai galėtų patys planuoti ir įgyvendinti. Pagrindinė problema, atrodo, yra savivaldybės biudžeto lėšų paskirstymas, kai didžiausios išlaidos skiriamos administravimui, infrastruktūrai ir įvairioms viešosioms paslaugoms, o projektų, skirtų jaunimui, trūksta. Jaunimas svarsto, kaip įtikinti vietos valdžios institucijas skirti lėšų jaunimui skirtoms veikloms. Išnagrinėjus įvairių šalių praktikas, buvo nuspręsta, kad būtų gera idėja įtikinti vietos valdžios institucijas skirti bent nedidelę pinigų sumą jaunimo dalyvaujamojo biudžeto sukūrimui.

IV. Rezultatų pristatymas (30 minučių)

Kiekviena grupė pristato ir paaiškina, kaip parengė santykių ir veiklų žemėlapi. Po kiekvieno pristatymo kiti dalyviai ir dėstytojas gali užduoti klausimus, kad geriau suprastų kiekvienos grupės darbo rezultatus. Dėstytojas užduoda dalyviams papildomus klausimus, kad patikrintų jų per pamoką įgytas žinias.

V. Komandinio darbo įvertinimas (15 minučių)

Dėstytojas turėtų vertinti dalyvių pristatymus pagal šiuos kriterijus:

- žemėlapio išsamumas, atsižvelgiant į su problema susijusių suinteresuotųjų šalių identifikavimą;
- teisingas santykių ir veiklų įvardijimas;
- atskirų komandos narių įsitraukimas.

VI. Apibendrinimas (15 minučių)

Socialinio dalyvavimo procesas – tai aktyvus piliečių ar suinteresuotųjų grupių įsitraukimas į socialinį, politinį ir viešąjį gyvenimą, leidžiantis jiems turėti įtakos sprendžiant vietos klausimus. Tai pasiekama, be kita ko, aktyviai dalyvaujant konsultacijose, diskusijose ir kitose iniciatyvose.

Aktyvus dalyvavimas didina pasitikėjimą valdžios institucijomis, norą keistis, bendros atsakomybės už aplinką jausmą ir ugdo gyventojų socialinius bei vadybinius įgūdžius.

Dalyvavimo kliūtys kyla dėl socialinės nelygybės, išsilavinimo stokos, diskriminacijos ir žemo socialinio sąmoningumo, todėl svarbu užtikrinti lygias galimybes gauti informaciją, mokymosi galimybes ir sprendimų priėmimo procesų skaidrumą.

Nevyriausybinių organizacijų (NVO) atlieka svarbų vaidmenį pilietinio dalyvavimo procese: įtraukia piliečius į įvairias konsultacijas ir pilietines iniciatyvas, padeda spręsti socialines problemas ir gina įvairių socialinių grupių interesus, taip pat daro įtaką viešajai politikai rengdamos edukacines kampanijas, dalyvaudamos sprendimų priėmimo procesuose (pvz., skatina teisės aktų pakeitimus ir pan.).

NVO moko piliečius, kaip bendrai kurti viešąją erdvę, orientuodamos savo veiklą į skirtingas grupes (pvz., senjorus, jaunimą). Ypač svarbu remti jaunimą įgyjant pilietines kompetencijas, juos motyvuojant savanoriauti.

NVO dažnai veikia kaip tarpininkės pilietinio dalyvavimo procesuose, kurdamos erdvę dialogui tarp gyventojų ir valdžios institucijų, nustatydamos socialinius poreikius ir perduodamos juos sprendimų priėmėjams. Jos inicijuoja ir remia įvairias dalyvavimo formas, padėdamos kurti aktyvias ir sąmoningas vietos bendruomenes.

Viena iš priemonių, palengvinančių pilietinio dalyvavimo proceso kūrimą ir įgyvendinimą, yra žemėlapių sudarymas. Jie padeda vizualizuoti ir analizuoti ryšius tarp skirtingų sistemos, erdvės ar proceso elementų. Jie leidžia nustatyti ryšius tarp proceso dalyvių, išteklių, problemų ar tikslų ir palengvina ryšių sudėtingumo supratimą bei sąlygoja veiksmingesnių sprendimų priėmimą.

Tema:

Etika, atsakomybė, socialinė įtrauktis sprendimų priėmimo procesuose

Tikslas:

Supažindinti dalyvius su etikos, atsakomybės ir socialinės įtraukties svarba sprendimų priėmimo procesuose, taip pat įgyti įgūdžių rengiant seminarus, kurie palengvina sprendimų priėmimą naudojant „Iššūkiai ir galimybės“ įrankį, ypač nustatant pagrindinius iššūkius ir galimybes ankstyvosiose projektavimo (pvz., viešųjų erdvių ar paslaugų) stadijose. Tai padeda priimti galutinį sprendimą, ar tęsti projektą, ar jį nutraukti.

Planas:

1. Vietos valdžios veiklos etinis aspektas.
2. Atsakomybė už viešuosius sprendimus.
3. Piliečių į(si)traukimo priimant sprendimus principai.
4. Iššūkių ir galimybių žemėlapių sudarymas.

Trukmė:

180 minučių: teorinė dalis – 60 minučių; praktinė dalis – 120 minučių

Mokymosi pasiekimai:

Mokymosi sritys	Mokymosi pasiekimai	Mokymosi pasiekimų vertinimo metodas
Žinios	1. Studentas/ mokinys suvokia etikos ir atsakomybės reikšmę priimant sprendimus savivaldoje.	Diskusijos
	2. Studentas/mokinys žino pagrindinius piliečių į(si)traukimo priimant sprendimus principus.	
	3. Studentas/mokinys žino įrankio „Iššūkiai ir galimybės“ naudojimo principus.	
Įgūdžiai	1. Studentas geba atskirti tipišką etišką ir neetišką elgesį vietos savivaldoje.	Komandų pristatymų vertinimas
	2. Studentas geba nurodyti piliečių į(si)traukimo priimant sprendimus savivaldoje pavyzdžius.	
	3. Studentas sugeba parengti paprastą iššūkių ir galimybių žemėlapi vietos bendruomenės projektui.	

Eiga**I. Įvadas (45 minutės)**

Dalyvių pasveikinimas; susitikimo tikslo ir turinio pristatymas.

Teorinė medžiaga (dėstytojui)

Savivaldybės misija – rūpintis bendruomenės gerove; neatsiejama šių pastangų dalis - nuolatinis pasitikėjimo stiprinimas. Pagrindiniai pasitikėjimo puoselėjimo veiksniai – etiškas elgesys, atskaitingumas suinteresuotosioms šalims ir gyventojų įtraukimas į sprendimų priėmimo procesus. Šie trys suiję elementai atspindi gerą valdymą.

Etika savivaldybės veikloje – tai vertybių ir principų sąvadas, sąlygojantis pareigūnų ir valstybės tarnautojų elgesio standartus. Tokie principai kaip sąžiningumas, teisingumas, nešališkumas, profesionalumas, skaidrumas ir atskaitingumas turėtų būti savivaldybės darbuotojų elgesio gairės. Savivaldybėje sprendimus priimančias asmenys turėtų vadovautis šiais principais, atsižvelgdami į įvairių suinteresuotųjų šalių interesus. Etiško elgesio pavyzdys yra teisingas lėšų paskirstymas skirtigoms naudoms gavėjų grupėmis planuojant savivaldybės biudžetą, o neetiško elgesio pavyzdys yra tyčinis tam tikros suinteresuotųjų grupės, kuri yra per silpna ginti savo teises, ignoravimas (neskiriant jai lėšų).

Aukšti etikos standartai suteikia teisėtumą administracijos veiksams ir stiprina pasitikėjimą, kad sprendimai priimami sąžiningai, skaidriai ir be kokių nors konkrečių subjektyvių interesų. Vietos valdžios institucijų etiškas požiūris skatina vietos suinteresuotųjų šalių pasitikėjimą, palengvina net sudėtingų reformų įgyvendinimą ir mobilizuoja bendruomenę bendriems veiksams.

Etikos principų realizavimas yra veiksmingiausia kliūtis korupcijos ir nepotizmo plėtrai, todėl savivaldybės formalizuoja etiško elgesio principus - kuria vidaus dokumentus, pavyzdžiui, etikos kodeksus, kuriuose pabrėžiamas tarnaujamas valstybės tarnautojų darbo pobūdis bendruomenei. Nors šie dokumentai nėra visuotinai taikomi teisiniai šaltiniai, jie atlieka svarbų vaidmenį formuojant savivaldybės organizacinę kultūrą.

Atsakomybė priimant sprendimus reiškia atsakomybės prisiėmimas už savo veiksmų pasekmes. Sprendimų priėmėjo pareigos apima informacijos rinkimą ir analizę, įvairių galimybių ir jų galimų pasekmių vertinimą, galutinio sprendimo priėmimą ir jo įgyvendinimą, taip pat sprendimo pasekmių stebėjimą ir būtinų korekcijų atlikimą.

Atsakomybė vietos savivaldoje gali būti vertinama keliais aspektais. Svarbiausia yra teisinė atsakomybė, kuri apima baudžiamąją atsakomybę (pvz., už tarnybinius nusižengimus), drausminę atsakomybę ir finansinę atsakomybę už neteisėtais veiksmais padarytą žalą. Ne mažiau svarbi yra politinė atsakomybė rinkėjams, kurie išrinko savivaldybės valdžią ir patikėjo jai savo reikalų tvarkymą. Ši atsakomybės forma yra savivaldybės pagrindas, užtikrinantis, kad vietos valdžios institucijos reaguotų į gyventojų poreikius ir nuomones.

Vis daugiau dėmesio skiriama ir vadybinei atsakomybei, susijusiai su veiksmingu ir ekonomišku viešųjų lėšų valdymu, bei socialinei atsakomybei, kurią sudaro tvarus veikimas ir atsižvelgimas į ateities kartų gerovę. Aiškiai apibrėžti ir veiksmingai įgyvendinami atskaitomybės mechanizmai lemia tai, kad savivaldybės veiksmai yra tikrinami, esant reikalui, baudžiami - tai taip pat stiprina piliečių pasitikėjimą.

Atsakomybė už sprendimus dažnai turi finansinį aspektą ir apima teisės aktų vykdymą, net jei tai neatitinka visuomenės lūkesčių. Pavyzdžiui, sprendimas atšaukti subsidiją socialiai svarbiam tikslui, jei subsidija buvo gauta pažeidžiant įstatymus.

Etika ir atsakomybė siejama su aktyviu piliečių dalyvavimu, t. y., įsitraukimu priimant sprendimus. Tai ypač svarbus trečias elementas, nes būtent gyventojai geriausiai žino savo poreikius ir problemas. Gyventojų į(si)traukimas į sprendimų priėmimo procesą yra akivaizdžiai naudingas: tai leidžia priimti geresnius, tikslesnius sprendimus, atitinkančius realius socialinius poreikius; didina valdžios institucijų veiksmų priimtinumą ir palengvina jų įgyvendinimą; kuria socialinį kapitalą ir stiprina ryšius bei pilietinio identiteto jausmą. Savivaldybės turi naudoti įvairias priemones, padedančias gyventojams į(si)traukti į sprendimų priėmimo procesus. Tai, pavyzdžiui, viešos konsultacijos, kur gyventojai išsako savo nuomonę apie planuojamus veiksmus, projektus ar plėtros strategijas. Nors nėra prievolės vykdyti gyventojų pageidavimų, išsakomos nuomonės yra vertingas informacijos šaltinis; jis indikuoja dialogo su bendruomene kūrimą. Įtraukiant gyventojus į sprendimų priėmimą

gali būti naudojama priemonė „Iššūkiai ir galimybės“, kuri yra naudinga nustatant galimas kliūtis ir veiksnius, palengvinančius projektų, dėl kurių konsultuojamasi, įgyvendinimą.

Apibendrinant galima teigti, kad etika, atskaitingumas ir įsitraukimas į sprendimų priėmimą nėra tik abstrakčios sąvokos, bet praktinės sąlygos, lemiančios veiksmingą savivaldybės darbą. Vietos valdžia, kuri savo veiksmus grindžia etikos principais, prisiima realią atsakomybę už savo sprendimus ir sugeba palaikyti atvirą dialogą su gyventojais, kuria tvirtą ir įsipareigojusią bendruomenę.

Papildoma medžiaga teorinei daliai (žinių gilinimas):

1. Projekto metu sukurta medžiaga:

- paskaita *Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą*.
- paskaita – *Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo*
- dokumentas – *Rekomendacijos savivaldybėms : kaip bendradarbiauti su piliečiais*
- priedas – *atvejų analizė*

2. Europos nevyriausybių organizacijų, skleidžiančių etikos ir atskaitingumo viešajame sektoriuje idėjas, interneto svetainės:

Transparency International EU

<https://transparency.eu/>

ALDA - European Association for Local Democracy

<https://www.alda-europe.eu/>

Open Government Partnership (OGP)

<https://www.opengovpartnership.org/>

Europos Taryba – Geros vadybos kompetencijos centras

<https://www.coe.int/en/web/good-governance>

3. Akademiniai straipsniai:

Stander, A. (2022). Ethics in Local Government. CIGFARO Journal (Chartered Institute of Government Finance Audit and Risk Officers), 23(1), 14-20.

Svara, J. H. (2021). The ethics primer for public administrators in government and nonprofit organisations. Jones & Bartlett Learning.

Farazmand, A. (Ed.). (2023). Global encyclopedia of public administration, public policy, and governance. Springer Nature.

II. Klausimų ir atsakymų sesija (15 minučių)

Dėstytojas diskutuoja su dalyviais, siekdamas įsitikinti, kad jie supranta pateiktą medžiagą, ir skatina juos užduoti klausimus bei dalytis savo nuomonėmis (ir patirtimi) apie etiškus ir neetiškus veiksmus, pateikti, kokius jie žino sprendimų priėmimo pavyzdžius savivaldybėje, gyventojų įsitraukimo priimant sprendimus pavyzdžius.

III. Užduotis (60 minučių)

Gyventojų įsitraukimas į sprendimų priėmimą dėl viešojo projekto įgyvendinio jiems dalyvaujant dirbtuvėse (seminare) „Iššūkiai ir galimybės“

Įvadas (medžiaga dėstytojui, 15 minučių)

Dirbtuvės „Iššūkių ir galimybių“ gali būti organizuojamos ankstyvajame projekte, susijusių, pavyzdžiui, su viešųjų erdvių (per)planavimu ar viešųjų paslaugų teikimu, etape. Šis įrankis naudojamas siekiant nustatyti galimus iššūkius ir kliūtis, taip pat veiksniai, palengvinančius įvairių tipų projektų, kuriuose vietos bendruomenė yra suinteresuotoji šalis, įgyvendinimą. Be to, pageidautina, kad šio įrankio naudojimas visada būtų derinamas su etišku, atsakingu ir įtraukiu sprendimų priėmimu, reikšmingu vietos bendruomenei. Naudojant šį įrankį galima susidaryti projekto „vaizdą“, kad įvairios suinteresuotųjų šalių grupės galėtų matyti tiek veiksniai, kurie gali trukdyti ar riboti jo įgyvendinimą, tiek veiksniai, kurie palengvins jo įgyvendinimą ir sumažins galimą neigiamą poveikį. Įvairių suinteresuotųjų grupių, turinčių skirtingas nuomones dėl projekto įgyvendinimo, atstovų įtraukimas yra vietos valdžios institucijų atsakomybės už dialogą su vietos bendruomene išraiška. Tai leidžia objektyviai vertinti projekto rengimo procesą ir užtikrina šio proceso įtrauktį. Seminaro metu galima naudoti iššūkių ir galimybių žemėlapi (1 lentelė).

1 lentelė. Vaikų ir jaunimo poilsio zonos miesto parke kūrimo projekto iššūkių ir galimybių žemėlapis

Sritis	Iššūkių	Galimybės
Socialinė	<ul style="list-style-type: none"> • Vandalizmas • Saugumo užtikrinimas • Pristatymas prie skirtingų amžiaus grupių ir skirtingų poreikių turinčių žmonių • Biurokratinės kliūtys ir formalios procedūros 	<ul style="list-style-type: none"> • Socialinė ir kartų integracija • Aktyvaus ir sveiko gyvenimo būdo skatinimas • Miesto įvaizdžio ir patrauklumo gerinimas • Saugumo didinimas kaimynystėje • Paaugliams draugiškos erdvės kūrimas
Ekonominė	<ul style="list-style-type: none"> • Investicijų finansavimo ir lėšų teritorijos ir įrangos priežiūrai užtikrinimas 	<ul style="list-style-type: none"> • Erdvės, kurioje būtų galima sukurti darbo vietas, pvz., maitinimo paslaugų, darbuotojams, atsakingiems už erdvės priežiūrą, sukūrimas. • Aplinkinių nekilnojamojo turto objektų vertės didinimas

Aplinkosauginė	<ul style="list-style-type: none"> • Skirtingi parko naudotojų lūkesčiai ir interesų konfliktai – „aplinkosaugininkai“ prieš „parko atgaivinimo šalininkus“ • Investicijų apribojimai, susiję su gamtos paminklais ir kitomis gamtos apsaugos įmonėmis parke 	<ul style="list-style-type: none"> • Galimybė įdiegti novatoriškus ir aplinkai nekenksmingus sprendimus • Aplinkosaugos švietimo centro įkūrimas
----------------	--	--

Šaltinis: autorių sudaryta

Komandinis darbas – „Iššūkiai ir galimybės“ dirbtvės su trijų suinteresuotųjų grupių atstovais: studentais (mokiniais), dėstytojais (mokytojais) ir universiteto (mokyklos) administracijos darbuotojais (45 min.)

Dėstytojo funkcijos:

1. Aptarti dirbtuvių „Iššūkiai ir galimybės“ scenarijų su dalyviais (dokumentas *Vadovas kaip fasilituoti piliečių į(si)traukimą*) ir paaiškinti iššūkių ir galimybių žemėlapiu kūrimo taisykles.
2. Pristatyti dalyviams seminaro specifiką:
 - suinteresuotųjų šalių, kurias reikėtų pakviesti dalyvauti dirbtuvėse, nustatymas;
 - numatymas, kas atliks dirbtuvių moderatoriaus ir sekretoriaus vaidmenį;
 - etikos iššūkių apmąstymas, o taip pat apmąstymas atsakomybės už sprendimus, įtraukties aspektų;
 - sprendimas, kaip bendrauti su suinteresuotosiomis šalimis, siekiant užtikrinti lygias galimybes gauti informaciją apie seminarą ir visų suinteresuotųjų šalių grupių atstovų dalyvavimą;
 - objektyvus dirbtuvių temos pristatymas;
 - dirbtuvių plano (scenarijaus) parengimas;
 - dirbtuvių rezultatyvumo vertinimas.
3. Paskirti atskirų suinteresuotųjų grupių atstovus ir dirbtuvių moderatorius.
4. Konsultuoti dalyvius.

Kiekvienos komandos dalyvių funkcijos:

1. Pasiskirstyti vaidmenis komandoje (moderatorius, sekretorius, atskirų suinteresuotųjų grupių atstovai).
2. Diskutuoti pateikta tema.
2. Parengti žemėlapi atsižvelgiant į projekto specifiką.
3. Moderatoriaus ir sekretoriaus pasirengimas žemėlapiu pristatymui.

Pavyzdys projekto, kuris galėtų būti komandinio darbo tema.

Atnaujinkime mūsų biblioteką – sukurkime modernią mokymosi ir poilsio erdvę

Mūsų akademinė (mokyklos) biblioteka šiuo metu yra tyli knygų išdavimo vieta, o tai reiškia, laisvalaikiu žmonės ten neina (nesiburia). Tuo pačiu metu koridoriai yra triukšmingi, o jauni žmonės neturi vietos, kur galėtų draugiškoje, kūrybingoje atmosferoje praleisti pertraukas. Projektas apima

bibliotekos dalies pertvarkymą į daugiafunkcinę zoną, kuri taps akademinio (mokyklos) gyvenimo centru. Tikslas – sukurti erdvę, kuri, viena vertus, toliau skatintų skaitymą, o kita vertus, atitiktų visų akademinės (mokyklos) erdvės lankytojų socialinius poreikius. Projekte numatyta atskirti ir įrengti du greitus kampus:

- poilsio zona: patogūs pufai, žemi stalai ir stalo žaidimai;
- tyli darbo zona: keli stalai ir apšvietimo užtikrinimas.

IV. Užduoties rezultatų pristatymas (30 minučių)

Grupė, sudaryta iš seminaro moderatoriaus ir sekretoriaus bei trijų suinteresuotųjų grupių atstovų, pristato ir paaiškina, kaip buvo parengtas analizuojamo projekto iššūkių ir galimybių žemėlapis. Po pristatymo vyksta diskusija apie optimalų projekto modelį, atsižvelgiant į atskirų suinteresuotųjų šalių grupių nurodytus veiksmus. Atsižvelgiama ne tik į galutinį žemėlapio modelį, bet ir į pačių dirbtuvių eigą, pvz., lygiateisį kiekvienos suinteresuotųjų grupės atstovų dalyvavimą diskusijoje. Dėstytojas užduoda dalyviams papildomus klausimus, kad patikrintų jų per pamoką įgytas žinias.

V. Dėstytojas įvertina komandų darbą (15 minučių)

Dėstytojas turėtų vertinti dalyvių darbą pagal šiuos kriterijus:

- žemėlapio išsamumas, atsižvelgiant į iššūkių ir galimybių nustatymą;
- tinkamas etikos, atsakomybės už sprendimus ir dirbtuvių įtraukties aspektų įvertinimas;
- atskirų komandos narių įsitraukimas.

VI. Apibendrinimas (15 minučių)

(medžiaga dėstytojui)

Svarbiausias veiksnys, padedantis savivaldybei užsitikrinti visuomenės pasitikėjimą, yra veiklos grindimas trimis ramsčiais: etika, atskaitingumu ir piliečių dalyvavimu priimant sprendimus. Šie elementai sudaro gero valdymo pagrindą.

Administravimo etika – tai principų, tokių kaip sąžiningumas, nešališkumas ir skaidrumas, rinkinys. Etiškas elgesys suteikia teisėtumą valdžiai, stiprina pasitikėjimą jos teisingumu ir yra veiksmingiausia priemonė kovojant su korupcija ir nepotizmu. Daugelis vietos valdžios institucijų šiuos standartus įtvirtina vidaus etikos kodeksuose, pabrėždamos valstybės tarnautojų darbo pobūdį.

Atskaitomybė reiškia atsakomybę už savo sprendimus. Ji turi keletą aspektų: teisinį (baudžiamąjį, drausminį), politinį (atskaitomybę rinkėjams), vadybinį (susijusį su veiksmingu viešųjų išteklių valdymu) ir socialinį. Aiškiai apibrėžti atskaitomybės mechanizmai užtikrina, kad valdžioje esantys asmenys nėra apsaugoti nuo bausmės ir yra kontroliuojami.

Piliečių dalyvavimas sprendimų priėmimo procese – taip pat labai reikšmingas principas. Įtraukiant gyventojus, kurie geriausiai žino savo poreikius, priimami geresni ir tikslesni sprendimai, didėja jų priimtumas ir kuriamas socialinis kapitalas. Viena iš gyventojų įtraukimo formų yra viešosios konsultacijos. Konsultacijų metu gali būti naudojamos įtraukimą skatinantis įrankis „Iššūkiai ir galimybės“. Dalyvaujant įvairioms suinteresuotųjų šalių grupėms, jis leidžia nustatyti galimas kliūtis ir veiksmus, palankius projektų įgyvendinimui.

Tema:

Jaunimas - „pažangiųjų miestų“ kūrėjai

Tikslas:

Pristatyti dalyviams jaunimo, kaip tikslinės suinteresuotosios grupės, į(si)traukimo reikšmė (ypač kalbant apie miesto erdvių planavimą, nes juk būtent jaunimas siejamas su erdvės naudojimu ateityje). Taip pat supažindinti su išmaniųjų miestų koncepcija, kurio reikšmingiausią vaidmenį atlieka aktyvūs piliečiai. Dalyviai įgis įgūdžių, susijusių su viešosios erdvės bendrakūra, mokysis stebėjimo (tiriamąjo pasivaikščiojimo metu).

Planas:

1. Įvadas
2. „Pažangaus miesto“ koncepcija.
3. Jaunimo - aktyviai dalyvaujančių piliečių - charakteristika.
4. Stebėjimas: tiriamasis pasivaikščiojimas - „pažangaus miesto“ kūrimo įrankis.

Trukmė:

180 minučių: teorinė dalis – 45 minutės; praktinė dalis – 135 minutės.

Mokymosi pasiekimai:

Mokymosi sritys	Mokymosi rezultatai	Pasiekimų vertinimo metodas
Žinios	1. Studentas/ mokinys suvokia jaunimo vaidmenį priimančiam sprendimui (jaunimas kaip suinteresuotoji grupė).	Diskusijos
	2. Studentas/mokinys yra suvokia „pažangaus miesto“ koncepciją, pagrindinius jo principus.	
	3. Studentas žino, kad stebėjimas (tiriamųjų pasivaikščiojimų metu) yra įrankis padedantis į(si)traukti į sprendimo priėmimo procesus.	
Įgūdžiai	1. Studentas geba pagrįsti jaunimo įtraukimo į įvairias pilietinio dalyvavimo formas būtinybę.	Komandų pristatymai
	2. Studentas geba identifikuoti pagrindines „pažangaus miesto“ koncepcijos taikymo sritis.	
	3. Studentas sugeba atlikti dalyvaujamąjį stebėjimą.	

Eiga**I. Įvadas (30 minučių)**

Dalyvių pasveikinimas, tikslo ir pamokos plano pristatymas.

Teorinė įžanga (medžiaga dėstytojui)

Šiuolaikiniai miestai yra dinamiškos ekosistemos, nuolat besikeičiančios dėl socialinių, technologinių ir ekonominių procesų, klimato kaitos, demografinių pokyčių ir gyventojų gyvenimo būdo pokyčių (pvz., suburbanizacijos). Nors tvaraus ir novatoriško miestų vystymosi raktas yra visų gyventojų grupių potencialas ir įsitraukimas, būtent jauni žmonės ilgiausiai naudosis atsirandančia ar

besikeičiančia miesto erdve, todėl labai svarbu, kad ji atitiktų jų poreikius ir pritrauktų juos į miestą. Todėl jaunimo aktyvinimas nėra laikomas geranoriškumo gestu, užtikrinančiu įtraukties sąlygos įgyvendinimą, bet strategine investicija į miesto audinio ateitį ir dabartį.

Novatoriškas požiūris į miestų plėtrą, be kita ko, grindžiamas „pažangaus miesto“ koncepcijos plėtojimu. Tai urbanistinės plėtros vizija, kurioje šiuolaikinės informacinės ir ryšių technologijos (IRT) naudojamos siekiant pagerinti gyventojų ir kitų suinteresuotųjų grupių gyvenimo kokybę viešosiose erdvėse, padidinti savivaldybių paslaugų efektyvumą ir užtikrinti tvarų vystymąsi. Šios koncepcijos kontekste į miestą žiūrima kaip į sudėtingą, gyvą organizmą, kurio tikslas yra protingai naudoti technologijas realių problemų sprendimui.

Pažangaus miesto koncepcijos pagrindą sudaro duomenų integravimas ir analizė. Miestas, kuriame įrengtas jutiklių tinklas (pvz., stebintis eismą, oro kokybę, šiukšlių konteinerių užpildymą ar vandens suvartojimą), kameros ir kiti į daiktų internetą (IoT) integruoti įrenginiai, realiuoju laiku renka didelius duomenų kiekius. Šie duomenys, apdoroti pažangiomis analitinėmis sistemomis (įskaitant dirbtinį intelektą), tampa pagrindu geresniam sprendimų priėmimui, išteklių optimizavimui ir daugelio procesų automatizavimui.

Pažangaus miesto koncepcija apima keletą pagrindinių elementų, kurie kartu sudaro integruotą sistemą:

- *Pažangus mobilumas apima efektyvios, aplinkai nekenksmingos ir vartotojui patogios transporto sistemos kūrimą, pvz., prisitaikančias šviesoforų sistemas, kurios mažina eismo spūstis, viešojo transporto ir dviračių bei motorolerių nuomos paslaugas integruojančias programas ir pažangias automobilių stovėjimo aikšteles, rodančias laisvas vietas.*
- *Pažangi aplinka reiškia gamtos išteklių apsaugą ir neigiamo miestų poveikio klimatui mažinimą, be kita ko, apima pažangius tinklus, kurie optimizuoja elektros energijos suvartojimą, taršos stebėjimo sistemas, nuotolinį skaitiklių rodmenų nuskaitymą ir veiksmingą atliekų tvarkymą.*
- *Pažangus valdymas (Smart Governance) reiškia siekį užtikrinti skaidrų, atvirą ir veiksmingą administravimą, kuris gali būti pasiektas, pavyzdžiui, skaitmeninant viešąsias paslaugas (e. paslaugos), kuriant viešųjų konsultacijų platformas, teikiant viešai duomenis (atviri duomenys) ir sistemas, kurios leidžia gyventojams lengvai pranešti apie problemas ir bendrauti su valdžios institucijomis.*
- *Pažangus gyvenimas siekia pagerinti gyvenimo kokybę saugumo, sveikatos, kultūros ir švietimo srityse. Jis apima pažangias vaizdo stebėjimo sistemas, nuotolinę priežiūrą vyresnio amžiaus žmonėms, apie kultūrinius renginius informuojančias programas ir skaitmenines priemones mokyklose.*
- *Pažangus valdymas reiškia pilietinio švietimo stiprinimą investuojant ne tik į technologijas, bet visų pirma į sąmoningus ir aktyvius miesto gyventojus, kurie yra pasirengę dalyvauti ir kartu kurti sprendimus. Jauni žmonės atlieka ypatingą vaidmenį kaip tikslinė miesto erdvės naudotojų grupė.*

Pagrindinis tikslas įtraukti jaunimą į sprendimų priėmimo procesus yra pasinaudoti jų unikalia perspektyva. Užaugę skaitmeniniame amžiuje, jauni žmonės atneša naują požiūrį, netradicines idėjas ir natūralų naujų technologijų naudojimo įgūdį. Dažnai būtent jauni žmonės yra pirmieji novatoriškų sprendimų ar viešųjų paslaugų mobilumo, komunikacijos ir ekologijos srityse naudotojai. Jaunimo

balsas erdvės planavimo srityje gali padėti sukurti funkcionalias ir patrauklias vietas, pavyzdžiui, modernius riedlenčių parkus, bendradarbiavimo erdves ar žaliąsias poilsio zonas.

Tačiau jaunimo įtraukimo svarba toli gražu neapsiriboja inovacijomis. Jaunimo įtraukimas naudojant tokias priemones kaip jaunimo miesto tarybas, dalyvaujamojo biudžeto sudarymą ir viešąsias konsultacijas yra labai svarbus kuriant sveiką pilietinę visuomenę. Dalyvaudami vietos visuomeniniame gyvenime, jauni žmonės mokosi demokratijos, dialogo, kompromiso ir atsakomybės už savo aplinką. Jie įgyja vertingų socialinių ir lyderystės įgūdžių, kurie bus naudingi jų suaugusiųjų gyvenime. Miestas, kuris suteikia jaunimui balsą, ugdo sąmoningus ir aktyvius piliečius, pasirengusius priimti atsakomybę už bendruomenę ateityje.

Kitas svarbus aspektas yra socialinis matmuo. Aktyvus dalyvavimas miesto gyvenime stiprina priklausymo ir pilietinės tapatybės jausmą. Jaunimas, turintis realių įtaką savo kaimynystei ar rajonui, jaučiasi jo bendrasavininku. Tai savo ruožtu veiksmingai neutralizuoja marginalizaciją, apatiją ir vandalizmo aktus. Be to, miestai, kurie jauniems žmonėms siūlo perspektyvas tobulėti ir saviraiškos galimybes, tampa patraukliomis vietomis gyventi, studijuoti ir dirbti. Tokiu būdu aktyvinimas tampa priemone, padedančia išvengti „protų nutekėjimo“ reiškinio, t. y. talentingiausių žmonių migracijos į didmiesčius.

Apibendrinant galima teigti, kad jauni žmonės - aktyvūs piliečiai - pasižymi tokiomis savybėmis:

- technologinis raštingumas, atsirandantis augant skaitmeniniame pasaulyje ir intuityviai suvokiant naujas technologijas;
- atvirumas naujovėms ir eksperimentams bei noras išbandyti naujus dalykus, kuris atsispindi jų dalyvavime pažangiose bandomosiose programose, pvz., naujų formų mikromobilumo ir dalijimosi ekonomikos programėlėse;
- didelis dėmesys tvariai plėtrai, atsirandantis dėl didelio jautrumo aplinkos klausimams ir klimato kaitai, dėl kurio jauni žmonės tampa pažangių miestų sprendimų, skatinančių žalią energiją (pažangius tinklus), atliekų mažinimą (pažangias šiukšlių dėžes) ir tvarų transportą, šalininkais;
- lūkesčiai dėl greitumo ir patogumo (į vartojimą orientuotas mąstymas), t. y. pripratimas prie greity, sklandžių ir individualizuotų paslaugų (pavyzdžiui, „Netflix“ ar „Spotify“), kurios orientuoja kurti intuityvesnes, į vartotoją orientuotas e. paslaugas (pavyzdžiui, viešosiose įstaigose) ir realaus laiko informacines sistemas;
- tinklinės komunikacijos įgūdžiai, leidžiantys greitai mobilizuoti grupes ir skleisti informaciją per socialinę žiniasklaidą, kuri gali būti naudojama greitai rinkti nuomones, skatinti pažangių miestų iniciatyvas ir kurti skaitmeninę bendruomenę realizuojant miestų projektus;
- kūrybiškumas naudojant duomenis ir erdvę, susijęs su netradiciniu mąstymu, skaitmeninio ir fizinio pasaulių sujungimu, taip pat kūrybišku atvirų miesto duomenų naudojimu (pvz., oro kokybės žemėlapių kūrimu) arba žaidybinių elementų diegimu viešosiose erdvėse, siekiant skatinti aplinką tausojantį elgesį;
- aukšti skaidrumo ir aiškumo reikalavimai viešojoje politikoje (pažangaus ir demokratiško miesto pagrindas);
- pragmatizmas ir į užduotis orientuotas mąstymas, fokusuotas į konkrečias problemas ir jų greitą sprendimą, neribojamas biurokratinių kliūčių;
- bendradarbiavimo ir bendrakūros mentalitetas, grindžiamas komandinio darbo ir žinių dalijimosi internete dvasia, skatinantis dalyvavimo formų, susijusių su bendru miesto paslaugų kūrimu nuo nulio, plėtrą;
- ilgalaikė perspektyva ir „suinteresuotumo“ jausmas, kylantis iš supratimo, kad šiandien priimami sprendimai formuos pasaulį, kuriame šios kartos gyvens ateinančius dešimtmečius. Tai suteikia jiems stiprią motyvaciją įsitraukti į strateginį miesto planavimą, ypač sprendžiant klausimus, kurie lems jo atsparumą krizėms (klimato, socialinėms, ekonominėms) ateityje.

Apibendrinant, sąmoningas ir sistemingas jaunimo aktyvinimas yra procesas, kurio nauda yra abipusė. Jaunimas įgyja tobulėjimo ir realios įtakos platformą, o miestas – energijos, kūrybiškumo ir stiprios, demokratinės bendruomenės kūrimo pagrindą. Investicijos į jaunimo įsitraukimo mechanizmus nėra išlaidos, bet patikimiausia investicija į dinamišką, atsparią krizėms ir tiesiog geresnę ateitį kiekvienam miestui.

Papildoma medžiaga teorinei daliai (žinių gilinimas):

1. Projekto HEIsCITI metu parengta medžiaga:

- paskaita *Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą.*
- paskaita – *Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo*
- dokumentas – *Rekomendacijos savivaldybėms : kaip bendradarbiauti su piliečiais*
- Priedas – atvejų analizė

2. Svetainės apie pažangių miestų plėtrą ir jaunimo įtrauktį:

UN-Habitat for Youth

www.unhabitat.org/youth

Smart Cities Council

www.smartcitiescouncil.com

Cities Today

www.cities-today.com

Child in the City Foundation

www.childinthecity.org

3. Moksliniai straipsniai:

Masucci, M., Pearsall, H., & Wiig, A. (2021). The smart city conundrum for social justice: Youth perspectives on digital technologies and urban transformations. In *Smart Spaces and Places* (pp. 145-153). Routledge.

Marchesani, F., Masciarelli, F., & Doan, H. Q. (2022). Innovation in cities a driving force for knowledge flows: Exploring the relationship between high-tech firms, student mobility, and the role of youth entrepreneurship. *Cities*, 130, 103852.

Wawer, M., Grzesiuk, K., & Jegorow, D. (2022). Smart mobility in a Smart City in the context of Generation Z sustainability, use of ICT, and participation. *Energies*, 15(13), 4651.

II. Klausimų ir atsakymų sesija (15 minučių)

Dėstytojas diskutuoja su dalyviais, įsitikina, kad jie supranta pateiktą medžiagą, ir skatina juos užduoti klausimus bei dalytis savo nuomonėmis ir patirtimi, susijusia su pavyzdžiais, kaip miestuose įgyvendinama išmaniųjų miestų koncepcija ir kaip jauni žmonės įtraukiami į jų plėtrą.

III. Užduotis (75 minutės)

Stebėjimas kaip metodas, padedantis diagnozuoti jaunimo poreikius mieste

Įvadas (medžiaga dėstytojui, 15 minučių)

Stebėjimas – tai sistemingas ir tiesioginis žmonių elgesio, socialinių sąveikų ar procesų stebėjimas jų natūralioje aplinkoje. Norint atlikti stebėjimą, reikia nustatyti konkretų objektą, asmenį ar reiškinį, kurį ketiname stebėti konkrečiu laiku ir vietoje, ir tada sistemingai užrašyti savo stebėjimus specialioje stebėjimo lentelėje. Naudojant stebėjimo metodą, galima taikyti įvairias tyrimo technikas:

- *išorinis (nedalyvaujamas) stebėjimas: tyrėjas yra stebimų žmonių grupėje, bet nedalyvauja jų veikloje, o tik atidžiai stebi jų elgesį ir detales;*

- *dalyvaujamasis stebėjimas: tyrėjas patenka į stebimą socialinę aplinką, užmezga tiesioginius santykius su tiriamaisiais ir dalyvauja stebimose situacijose, kartais netgi jas provokuoja, kad geriau suprastų tiriamųjų elgesio dinamiką.*

Geras stebėjimas reikalauja:

- *įžvalgumo, t. y., stebimų reiškinių ryšių paieškos;*
- *išsamumo, t. y., atsižvelgimo į visus tam tikro reiškinio aspektus ir detales, kurie turi didelę įtaką rezultatams;*
- *objektyvumo, t. y., visiško stebėtojo nešališkumo, jokios ankstesnės asmeninės patirties ar subjektyvaus požiūrio į tiriamą subjektą ar reiškinį.*

Ugdant jaunimą, objektyvumo akcentavimas stebėjime yra ypač svarbus, nes moko kritinio mąstymo, supratimo apie galimą šališkumą kaip etiškumo iššūkį. Dalyviai mokosi dokumentuoti faktus, o ne interpretacijas, ir atpažinti savo pačių vertinimus, o tai tiesiogiai prisideda prie jų, kaip atsakingų piliečių, gebančių daryti išvadas remiantis įrodymais, ugdymo.

Stebėjimui naudojamos priemonės yra stebėjimo lapai, skirti stebėjimams užrašyti, ir dažnai stebėjimo pasivaikščiojimai, kurie leidžia geriau struktūrizuoti stebėjimus, pvz., orientotis į konkrečią vietą, paros laiką ar sąveiką su pasirinktomis tikslinėmis grupėmis.

Tiriamasis pasivaikščiojimas arba stebėjimo pasivaikščiojimas yra tyrimo metodas, kai sąmoningai ir sistemingai vaikstoma po konkrečią erdvę, siekiant surinkti duomenis apie jos funkcionavimą, fizines savybes, joje esančių žmonių elgesį ir sąveikas. Ši priemonė leidžia tyrėjui „pasinerti“ į tiriamą aplinką ir ją suprasti iš tiesioginės patirties perspektyvos, o ne tik analizuojant statistinius duomenis ar žemėlapius.

Tyriamojo pasivaikščiojimo pagrindas yra aktyvus, atidus stebėjimas. Tyrėjas nėra pasyvus praeivis, bet analitikas, kuris ieško atsakymų į iš anksto užduotus tyrimo klausimus tyrimo lauke. Prieš išeidamas į tyrimo lauką, tyrėjas apibrėžia tyrimo tikslą (pvz., kaip studentai naudoja parką šalia universiteto), nubrėžia pasivaikščiojimo maršrutą ir paruošia dokumentavimo priemones – dažniausiai užrašų knygutę, fotoaparata, diktofoną, o kartais ir stebėjimų registravimo formą. Pasivaikščiojimo metu tyrėjas atkreipia dėmesį į daugelį aspektų, pvz., erdvės fizines savybes, žmonių veiklą, erdvės naudojimo pėdsakus ir būdus, atmosferą ir pojūčius, pvz., triukšmą, kvapus, saugumo jausmą, bendrą nuotaiką tam tikroje vietoje ir pan. Visi stebėjimai yra nuolat užrašomi, fotografuojami arba įrašomi. Svarbu, kad dokumentacija būtų kuo išsamesnė, nes tai leidžia vėliau atlikti išsamią surinktos medžiagos analizę.

Grupinis darbas – tiriamasis pasivaikščiojimas po vietą ar jos apylinkes (60 minučių)

Dėstytojo funkcijos:

1. Aptarti su dalyviais tyriamojo pasivaikščiojimo metodą (žr. dokumentą *Vadovas kaip fasilituoti piliečių į(si)traukimą*) ir paaiškinti stebėjimo taisykles.
2. Pristatyti dalyviams stebėjimo ypatumus ekskursijos metu:
 - kur atliekamas stebėjimas;
 - kas turėtų būti stebimas;
 - į ką reikia atkreipti dėmesį;
 - ką galima aptarti su stebimais žmonėmis.
3. Dalyviams pristatyti tyriamojo pasivaikščiojimo temą.
4. Konsultuoti mokinius esant poreikiui.

Komandos narių funkcijos:

1. Vaidmenų pasiskirstymas komandoje (moderatorius, sekretorius, fotografas, stebėtojai, interviu vedėjai ir kt.).
2. Diskusija.
2. Stebėjimų atlikimas tyrimojo pasivaikščiojimo forma.
3. Pasirengimas pristatyti stebėjimų išvadas.

Pavyzdys projekto, kuris galėtų būti stebėjimo tema.

Tvare akademine erdve¹

Šis pasivaikščiojimas siejamas su „Pažangios aplinka“. Grupės užduotis – stebėti, kaip „pažangiai“ universitetas tvarko išteklius, pvz., atliekas, vandenį ir energiją. Tikslas – nustatyti neefektyvumą ir pasiūlyti konkrečius, dažnai technologinius, patobulinimus, stebint studentų ir universiteto darbuotojų elgesį, susijusį su atliekų rūšiavimu, vandens ir energijos naudojimu. Grupės užduotis taip pat yra apklausti akademinę erdvę naudojančias suinteresuotųjų grupes. Norėdama atlikti šią užduotį, komanda gali susiskirstyti į keletą mažesnių grupių, kad, be kita ko, analizuotų: Kur yra atliekų rūšiavimo konteineriai? Ar jie aiškiai pažymėti? Ar konteineriai dažnai perpildyti arba tušti? Ar teritorijoje yra geriamojo vandens šaltinių, kurie galėtų sumažinti plastiko suvartojimą? Kokios rūšies apšvietimas naudojamas koridoriuose ir lauke? Ar apšvietimas paliekamas įjungtas tuščiose patalpose arba dienos metu? Ar matote saulės baterijas, judesio jutiklius, valdančius apšvietimą, arba kitus pažangius elektros tinklo elementus?

IV. Užduoties rezultatų pristatymas (30 minučių)

Komanda pristato ir komentuoja tiriamojo pasivaikščiojimo rezultatus, demonstruoja iliustruojančią medžiagą (nuotraukas, įrašus ir užrašus). Po pristatymo vyksta diskusija apie tikslinę tvarytą akademinę erdvę, atsižvelgiant į stebėjimų rezultatus. Atsižvelgiama ne tik į stebėjimo pasivaikščiojimo rezultatus, bet ir į pačią pasivaikščiojimo eigą, vienodą kiekvieno studento dalyvavimą pristatyme ir įvairių stebėjimo formų naudojimą. Dėstytojas užduoda dalyviams papildomus klausimus, kad patikrintų jų per pamoką įgytas žinias.

V. Dėstytojas įvertina komandinį darbą (15 minučių)

Dėstytojas turėtų vertinti stebėjimo pasivaikščiojimo dalyvių darbą pagal šiuos kriterijus:

- stebėjimo kokybė ir į kokius stebėtos problemos aspektus buvo atsižvelgta;
- stebėjimo priemonės ir metodai, naudoti ekskursijos metu, pvz., nuotraukos, įrašai, interviu ir kt.
- atskirų komandos narių įsitraukimas.

VI. Apibendrinimas (15 minučių)

Šiuolaikiniai miestai patiria nuolatinius socialinius, technologinius ir klimato pokyčius, tačiau jie taip pat orientuojasi į tvarų vystymąsi, pagrįstą visų gyventojų, tarp kurių ypač svarbią grupę sudaro jauni žmonės, potencialu. Jauni žmonės, kaip būsiami ilgalaikiai miesto erdvės naudotojai, turėtų turėti realių įtaką jos formavimui. Jaunimo įtraukimas nebėra laikomas nereikšmingu gestu, bet strategine investicija į miesto dabartį ir ateitį, kuria siekiama sukurti erdvę, atitinkančią jų poreikius ir skatinančią juos pasilikti.

¹ Šis pratimas taip pat gali būti taikomas ir mokyklos aplinkoje.

Novatoriškas požiūris į miestų plėtrą – tai išmaniojo miesto koncepcija. Ji remiasi šiuolaikinėmis informacinėmis ir ryšių technologijomis (IRT) bei daiktų internetu (DI), siekiant pagerinti gyvenimo kokybę, padidinti savivaldybių paslaugų efektyvumą ir užtikrinti tvarų vystymąsi. Išmaniojo miesto pagrindas – iš jutiklių ir kamerų tinklo surinktų realaus laiko duomenų integravimas ir analizė. Šie duomenys, apdorojami pažangiomis sistemomis, įskaitant dirbtinį intelektą, leidžia optimizuoti išteklius ir priimti geresnius sprendimus.

Jauni žmonės pasižymi tokiomis savybėmis : technologinis raštingumas, atvirumas eksperimentams, kūrybiškumas ir į vartotoją orientuotas mąstymas. Didelis dėmesys tvariam vystymuisi ir dideli lūkesčiai dėl valdžios institucijų skaidrumo daro juos atsakingos miestų politikos šalininkais. Tuo pačiu metu jie pasižymi pragmatizmu, bendradarbiavimo nuostata ir ilgalaikę perspektyva, kylančia iš supratimo, kad jie gyvens su šiandienos sprendimų pasekmėmis.

Siekiant ištirti šiuos reiškinius ir poreikius, gali būti naudojamas stebėjimas (kaip tyrimo metodas). Tai sistemingas elgesio stebėjimas natūralioje aplinkoje. Tai gali būti išorinis stebėjimas (stebėtojas nedalyvauja veikloje) arba dalyvaujamas stebėjimas (tyrėjas bendrauja su tiriamąja grupe). Sėkmės veiksniai yra įžvalgos, kruopštumas ir objektyvumas (t. y., nešališkumas) ir subjektyvių vertinimų vengimas. Mokymasis objektyviai stebėti yra vertinga kritinio mąstymo pamoka ir pilietinių kompetencijų ugdymas.

Ypatinga stebėjimo priemonė yra tyriamasis pasivaikščiojimas. Tai apgalvotas, struktūruotas ėjimas per tam tikrą erdvę, siekiant surinkti duomenis apie jos funkcionavimą, fizines savybes ir žmonių sąveiką joje. Turėdamas dokumentavimo priemones, tyrėjas aktyviai analizuoja aplinką pagal iš anksto nustatytus klausimus, atkreipdamas dėmesį į detales, atmosferą ir naudojimo požymius. Šis metodas leidžia „pasinerti“ į tiriamą aplinką ir ją suprasti iš tiesioginės patirties perspektyvos.

Sisteminis jaunimo aktyvinimas, pagrįstas jų unikalių savybių ir poreikių supratimu yra abipusiai naudingas procesas. Miestas įgyja energijos ir inovacijų, o jauni žmonės – tobulėjimo ir realios įtakos platformą, kuri yra patikimiausia investicija į dinamišką ir krizėms atsparaus miesto ateitį.

Tema:

Miesto atsparumo krizėms stiprinimas įtraukiant vietos bendruomenę

Tikslas:

Supažindinti dalyvius su krizinėmis situacijomis, kurios gali turėti įtakos miestams, ir miestų atsparumo stiprinimo principais pagrindinėse miesto gyvenimo srityse, taip pat ugdyti įgūdžius taikyti metodus (pvz., minčių lietus ir kt.), padedančius ieškoti sprendimų dėl atsparaus miesto kūrimo.

Planas:

1. Įvadas
2. Miesto atsparumas ir iššūkiai.
3. Vietos bendruomenės vaidmuo stiprinant miestų atsparumą.
4. Minčių lietus kaip priemonė idėjoms, kaip stiprinti miestų atsparumą, generuoti ir įtraukti jaunimą.

Trukmė:

180 minučių: teorinė dalis – 60 minučių; praktinė dalis – 120 minučių.

Mokymosi pasekimai:

Mokymosi sritys	Mokymosi rezultatai	Mokymosi rezultatų vertinimo metodas
Žinios	1. Studentas sužino apie krizines situacijas miestuose.	Diskusijos
	2. Studentas supranta miestų atsparumo stiprinimo principus ir miesto veiklos sritis, kuriose jis gali būti plėtojamas.	
	3. Studentas žino minčių lietaus principus kaip priemonę idėjoms kurti, siekiant ugdyti miestų atsparumą, įtraukiant jaunimą.	
Įgūdžiai	1. Studentas geba identifikuoti krizinių situacijų, kurios gali turėti įtakos jo miestui, pavyzdžius.	Komandų pristatytų užduočių įvertinimas
	2. Studentas geba nurodyti veiklos, kuri padeda kurti miestų atsparumą, pavyzdžius.	
	3. Studentas sugeba generuoti idėjas orientuotas į miestų atsparumo stiprinimą.	

Eiga**I. Įvadas (45 minutės)**

Dalyvių pasveikinimas; tikslo ir pamokos plano pristatymas.

Teorinė dalis (medžiaga dėstytojui)

Daugiau nei pusė pasaulio gyventojų gyvena miestuose, o prognozės rodo, kad iki 2050 m. šis procentas išaugs iki beveik 70 %. Miestai yra inovacijų, kultūros, ekonomikos augimo ir socialinės plėtros centrai. Tuo pačiu metu tokia žmonių, infrastruktūros, potencialo ir išteklių koncentracija daro juos ypač pažeidžiamus įvairių tipų krizėms, pavyzdžiui, pasaulinei COVID-19 pandemijai, kuri

paralyžavo visuomeninį gyvenimą ir ekonomiką. Kai kuriose pasaulio dalyse miestai taip pat tampa teroristinių išpuolių ar ginkluotų konfliktų arena; tuomet sutrikdomas gyventojų stabilumo ir saugumo jausmas. Šiame kontekste miestų atsparumas tampa pagrindine ateities miestų plėtros, socialinio gyvenimo valdymo orientyru.

Miestų atsparumas – tai miesto, įskaitant jo gyventojus, institucijas, įmones ir infrastruktūros sistemas, gebėjimas išgyventi, prisitaikyti ir vystytis susidūrus su įvairiais sunkumais ir staigiais sukrėtimais, įskaitant stichines nelaimes ir nepaprastąsias padėtis (pvz., elektros tiekimo nutraukimas). Svarbu nepainioti atsparumo su ištvėringumu. Ištvėringas miestas gali atlaikyti nelaimę, bet po jos sunkiai grįžta į normalią padėtį. Atsparus miestas ne tik sugeba amortizuoti sukrėtimus ir greitai atkurti savo pagrindines funkcijas, bet ir pasimokyti iš krizės bei transformuotis taip, kad taptų stipresnis ir geriau pasirengęs ateities iššūkiams. Taigi tai yra dinamiškas procesas, apimantis amortizacijos, prisitaikymo ir transformacijos elementus.

Krizės gali būti suskirstytos į dvi pagrindines kategorijas:

a) staigūs sukrėtimai, t. y., smarkūs, netikėti didelio masto įvykiai, pavyzdžiui:

- pandemijos ir epidemijos: kaip parodė COVID-19 pandemija, sveikatos krizė gali lemti karantiną, pernelyg didelę našą sveikatos priežiūros sistemoms ir gilų ekonomikos nuosmukį;
- ginkluoti konfliktai ir teroristų išpuoliai: jie infrasturūtos griūtį, ir grėsmę žmonių gyvybei ir sveikatai;
- pabėgėlių krizės ir socialinės traumos: daugelio Europos šalių miestai tai patyrė susidūrę su iššūkiu priimti milijonus pabėgėlių (pvz., iš Ukrainos),
- stichinės nelaimės: staigūs potvyniai, uraganai, žemės drebėjimai ir ekstremalios karščio bangos;
- technologiniai gedimai: masiniai elektros tiekimo sutrikimai, vandens tiekimo sistemos gedimai arba kibernetiniai išpuoliai prieš kritinę infrastruktūrą (pvz., eismo valdymo sistemas, bankininkystę).

b) lėtiniai sukrėtimai, t.y. lėti, ilgalaikiai procesai, kurie silpnina miestus iš vidaus, daro juos labiau pažeidžiamus staigiems sukrėtimams, pavyzdžiui:

- klimato kaita: laipsniškas vidutinės temperatūros kilimas, dažnesnės sausros, vandens trūkumas;
- socialinės problemos: didelė socialinė nelygybė, nedarbas, senėjanti visuomenė, būsto trūkumas;
- aplinkos būklės blogėjimas: oro tarša, vandens trūkumas, biologinės įvairovės nykimas;
- ekonominis nestabilumas: priklausomybė nuo vieno ekonomikos sektoriaus, nestabilios tiekimo grandinės.

COVID-19 pandemija buvo šokas, tačiau miestai, kuriuose vyrauja didelė nuolatinė įtampa (pvz., nepakankamai finansuojamos sveikatos priežiūros paslaugos ir didelė nelygybė naudojantis sveikatos priežiūros paslaugomis), susidorojo su ja daug blogiau.

Atsparumo stiprinimas nėra vien miesto tarybos užduotis. Tai procesas, reikalaujantis holistinio požiūrio ir bendradarbiavimo daugeliu lygmenų, pvz.

- infrastruktūra ir aplinka, pvz., investicijos į vadinamąją žaliąją ir mėlynąją infrastruktūrą (parkai, žali stogai, lietaus sodai, baseinai) padeda valdyti lietaus vandenį ir švelninti miesto šilumos salos efektą; kritinių sistemų dubliavimas užtikrina atsarginį elektros ir vandens tiekimą arba alternatyvius transporto maršrutus, o pastatai turėtų būti projektuojami atsižvelgiant į kintančias klimato sąlygas,
- ekonomika ir tiekimo grandinės, pvz., ekonomikos diversifikavimas ir nepasikliovimas viena pramonės šaka, nes tai sukuria pavojingą priklausomybę nuo pasaulinių tiekimo grandinių;

todėl svarbu stiprinti vietos verslą, remti vietos maisto gamybą (pvz., regiono žemės ūkis) ir sutrumpinti tiekimo grandines, kad padidėtų miesto ekonominis saugumas,

- valdymas ir planavimas, pvz., lankstūs krizių valdymo planai, pritaikyti prie potencialios grėsmės pobūdžio, įskaitant ankstyvojo išpėjimo sistemas, reguliarias pratybas ir krizių modeliavimą, taip pat duomenų analizės (META duomenų) naudojimas grėsmėms stebėti ir jų padariniams modeliuoti,
- socialinė sanglauda, pvz., veiksmingiau reaguoti į krizes padeda pasitikėjimo tarp gyventojų ir valdžios institucijų stiprinimas, bendradarbiavimo vietos lygmeniu plėtojimas ir bendruomeniškumo jausmo stiprinimas,. Būtina užtikrinti lygias galimybes naudotis pagrindinėmis paslaugomis (sveikatos priežiūra, švietimas, socialinė parama) visoms grupėms.

Vietos bendruomenė atlieka reikšmingą vaidmenį stiprinant miestų atsparumą. Infrastruktūros strategavimas ir investicijos į ją yra būtinos, tačiau tikrasis atsparumas formuojasi gatvės, gyvenamųjų namų ir kaimynystės lygmeniu. Vietos bendruomenė nėra pasyvus pagalbos gavėjas, bet aktyvus atsparumo stiprinimo proceso dalyvis. Jos vaidmens negalima neįvertinti. Toliau įvardijamos sritys, kuriose ypač reikalingas gyventojų įsitraukimas:

- a) vietos žinios ir greitas reagavimas – gyventojai geriausiai pažįsta savo aplinką, žino, kam reikia pagalbos ir kur yra infrastruktūros silpnosios vietos. Pirmosiomis krizės valandomis, kol atvyksta organizuotos tarnybos, dažnai būtent kaimynų pagalba yra lemiamas veiksnys;
- b) pilietinės iniciatyvos: COVID-19 pandemija buvo geriausias pavyzdys, kaip spontaniški veiksmai, tokie kaip kaukių siuvimas, vyresnio amžiaus žmonių apipirkimas, pagalbos medikams rinkimas ar internetinių pagalbos grupių kūrimas, iliustravo didžiulę socialinio kapitalo galią. Panašiai, reaguojant į pabėgėlių krizę po invazijos į Ukrainą, daugelyje šalių pirmąją pagalbą teikė būtent piliečiai ir vietinės NVO;
- c) socialinio kapitalo stiprinimas: tokios veiklos kaip bendruomenės žaliųjų erdvių tvarkymas, kaimynystės švenčių organizavimas ar vietos veiklos centrų kūrimas stiprina tarpasmeninius ryšius. Šie santykiai ir pasitikėjimas atsiperka krizės metu dėl sukurto saugumo, bendrystės tinklo.

Miestų valdžios institucijų užduotis – remti ir palengvinti šias pilietines iniciatyvas, teikiant mikrofinansavimą, suteikiant erdves bendrakūrai (pvz., kuriant bendravimo platformas tarp gyventojų ir valdžios institucijų).

Jauni žmonės turi didžiulę galią kuriant atsparius miestus ir gali įsitraukti į šią veiklą įvairiais būdais. Kad būtų naudingi šiame procese, jaunos žmones dera atitinkamai mokyti. Svarbu, kad jauni žmonės žinotų apie krizes (pvz., klimato kaitą, potvynių riziką ir pan.); socialinėje žiniasklaidoje galima teikti patikimą informaciją apie krizes. Mokyklų ir universitetų studentai taip pat gali įsitraukti į savanorišką veiklą (pvz., pagalbą teikiančiose organizacijose (prieglaudose) arba aplinkosaugos iniciatyvose (medžių sodinimas ir parkų valymas)).

Jauni žmonės taip pat gali būti atsakingi savo bendruomenės nariai: jie gali padėti vyresnio amžiaus kaimynams apsipirkti ar naudodamiesi technologijomis organizuoti vietos surinkimus ir kurti ryšius, (kurie yra ypač svarbūs krizės metu).

Jaunimas turėtų būti savo kartos balsas, kuris gali būti išreikštas, pavyzdžiui, prisijungiant prie jaunimo miesto tarybos, dalyvaujant viešosiose konsultacijose ir bendrai kuriant sprendimus, kurie padarys miestą ekologiškesnį ir saugesnį visiems gyventojams. Kiekviena iniciatyva, kad ir kokia „maža“ ji būtų, stiprina miesto atsparumą ir kuria geresnę ateitį.

Papildoma medžiaga teorinei daliai (žinių gilinimas):

1. Projekto HEIsCITI metu parengta medžiaga:

- paskaita *Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą.*
 - paskaita – *Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo*
 - dokumentas – *Vadovas kaip fasilituoti piliečių į(si)traukimą*
 - dokumentas – *Rekomendacijos savivaldybėms : kaip bendradarbiauti su piliečiais*
- Priedas – atvejų analizė

2. Interneto svetainės, kur galima rasti informacijos apie miestų atsparumo stiprinimą ir jaunimo įtraukimą:

weADAPT (Stokholmo aplinkos institutas)

<https://weadapt.org/knowledge-base/cities-and-climate-change/factsheet-for-young-people-urban-development-and-city-resilience/>

UN-Habitat for Urban Resilience:

<https://urbanresiliencehub.org/>

C40 Cities Climate Action Network – Youth Engagement

<https://www.c40.org/what-we-do/building-a-movement/youth-engagement/>

Resilient Cities Network

<https://resilientcitiesnetwork.org/category/publications/>

3. Moksliniai straipsniai:

Strzelecka, E. (2018). Concept of resilience and development of small towns and rural areas. *Regional Barometer. Analyses and Forecasts* ,16 (3), 121-130.

Stumpp, E. M. (2013). New in town? On resilience and “Resilient Cities”. *Cities*, 32, 164-166.

Mehmood, A. (2016). Of resilient places: planning for urban resilience. *European planning studies*, 24(2), 407-419.

II. Klausimų ir atsakymų sesija (15 minučių)

Dėstytojas diskutuoja su dalyviais, siekdamas įsitikinti, kad jie suprato pateiktą medžiagą, ir skatina juos užduoti klausimus bei dalintis savo nuomonėmis ir patirtimi, susijusia su atspatumo stiprinimo iniciatyvomis.

III. Užduotis (60 minučių)

Idėjų dėl miestų atsparumo stiprinimogeneravimas (įtraukiant jaunimą)

Įvadas (medžiaga dėstytojui, 15 minučių)

Kiekvieną dieną jūs judate po miestą, einate į mokyklą ar universitetą, susitinkate su draugais, naudojate viešuoju transportu. Tikrai turite savo nuomonę apie tai, kas mieste veikia gerai, o kas turėtų būti keičiama. Bet kaip šias kasdienes pastabas paversti realiomis, novatoriškomis idėjomis? Vienas iš veiksmingiausių įrankių yra minčių lietus. Tai ne tik diskusija, bet ir kūrybinė technika, skirta per trumpą laiką sugeneruoti kuo daugiau idėjų.

Ruošiantis sėkmingam minčių lietaus realizavimui, reikia atsižvelgti į keturis pagrindinius principus, kad būtų sąlygojamas dalyvių kūrybiškumas. Tai tokie principai:

- a) *Susilaikoma nuo idėjų kritikos ar vertinimų: idėjų generavimo etape verta apsvarstyti kiekvieną pasiūlymą. Kiekviena idėja, net ir pati absurdiškiausia, yra sveikintina. Vertinimai žlugdo kūrybiškumą ir atgraso kitus dalintis savo idėjomis.*
- b) *Kiekis svarbiau už kokybę (tik pradžioje!): tikslas yra surinkti kuo ilgesnį idėjų sąrašą. Šiame etape nereikia svarstyti, ar kažkas yra realistiška ar įgyvendinama. Analizė bus atliekama vėliau. Kuo daugiau idėjų, tuo didesnė tikimybė rasti geriausias.*

- c) *Skatinamas nešabloniškas mąstymas: drąsios, ir netgi juokingos idėjos. Kartais būtent pačios beprotiškiausios koncepcijos veda prie proveržį lemiančių sprendimų.*
- d) *Plėtotinos kitų žmonių idėjos: brainstormingas reikalauja atidžiai klausytis, ką sako kiti. Jei kažkieno idėja įkvepia, ją galima drąsiai plėtoti! Tai stiprina bendradarbiavimą ir veda prie dar geresnių idėjų.*

Minčių lietaus etapai pateikiami lentelėje žemiau.

1 lentelė. Minčių lietaus etapai

Nr	Veiksmo pavadinimas	Aprašymas
1	Pasirengimas ir tikslas	Prieš kviesdami grupę, tiksliai suformuluokite problemą kaip atvirą klausimą, pvz., „Kaip galime atgaivinti mūsų studentų klubą, kad pritrauktume daugiau žmonių? Paruoškite erdvę, didelę lentą arba tuščią sieną, lipnias užrašų korteles ir žymeklius visiems dalyviams. Užtikrinkite, kad dalyvių grupė būtų įvairi.
2	Įvadas ir taisyklės	Pradėkite nuo trumpo „ledlaužio“ pratimo, pristatykite susitikimo tikslą ir taisykles: Nekritikuokite – visos idėjos yra geros. Kiekis, o ne kokybė – pateikime kuo daugiau idėjų. Drąsios idėjos – mąstykime nešabloniškai. Pasitelkime ir plėskite – remkitės kitų žmonių idėjomis. Moderatoriaus užduotis – užtikrinti, kad šių taisyklių būtų laikomasi per visą minčių lietaus sesiją.
3	Idėjų generavimas	Nustatykite laiko limitą (pvz., 15–25 minučių). Skatinkite dalyvius užrašyti po vieną idėją ant popieriaus lapelio ir priklijuoti jį prie lentos. Palaikykite teigiamą atmosferą ir priminkite dalyviams taisykles, jei diskusija nukrypsta nuo temos.
4	Sintezė ir grupavimas	Pasibaigus nustatytam laikui, garsiai perskaitykite visas idėjas. Paprašykite grupės suskirstyti jas į temines grupes (pvz., „Renginiai“, „Įranga“, „Reklama“). Padėkite jiems pavadinti šias kategorijas. Tai yra svarbus momentas, leidžiantis atrasti dėsningumus ir pagrindinius poreikius.
5	Prioritetų nustatymas ir veiksmai	Suteikite dalyviams balsų (pvz., 3 lipdukus), kuriuos jie galės skirti svarbiausioms arba realiausioms idėjomis. Po balsavimo aptarkite 1–3 aukščiausią įvertinimą gavusias koncepcijas. Baikite sesiją klausimu: „Koks yra mūsų pirmasis mažas žingsnis šios idėjos įgyvendinimo link ir kas jį žengs?“ Tai padeda paversti susitikimo energiją realių veiksmų pradžia.

Šaltinis: sukurta autorių

Grupinis darbas – idėjų generavimas, siekiant stiprinti miestų atsparumą, įtraukiant jaunimą (45 minutės)

Dėstytojo funkcijos:

1. Aptaria su dalyviais minčių lietaus scenarijų kaip veiklą, skirtą idėjoms generuoti, kaip stiprinti miestų atsparumą įtraukiant jaunimą (daugiausia informacijos apie minčių lietaus galima rasti dokumente *Vadovas kaip fasilituoti piliečių į(si)traukimą*)
2. Pristato dalyviams minčių lietaus proceso ypatumus:
 - apibrėžti minčių lietaus temą;
 - pasirinkti minčių lietaus moderatorių;
3. Suskirsto dalyvius į mažiausiai 3 komandas.
4. Konsultuoja dėl užduoties atlikimo (esant poreikiui).

Kiekvienos komandos dalyvių funkcijos:

1. Vaidmenų pasiskirstymas komandose (moderatorius, dalyviai)
2. Minčių lietaus sesijos realizavimas.
3. Pasirengimas minčių lietaus rezultatų pristatymui.
4. Dalyvavimas diskusijoje apie minčių lietaus sesijos rezultatus.

Minčių lietaus temų pavyzdžiai:

1. Kaip galime „ekologizuoti“ erdvę aplink mūsų mokyklą/universitetą, kad apsaugotume save nuo karščio bangų ir stiprių liūčių?
2. Kaip galime panaudoti jaunimo energiją ir skaitmeninius įgūdžius, kad krizės metu padėtume mūsų gatvės/ rajono senjorams?
3. Kaip sumažintų atliekų kiekį (maisto, drabužių, daiktų) ir skatintų mainus mūsų universitete (mokykloje)?

IV. Užduotį atlikusių komandų rezultatų pristatymas (30 minučių)

Kiekviena komanda pristato, kaip vyko minčių lietaus sesija ir kokie buvo jos rezultatai. Tada dalyviai pristato minčių lietaus sesijos rezultatus, t. y. atskirų grupių sukurtas idėjas, ir aptaria jų įgyvendinimo galimybes (1 lentelė, 4 ir 5 žingsniai). Reflesuojama minčių lietaus sesija.

Po kiekvienos grupės pristatymo kiti dalyviai ir dėstytojas gali užduoti klausimus, kad geriau suprastų kiekvienos komandos darbo rezultatus. Dėstytojas užduoda dalyviams papildomus klausimus, kad patikrintų jų per pamoką įgytas žinias.

V. Dėstytojo komandinio darbo įvertinimas (15 minučių)

Dėstytojas turėtų vertinti dalyvių pristatymus pagal šiuos kriterijus:

- idėjų generavimo proceso vertinimas,
- idėjų, susijusių su miestų atsparumu, kokybė ir pateikimo būdas,
- atskirų komandos narių įsitraukimas.

VI. Apibendrinimas (15 minučių)

Šiuolaikiniai miestai yra inovacijų centrai, bet taip pat ir vietos, kurios yra ypač pažeidžiamos krizės atveju - COVID-19 pandemija, ginkluoti konfliktai ir stichinės nelaimės išryškino būtinybę stiprinti miestų atsparumą. Tai yra visos miesto sistemos (gyventojų, institucijų, infrastruktūros) gebėjimas išgyventi, prisitaikyti ir tobulėti susidūrus su grėsmėmis. Atsparumas yra daugiau nei tik ištvermė – tai dinamiškas procesas, kurio metu amortizuojami krizės padariniai, jie greitai atkuriami ir transformuojami, siekiant geriau pasirengti ateičiai.

Krizės skirstomos į dvi kategorijas. Pirmoji – staigūs sukrėtimai, pvz., pandemijos, ginkluoti konfliktai, stichinės nelaimės (potvyniai, karščio bangos) arba technologiniai gedimai (elektros tiekimo nutraukimas, kibernetinės atakos). Antroji kategorija – tai lėtinės problemos, kurios yra ilgalaikiai procesai, silpninantys miestą iš vidaus, pavyzdžiui, klimato kaita, socialinė nelygybė, aplinkos niokojimas ir ekonominis nestabilumas. Šie stresą sukeliantys veiksniai daro miestus labiau pažeidžiamus staigiems sukrėtimams.

Atsparumo stiprinimas reikalauja integruotų veiksmų daugelyje sričių, pavyzdžiui, infrastruktūros ir aplinkos, ekonomikos, valdymo ir planavimo bei socialinės sanglaudos. Atsparumo pagrindas yra aktyvus vietos bendruomenės įsitraukimas. Bendruomenė nėra pasyvus pagalbos gavėjas, bet pagrindinis veikėjas. Jos stiprybė yra vietos žinios, gebėjimas greitai ir kaimyniškai reaguoti bei pilietinės iniciatyvos (pvz., pagalbos iniciatyvos pandemijos ir pabėgėlių krizės metu). Jauni žmonės atlieka ypač svarbų vaidmenį, nes jie gali įsitraukti į veiklą dalindamiesi patikima informacija apie krizes socialiniuose tinkluose, savanoriaudami, pagelbėdami žmonėms savo kaimynystėje, aktyviai dalyvaudami visuomeniniame gyvenime (pvz., jaunimo miesto tarybose).

Minčių lietus yra praktinė priemonė, skirta įtraukti jaunimą į idėjų generavimą. Jo tikslas – sugeneruoti kuo daugiau sprendimų konkrečiai problemai. Pagrindiniai principai: nekritikuoti, sutelkti dėmesį į idėjų kiekį, o ne kokybę (pirmajame etape), būti atviriems netradicinėms koncepcijoms ir plėtoti kitų žmonių idėjas.

Tema:

Teritorijų perplanavimas – apleistų miesto teritorijų perplanavimas į(si)traukiant bendruomenei

Tikslas:

Supažindinti dalyvius su teritorijų perplanavimo reikšmingumu; ugdyti įgūdžius, susijusius su prototipų naudojimu konkrečių erdvių perplanavimo projektuose; gilinti žinias apie piliečių įsitraukimą.

Planas:

1. Įvadas.
2. Perplanavimo svarba miestų bendruomenių plėtrai.
3. Prototipų kūrimas teritorijų perplanavimo projektuose.
4. Žinių apie piliečių įsitraukimą į teritorijų palonavimo veiklas gilinimas.

Trukmė:

180 minučių: teorinė dalis – 60 minučių; praktinė dalis – 120 minučių

Mokymosi pasiekimai:

Mokymosi sritys	Mokymosi pasiekimai	Mokymosi pasiekimų vertinimas
Žinios	1. Studentas žino apie teritorijų revitalizacijos procesą. 2. Studentas supranta bendruomenės įsitraukimo į revitalizacijos projektus svarbą. 3. Studentas/mokinys žino prototipų kūrimo principus	Diskusijos
Įgūdžiai	1. Studentas geba įvardinti problemas, kurios siejamos su apleistomis teritorijomis. 2. Studentas sugeba nurodyti piliečių įsitraukimo į revitalizacijos projektus naudą. 3. Mokinys sugeba sukurti paprastą prototipą, pvz., nedidelį architektūros objektą, susijusį su tam tikros teritorijos perplanavimo iniciatyva.	Komandų atliktų užduočių įvertinimas

Eiga**I. Įvadas (45 minutės)**

Dalyvių pasveikinimas, tikslo ir pamokos plano pristatymas.

Teorinė dalis (medžiaga dėstytojui)

Teritorijos revitalizacija – tai kompleksinis viešosios erdvės atnaujinimas, reaguojant į jos progresuojantį socialinį, ekonominį nuosmukį bei su tuo siejamas problemas. Krizinė erdvė – tai vieta, praradusi savo ankstesnę potencialą ir „energiją“ ne tik dėl apleistų pastatų ar duobėtų kelių, bet ir dėl problemų, su kuriomis susiduria jos gyventojai (nedarbas, skurdas ir nusikalstamumas). Gyventojai tokiose vietovėse dažnai jaučiasi atskirti ir prarandantys viltį, nes juos vargina begalė problemų (rajone uždaromos įmonėmis, prarandamos darbo vietos, trūksta poilsui / susitikimams

skirtų viešųjų erdvių, dėl viešojo transporto stokos sunkus keliauti). transporto izoliacija. Krizinė teritorija paprastai yra negraži, pastatai joje (gyvenamieji namai ir kt.), yra baisios būklės, o komunalinės paslaugos (vanduo, šildymas) reikalauja skubaus remonto. Dažnai tai yra ir užteršta teritorija (dėl buvusios pramoninės veiklos), joje trūksta žalumos.

Kita vertus, krizinės teritorijos yra ne tik „lūšnynai“, bet dažnai ir vietos, turinčios didžiulį neišnaudotą potencialą – istorinės gamyklos, seni daugiabučiai namai ar apleisti želdynai. Jų atnaujinimo procesas, vadinamas revitalizacija, yra galimybė sukurti gražias vietas gyventi, dirbti ir leisti laisvalaikį. Supratimas, kas yra krizinė teritorija, yra pirmas žingsnis sąmoningai dalyvauti keičiant savo aplinką į gerąją pusę.

Revitalizacija siekia „išvesti“ tokią teritoriją iš krizės. Veiksmai pirmiausia orientuoti į žmones ir socialines problemas (pvz., nedarbo ir saugumo trūkumo, sprendimą). Tuo pačiu metu atnaujinama erdvė: renovuojami pastatai, kuriami parkai ir žaidimų aikštelės, apleistoms gamykloms suteikiamos naujos funkcijos (pvz., loftai, kultūros centrai).

Sėkmės raktas – gyventojų, vietos valdžios institucijų ir investuotojų bendradarbiavimas. Teritorijos perplanavimo dėka, anksčiau apleistos ir pavojingos vietos tampa patraukliomis ir gyvybingomis miesto dalimis, kuriose žmonės nori gyventi, dirbti ir leisti laisvalaikį. Tai ne tik sienų renovacija, bet ir gyvenimo „atnaujinimas“.

Ilgalaikėje perspektyvoje revitalizacijos pastangos taip pat turėtų prisidėti prie ekonomikos plėtros ir gyvenimo sąlygų gerinimo (pvz., naujų darbo vietų kūrimo), viešosios infrastruktūros prieinamumo (pvz., viešojo transporto tinklų, kelių ir automobilių stovėjimo aikštelių) ir aplinkos gerinimo (pvz., kovojant nelegaliais sąvartynais).

Teritorijos perplanavimas nesirobojant vien investicijų klausimais, bet orientuotas į gyventojų į(s)itraukimą į revitalizacijos procesą yra veiksmingas revitalizacijos aspektas. Nenuvertinama investicijų reikšmė. Be to, turėtina omenyje, kad problemų, kurioms spręsti reikalingos intervencijos, intensyvumas ir pobūdis gali skirtis skirtinguose miestuose, panašiai kaip ir krizę lemiantys veiksniai.

Teritorijos perplanavimo procese ypač svarbus(būtinus) atviras dialogas su vietos bendruomene ir visomis kitomis suinteresuotomis grupėmis (pvz., investuotojais). Tam reikia sukurti atmosferą, palankią geram bendradarbiavimui, tiek planuojant, tiek įgyvendinant revitalizacijos projektus. Svarbu nustatyti poreikius ir lūkesčius, siejamus su teritorijos atnaujinimu, taip pat problemas ir jų sprendimo būdus (numatytinas vietos bendruomenės įsitraukimas). Pagrindiniai revitalizacijos proceso dalyviai yra:

- krizinės teritorijos gyventojai ir žmonės, kurie į šią teritoriją atvyksta mokytis, dirbti, leisti laisvalaikį ar apsipirkti;
- krizinėje teritorijoje esančio nekilnojamojo turto savininkai ir naudotojai;
- subjektai, vykdančys ekonominę ir socialinę veiklą krizinėje teritorijoje (įmonės, NVO, neformalios grupės);
- vietos valdžios institucijos ir su jomis susiję subjektai;
- viešosios institucijos;
- visi kiti tam tikros teritorijos naudotojai arba tie, kurie daro įtaką jos naudojimui.

Tinkamai valdoma revitalizacija apima kompleksinės ir bendras pastangas, orientuotas į identifikuotų teritorijos problemų sprendimą. Tai sistemingos pastangos realizuoti įvairios apimties ir masto projektus, siejamus su teritorijos atnaujinimo vizija.

Šiandien revitalizacija – tai ne tik pastatų atstatymas ar pritaikymas, bet visų pirma socialinių problemų sprendimas, skurdo ir smurto mažinimas, gyvenimo sąlygų gerinimas, viešųjų erdvių

estetikos ir funkcionalumo gerinimas, taip pat ekonominio patrauklumo didinimas. Vienas iš revitalizacijos tikslų, pavyzdžiui, padėti socialiai remtiniems asmenims stiprinti jų gebėjimus reintegruoti į darbo rinką ir aktyviau dalyvauti socialiniame gyvenime.

Nepaisant skirtumų tarp skirtingų Europos šalių revitalizacijos reglamentų, vietos valdžios institucijos paprastai dalyvauja nustatant krizines teritorijas ir rengiant jų perplanavimą. Paprastai vietos valdžia yra atsakinga už susitarimą dėl atnaujinimo tikslų ir perplanavimo projektų rengimą bendradarbiaujant su visomis suinteresuotosiomis šalimis. Ši atsakomybė apima socialinį dalyvavimą, kuris gali būti pasiektas įvairiais būdais, pavyzdžiui, organizuojant atvirus susitikimus, tiriamuosius pasivaikščiojimus, temines diskusijas ar seminarus, kuriuose būtų kuriamos prototipinės sprendimų, kurių nori tam tikros erdvės naudotojai, versijos. Ypač svarbu užtikrinti, kad visi suinteresuotieji subjektai būtų atstovaujami dialogo metu ir kad įsitraukimo metodai atitiktų dalyvių poreikius ir galimybes.

Pagrindinis visuomenės dalyvavimo teritorijos revitalizacijos procese tikslas yra bendras sprendimų priėmimas, o ne tik informacijos dalijimasis. Gyventojai ir kiti teritorijos naudotojai turėtų tapti revitalizacijos procese dalyvaujančių institucijų ir ekspertų partneriais, o ne tik pasyviais parengtų projektų gavėjais. Jų žinios apie kasdienį gyvenimą tam tikroje vietoje, pvz., kur trūksta suoliukų kuri žaidimų aikštelė yra pavojinga / kur yra vietos apželdinimui, yra neįkainojamos kuriant gerą teritorijos atnaujinimo planą.

Socialinis dalyvavimas pasižymi įvairove ir vyksta kiekviename revitalizacijos etape.

- nustatant krizinę teritoriją, gyventojai ir kiti suinteresuoti asmenys turėtų padėti nustatyti tikras problemas ir poreikius, pvz., rengiant tiriamuosius pasivaikščiojimus, apklausas, atvirus susitikimus arba kuriant teritorinius „problemų žemėlapius“ ir „svajonių žemėlapius“;
- perplanavimo projektų rengimo etape vietos bendruomenė turėtų dalyvauti kuriant įvairių tipų projektus, kurie padėtų pasiekti revitalizacijos tikslus. Piliečiai į(si)traukti gali per projektavimo dirbtuves, kurių metu jie kartu su architektais ir pareigūnais piešia būsimą gatvių, aikščių ar pastatų vizualizaciją.. Jų nuomonės taip pat renkamos per oficialias viešas konsultacijas;
- perplanavimo projekto įgyvendinimo etape gyventojai ir kiti suinteresuoti subjektai turėtų irgi dalyvauti, pvz., apželdinant teritoriją, buriantis į kaimynystės grupes, kurios bendrai prižiūri atnaujintą erdvę, arba dalyvaujant komitete, stebinčiame darbų pažangą.

Veiksmingos revitalizacijos raktas – atvirumas ir prieinamumas visoms suinteresuotosioms šalims. Informacija turi būti aiški ir perduodama įvairiais kanalais (internetu, plakatais, skrajutėmis). Susitikimai turėtų vykti patogiu laiku ir visiems prieinamoje vietoje. Dalyvavimas užtikrina, kad atnaujinimo procesas taptų autentiškas, atitiktų realius žmonių poreikius, stiprintų pasitikėjimą valdžios institucijomis ir kaimynystės ryšius. Tai ne tik infrastruktūros atnaujinimas, bet ir geresnės vietos gyventi kartu kūrimas.

Papildoma medžiaga teorinei daliai (žinių gilinimas):

1. Projekto HEIsCITI metu parengta medžiaga:

- paskaita *Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą.*
- paskaita – *Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo*
- dokumentas – *Vadovas kaip fasilituoti piliečių į(si)traukimą*
- dokumentas – *Rekomendacijos savivaldybėms : kaip bendradarbiauti su piliečiais*

Priedas – atvejų analizė

2. Interneto svetainės, kur galima rasti informacijos, susijusios teritorijos revitalizacija:

Project for Public Spaces (PPS)

<https://www.pps.org/>

International Association for Public Participation

<https://www.ia-p2.org/mpage/Home>

UN-Habitat | Public Space Programme

<https://unhabitat.org/topic/public-space>

World Bank | Urban Development

<https://www.worldbank.org/en/topic/urbandevelopment>

3. Moksliniai straipsniai:

Onyszkiewicz, J., & Sadowski, K. (2022). Proposals for the revitalisation of prefabricated building facades in terms of the principles of sustainable development and social participation. *Journal of Building Engineering*, 46, 103713.

Dentino, T. P., Kopczewska, K., De Francesco, G., Pascariu, G. C., Kourtit, K., Nijkamp, P., ... & Türk, U. (2023). Sustainable Development Goals. People and Places chose what they do not have. In *Resilience and Regional Development* (pp. 169-188). Edward Elgar Publishing.

Ergashev, I. (2021). Civil society and youth. *Science and Education*, 2(2), 282-284.

Castelnuovo, W., Misuraca, G., & Savoldelli, A. (2016). Smart cities governance: The need for a holistic approach to assessing urban participatory policy making. *Social Science Computer Review*, 34(6), 724-739.

Crosby, N., Kelly, J. M., & Schaefer, P. (2015). Citizens panels: A new approach to citizen participation. In *The Age of Direct Citizen Participation* (pp. 266-278). Routledge.

Hurlbert, M., & Gupta, J. (2015). The split ladder of participation: A diagnostic, strategic, and evaluation tool to assess when participation is necessary. *Environmental Science & Policy*, 50, 100-113.

II. Klausimų ir atsakymų sesija (15 minučių)

Dėstytojas diskutuoja su dalyviais, siekdamas įsitikinti, kad jie supranta pateiktą medžiagą, ir skatina juos užduoti klausimus bei dalintis savo nuomonėmis ir patirtimi, susijusia su krizinėmis teritorijomis, jų revitalizacija.

III. Užduotis (60 minučių)

Prototipų kūrimas

Įvadas (medžiaga dėstytojui, 15 minučių)

Prototipų kūrimas apima ankstyvų, dažnai netobulų produktų, paslaugų ar sprendimų versijų kūrimą, leidžiančių idėjas išbandyti praktikoje. Prototipų kūrimo tikslas – greitai patikrinti koncepcijas, nustatyti problemas ir surinkti vartotojų atsiliepimus. Prototipai gali būti įvairių formų – popieriniai modeliai, skaitmeninės versija, produktas ir pan. Prototipų kūrimas leidžia geriau suprasti vartotojų poreikius, išbandyti funkcionalumą ir įdiegti patobulinimus ankstyvuoju projektavimo etapu. Tai yra pagrindinis projektavimo proceso etapas, kurio metu kuriamos supaprastintos, bandomosios siūlomų sprendimų versijos. Šiuo atveju svarbu ne tobulas galutinis produktas, o greitas ir pigus modelis, kuris bus naudojamas tolesnėms diskusijoms, mąstymui ir nuomonių rinkimui.

Prototipų kūrimas taip pat naudojamas teritorijų revitalizacijos procese. Užduotį skaitę 100 puslapių ataskaitą apie aikštės atgaivinimą, gyventojai gali vertinti suoliukų, medžių ir gatvių šviestuvų

modelius makete. Užuoat mokęsi kaip naudoti sudętingą naują miesto programę, jie gali išbandyti interaktyvų prototipą, kurį galima įsidięgti išmaniuosiuose telefonuose. Taip pat galima suvaidinti scenas, imituojančias naujo gyventojų aptarnavimo punkto veiklą. Mokymasis tokiu būdu yra greitas ir nebrangus.

Pagrindinis prototipų kūrimo principas yra: „Greitai suklysk, pigiai pasimokyk“. Geriau pastebėti, kad perspektyvi idėja turi trūkumų eskizo etape, nei išleisti daug pinigų netobulos idėjos įgyvendinimui.

Prototipas yra įrankis:

- prielaidų tikrinimui, pvz., patikrinti, ar viešųjų erdvių naudotojai tikrai turi poreikį tam, kas bus sukurta, ir ar jie supranta, kaip tai naudoti;
- atgalinio ryšio rinkimui, pvz., demonstruojant prototipą potencialiems naudotojams ir užduodant klausimus, pvz.: „Ką apie tai manote? Ką pakeistumėte? Ar tai efektyvu?“;
- idėjos vizualizavimui, pvz., gyventojams pristatant konkrečių sprendimų, kuriuos miestas planuoja įgyvendinti pasirinktoje teritorijoje, modelį, taip pateikiant konkretų pavyzdį, o ne abstraktų sumanymą. Tai palengvina diskusijas komandoje ir pokalbius su potencialiais investuotojais.

Prototipų naudojimas atgaivinimo procese turi daug privalumų:

- jis supaprastina bendravimą – vizualus, apčiuopiamas prototipas yra suprantamas visiems, nepriklausomai nuo jų išsilavinimo ar specialių žinių.
- jis skatina žmones reikšti savo nuomonę – žmonėms lengviau kritikuoti ir siūlyti pakeitimus paprastam, „veikiančiam“ modeliui nei baigtam, brangiam projektui.
- įtraukia įvairias suinteresuotųjų grupes – suteikia balsą žmonėms, kurie nesijaučia patogiai oficialiose diskusijose, pvz., vaikams, senjorams ar žmonėms su negalia.
- taupo laiką ir pinigus – klaidos ir trūkumai nustatomi ankstyvoje, nebrangioje projekto stadijoje, o ne tada, kai rezultatai pradedami naudoti.

Taigi prototipų kūrimas paverčia pasyvų dalyvavimą (skaitymą ir komentavimą) aktyviu ir kūrybingu įsitraukimu į teritorijos kūrimo procesą.

Prototipų kūrimo procesui dera tinkamai pasirengti, pasirūpinti tokiais esminiais aspektais:

- dirbtuvės erdvė: didelė atvira erdvė su stalais grupiniam darbui, didelėmis lentomis, žymekliais (įvairių spalvų), lipniomis užrašų kortelėmis (įvairių dydžių ir spalvų), laikmačiu veikloms, projektoriumi ir ekranu pristatymams; pasirinktinai foninė muzika kūrybiniam procesui;
- prototipų kūrimo medžiagos, pvz., A4/A3 popierius, kartono lakštai, žirkklės, klijų lazdelės, lipni juosta, kūrybinės vielos, plastilinas arba modelinass (3D koncepcijoms), LEGO kaladėlės, kitos medžiagos (pvz., tuščios dėžės, tualetinio popieriaus ritiniai, audinių atraižos, butelių kamščiai. Patartina paskatinti dalyvius atsinešti savo piešimo priemones (pieštukus, spalvotus pieštukus, spalvotus rašiklius), žurnalus, laikraščius koliažams/vizijų lentoms;
- prototipų kūrimo dirbtuvių moderatoriaus pasiruošimas: pažinimas visų dirbtuvių medžiagų ir prototipų kūrimo tikslo, dalyviams pažįstamo krizinio rajono, kuris gali būti prototipų kūrimo objektu, pavyzdžių turėjimas, aiškių instrukcijų kiekvienai veiklai parengimas, grupės darbo vietų su medžiagomis paruošimas, atsiliepiamų formato apmąstymas.

Grupinis darbas – prototipų kūrimas (45 minutės)

Dėstytojo funkcijos:

1. Aptarti su dalyviais viešąją erdvę, kurią reikėtų atnaujinti.
2. Pristatyti dalyviams prototipų kūrimo proceso ypatumus:
 - pateikti teritorijos žemėlapi (dėstytojas pasirenka vietą, kuri yra arba gali būti žinoma dalyviams, pvz., esančią universiteto (mokyklos) rajone);

- nustatyti atnaujinimo proceso tikslus ir teritorijos naudotojų tikslinę grupę;
 - pristatyti medžiagas, kurios gali būti naudojamos prototipų kūrimo procese.
3. Dalyvius suskirstyti į mažiausiai 2 komandas.
 4. Konsultuoti užduoties atlikimo metu (esant poreikiui).

Kiekvienos komandos dalyvių funkcijos:

1. Diskusija apie perplanavimo tikslą ir tikslinę grupę analizuojamoje erdvėje.
2. Projekto plano numatymas.
3. Vaidmenų pasiskirstymas komandoje: tikslinės grupės atstovai ir asmenys, rengiantys prototipinį sprendimą pagal šios tikslinės grupės poreikius ir pasiūlymus.
3. Prototipo parengimas.
3. Pasirengimas pristatyti prototipą kitoms grupėms.

Situacija iliustracijai

Mes atgaiviname apleistą parką „Pamirštas kampelis“, kad jis taptų patogesnis naudoti visuomenei.

Parkas „Pamirštas kampelis“ lokalizuotas tipiškame postindustriniame mieste yra apleistas. Parkas buvo sukurtas 1970 m. kaip žalioji erdvė, skirta gyventojams, gyvenantiems (ir dirbantiems gamykloje) netoliese. 1990 m. uždarius gamyklą, parkas neteko pagrindinio rėmėjo. Šiandien, nors gyventojai tebegyvena kaimyniniame kvartale, parkas yra apleistas, retai lankomas ir laikomas pavojingu.

Infrastruktūra: sulaužyti suolai, šiukšlių konteineriai, apšvietimo trūkumas, suskylusio šaligatvio plytelės.

Funkcionalumas: trūksta skirtingų amžiaus grupių (vaikų, jaunimo, senjorų) susitikimo erdvių, monotoniška gyvenvietė, kurioje nėra jokių pramogų.

Suvokimas: gyventojai bijo likti parke po vakare, nes jis asocijuojasi su kriminalinėmis veikomis; moksleiviai ir studentai mato šio parko potencialą paversti jį poilsio, pramogų ir integracijos vieta po pamokų (netoli yra mokykla/universitetas), bet nežino, kaip jį revitalizuoti.

Būtina sukurti ir išbandyti atnaujinto parko vizijos prototipus, kurie padės paversti „Pamirštąjį kampelį“ į saugią ir daugiafunkcinę viešąją erdvę, skirtą jaunimu ir kitiems viešosios erdvės naudotojams.

IV. Užduotį atlikusių komandų rezultatų pristatymas (30 minučių)

Kiekviena komanda paaiškina, kaip parengė savo prototipą: į kokius tikslinės grupės poreikius buvo atsižvelgta, kokiomis prielaidomis grindžiami sukurti sprendimai, kaip atrodo prototipas ir kokia jo paskirtis. Po kiekvieno pristatymo kiti dalyviai ir dėstytojas gali užduoti klausimus, kad geriau suprastų kiekvienos komandos darbo rezultatus. Dėstytojas užduoda dalyviams papildomus klausimus, kad patikrintų jų per pamoką įgytas žinias.

V. Dėstytojas(-a) įvertina komandinį darbą (15 minučių)

Dėstytojas turėtų įvertinti dalyvių parengtus prototipus pagal šiuos kriterijus:

- prototipo atitiktis užduoties tikslams;
- prototipo idėjos kūrybiškumas ir originalumas atsižvelgiant į apibrėžtą tikslinę grupę;
- atskirų komandos narių įsitraukimas.

VI. Apibendrinimas (15 minučių)

Teritorijos revitalizacija yra sudėtingas, kompleksinis procesas, kurio tikslas – atnaujinti viešąją erdvę ir išspręsti krizinę jos būklę. Ši būklė apima keturias pagrindines sritis: socialinę, ekonominę, erdvinę ir aplinkosauginę. Apleista teritorija nėra tik vieta, kurioje pastatai griūva, o keliai yra prastos būklės. Tai visų pirma teritorija, kuri prarado savo potencialą, o jos gyventojai susiduria su įvairiomis problemomis: nedarbu, skurdu, nusikalstamumu, atskirties jausmu ir vilties stoka. Krizė sąlygojama tokių veikmų kaip vietos verslo bankrutavimas, darbo vietų mažėjimas, viešojo transporto ribojimas, aplinkos tarša. Tuo pačiu metu tokios vietos dažnai turi didžiulį neišnaudotą potencialą – istorines gamyklas, senus daugiabučius namus ir apleistas žaliąsias zonas.

Šiuolaikinė teritorijų revitalizacija pirmiausia orientuota į žmones ir socialinių problemų sprendimą. Teritorijos atnaujinimas – pastatų renovacija, parkų kūrimas ar naujų funkcijų suteikimas apleistoms gamykloms – laikomas priemone socialiniams tikslams pasiekti, o ne galutiniu tikslu. Sėkmės sąlyga – partnerystė ir atviras dialogas su vietos bendruomene ir visais kitais suinteresuotaisiais subjektais (gyventojai, nekilnojamojo turto savininkai, vietos verslininkai, nevyriausybinės organizacijos ir vietos valdžios institucijos, kurios paprastai atlieka viso proceso organizatoriaus vaidmenį). Tikslas – pereiti nuo pasyvaus informacijos teikimo prie aktyvaus bendro sprendimų priėmimo dėl tam tikros vietos ateities.

Tikras visuomenės dalyvavimas turėtų vykti kiekviename revitalizacijos etape. Identifikavimo etape gyventojai padeda nustatyti tikras problemas ir poreikius (pvz., tiriamųjų pasivaikščiojimų ar apklausų metu). Planavimo etape jie dalyvauja projektavimo dirbtuvėse, kur kartu su ekspertais kuria savo gyvenvietės ateities viziją. Įgyvendinimo etape jie gali įsitraukti į konkrečius projektus, pvz., bendrą teritorijos apželdinimą, kaimynystės grupių, prižiūrinių atnaujintą erdvę, kūrimą arba dalyvavimą komitete, stebint darbo pažangą.

Prototipų kūrimas yra veiksminga ir novatoriška priemonė, padedanti skatinti piliečių dalyvavimą. Tai reiškia, kad sukuriama ankstyvi, dažnai netobuli ir nebrangūs siūlomų sprendimų variantai, kad juos būtų galima išbandyti praktikoje. Gyventojai ne skaito ataskaitos, o dėlioja suoliukų ir medžių modelius ant aikštės maketo. Kad įsivaizduotų, kaip veiks nauja miesto sukurta programėlė, jie įsidedia paprastą interaktyvų jos prototipą. Pagrindinis šio metodo principas yra: „greitai suklysk, pigiai pasimokyk“. Tai leidžia išbandyti prielaidas, surinkti vertingą grįžtamąją informaciją ir vizualizuoti idėjas taip, kad jas galėtų suprasti kiekvienas.

Prototipų naudojimas revitalizacijos procese turi daug privalumų. Pirmiausia, tai supaprastina bendravimą – apčiuopiamas modelis yra prieinamesnis ir suprantamesnis palyginti su techniniu brėžiniu, o tai panaikina barjerą tarp ekspertų ir gyventojų. Žmonėms lengviau kritikuoti ir siūlyti pakeitimus „veikiančiam“ modeliui nei baigtam, brangiam projektui. Šis metodas į projektavimo procesą veiksmingai įtraukia grupes, kurios dažnai yra pamiršamos oficialiose diskusijose, pavyzdžiui, vaikus, senjorus ir neįgaliuosius. Prototipų kūrimas leidžia labai anksti nustatyti klaidas ir trūkumus, o tai sutaupo daug laiko ir pinigų. Tokiu būdu pasyvus konsultavimas virsta aktyviu ir kūrybingu bendro kūrimo procesu, o revitalizacija tampa autentišku atsaku į realius bendruomenės poreikius, stiprina pasitikėjimą, kaimynystės ryšius ir kuria geresnę gyvenamąją vietą visiems.

Tema:*Miestas, prieinamas asmenims su specialiais poreikiais***Tikslas:**

Supažindinti dalyvius su prieinamumo sąvoka ir universalus bei įtraukaus dizaino pagrindiniais principais; ugdyti įgūdžius kurti žemėlapius žmonėms su specialiais poreikiais.

Planas:

1. Įvadas.
2. Pagrindiniai universalus dizaino principai.
3. Įtraukusis dizainas kaip būdas įtraukti vietos bendruomenę į sąlygų, leidžiančių žmonėms su specialiais poreikiais naudotis viešosiomis erdvėmis, kūrimą.
4. *Empatijos* žemėlapio specialiųjų poreikių turintiems asmenims kūrimo principai viešosios erdvės dizaino procese.

Trukmė:

180 minučių: teorinė dalis – 60 minučių; praktinė dalis – 120 minučių.

Mokymosi pasiekimai:

Mokymosi sritys	Mokymosi pasiekimai	Mokymosi pasiekimų vertinimas
Žinios	1. Studentas suvokia, kad viešomis erdvėmis naudojasi labai skirtingi naudotojai; supranta problemas, susijusias su šios erdvės prieinamumu žmonėms su specialiais poreikiais.	Diskusijos
	2. Studentas supranta pagrindinius universalus ir įtraukaus dizaino principus, ypač vietos bendruomenės įtraukimo į šį procesą kontekste.	
	3. Studentas žino pagrindinius principus, kaip kurti personažus viešųjų erdvių dizainui.	
Įgūdžiai	1. Studentas geba nurodyti sprendimų, užtikrinančių viešųjų erdvių prieinamumą žmonėms su specialiais poreikiais, pavyzdžius.	Grupės parengtos užduoties vertinimas
	2. Studentas sugeba paaiškinti, koku mastu universalus ir įtraukaus dizaino principai gali būti taikomi kuriant viešąsias erdves žmonėms su specialiais poreikiais.	
	3. Studentas sugeba sukurti supaprastintos asmenybės, turinčios specialiųjų poreikių viešosios erdvės naudojimo kontekste, pavyzdį.	

Eiga**I. Įvadas (45 minutės)**

Dalyvių pasveikinimas, tikslų ir pamokos plano pristatymas.

Teorinė dalis (medžiaga dėstytojui)

Viešosios erdvės, tokios kaip parkai, aikštės, gatvės, viešosios įstaigos ir pan., turėtų būti projektuojamos ir įrengiamos taip, kad būtų užtikrintas prieinamumas įvairiems naudotojams. Taip yra todėl, kad tai yra erdvė, kurioje susitinka ir bendradarbiauja labai skirtingi žmonės, turintys skirtingas savybes, gebėjimus ir lūkesčius. Šios įvairovės, įskaitant žmones su specialiais poreikiais, supratimas ir atsižvelgimas į ją yra teisingų, funkcionalių ir socialiai darnių miestų projektavimo pagrindas.

Amžius yra vienas pagrindinių įvairovės aspektų. Vaikai erdvę suvokia kaip žaidimų aikštelę – jiems reikalingos saugios zonos, kurios skatina vystymąsi ir aktyvumą. Jaunimas ieško vietų, kur galėtų susitikti ir neformaliai leisti laisvą laiką, pageidautina be suaugusiųjų priežiūros. Darbinio amžiaus žmonės erdvę naudoja dažniausiai kaip transporto ir komunikacijos siekį, bet taip pat ieško vietų poilsiui. Senjorai, demografiškai vis didesnė žmonių grupė, reikalauja saugios, patogios aplinkos su daug sėdimų vietų, be architektūrinių kliūčių ir triukšmo, palankios socialiniams ryšiams palaikyti.

Antrasis svarbus aspektas yra fizinis ir sensorinis ypatumas. Čia turima omenyje asmenis su specialiais poreikiais. Tai labai plati grupė. Ji apima ne tik žmones su nuolatiniais judėjimo sutrikimais (naudojančius vežimėlius, vaikštynes, ramentus ir pan.), bet ir aklus bei silpnaregius žmones, kuriems labai svarbūs lytėjimo ženklai, balso pranešimai ir spalvų kontrastas. Paminėtini taip pat ir silnai girdintys bei kurtieji, kuriems reikalinga aiški vizualinė informacija. Specialūs poreikiai ne visada yra nuolatiniai, nes į šią grupę taip pat įeina žmonės su laikiniais apribojimais: nėščios moterys, tėvai su vežimėliais, žmonės, besigydantys po traumų ar operacijų, ir net turistai, gabenantys sunkiu lagaminus. Visi šie žmonės susiduria su panašiomis kliūtimis – aukštais bordiūrais, laiptais, liftų trūkumu ar siaurais praėjimais.

Įvairovė taip pat apima kognityvinių ir protinių gebėjimų spektrą. Žmonėms su intelekto negalia arba autizmo spektro sutrikimais viešosios erdvės gali būti pernelyg probleminės dėl jutimų perkrovos – triukšmo, ryškių šviesų ir nenuspėjamų dirgiklių. Jiems labai svarbu sukurti tylias zonas, naudoti aiškia, intuityvią navigaciją ir nuspėjamus, logiškai organizuotus erdvinio planavimo sprendimus.

Įvairovė taip pat gali atsirasti dėl socialinių ir kultūrinių sąlygų ir gali turėti įtakos, pavyzdžiui, turistams, kurie nemoka kalbos ir kuriems vienintelis orientyras yra universalios piktogramos, arba migrantams, turintiems kitokių elgesio įpročių.

Siekiant atsižvelgti į viešųjų erdvių naudotojų poreikių ir lūkesčių įvairovę, būtina ją suprasti. Viešoji erdvė, kuri yra saugi ir patogi neįgalųjų vežimėliuose sėdintiems žmonėms, mažų vaikų tėvams, pagyvenusiems žmonėms ar užsieniečiams, tampa geresnė visiems. Investicijos į plačius šaligatvius, „švelnius“ bordiūrus, aiškius ženklus ir poilsio zonas nėra nišinė veikla mažumoms, bet visuotinis lūkestis dėl gyvenimo kokybės gerinimo mieste visiems viešosios erdvės naudotojams.

Viešoji erdvė yra miesto infrastruktūros dalis, atliekanti įvairias socialines, kultūrinės ir rekreacines funkcijas. Tai bendruomenės gyvenimo, integracijos arena. Vienas iš šiuolaikinių erdvės planavimo iššūkių – suprojektuoti viešąją erdvę taip, kad ji atitiktų visų jos naudotojų poreikius. Taip yra todėl, kad dažnai deklaruojamas viešųjų erdvių atvirumas visiems iš tiesų yra ribojamas realių kliūčių, kurios apriboja vienos ar kelių socialinių grupių galimybę jomis naudotis.

Atsižvelgiant į viešosios erdvės naudotojų įvairovę, jos prieinamumo samprata turėtų apimti kur kas daugiau nei tik fizinių kliūčių neįgaliesiems pašalinimą. Prieinamumas turėtų būti apibrėžtas kaip būtina sąlyga, kad visi piliečiai galėtų visapusiškai ir lygiateisiškai dalyvauti visuomeniniame gyvenime. Tai reiškia, kad reikia sukurti ir įgyvendinti aplinką be architektūrinių, informacinių,

komunikacinių ir skaitmeninių kliūčių, kad būtų galima savarankiškai, saugiai ir patogiai naudotis viešaisiais ištekliais.

Siekiant visiško prieinamumo, reikia naudoti universalų dizainą, kad produktai, aplinka, programos ir paslaugos būtų sukurti taip, kad juos galėtų naudoti visi žmonės, kiek įmanoma, be pritaikymo ar specializuoto dizaino. Ši koncepcija grindžiama septyniais pagrindiniais principais, kuriais vadovaujama dizaino procese ir kurie aptariami toliau:

Naudojimo lygybė – dizainas turėtų būti vienodai naudingas žmonėms su skirtingais gebėjimais, pvz., jei įmanoma, pagrindinis pastato įėjimas turėtų būti suprojektuotas be laiptų, kaip standartas visiems, o ne su atskiru nuolydžiu neįgaliųjų vežimėlių naudotojams.

Lankstumas – kuriant dizainą turėtų būti atsižvelgiama į įvairius individualius naudotojų pageidavimus, pvz., suolai su atlošais ir porankiais mieste.

Paprastumas – dizainas turėtų padėti lengvai suprasti, kaip naudotis erdve, nepriklausomai nuo naudotojo patirties, žinių ar kalbos įgūdžių, todėl verta sukurti nuoseklią ir logišką vizualinę informacinę sistemą, pagrįstą universaliomis piktogramomis.

Aiški informacija – tai yra svarbiausias universalaus dizaino aspektas, siekiant teisingai perduoti esminę informaciją visiems erdvės naudotojams, nepriklausomai nuo aplinkos sąlygų ir gavėjo jutimo gebėjimų. Pvz., garso ir vaizdo pranešimai viešajame transporte ir lytėjimo tiflografiniai planai.

Atsparumas klaidoms – į tai reikėtų atsižvelgti, nes universalus dizainas turėtų sumažinti atsitiktinių ar netyčinių veiksmų riziką ir neigiamas pasekmes. Praktinis šio principo įgyvendinimo pavyzdys – neslidžiu, lygių paviršių naudojimas viešosiose erdvėse.

Fizinių pastangų mažinimas – universalus dizainas turėtų užtikrinti veiksmingą ir patogų viešųjų erdvių naudojimą, reikalaujantį kuo mažiau pastangų, sukeltą kuo mažiau nuovargio. Šio principo taikymo (pvz., automatinės durys, liftai ir kt.).

Matmenys ir erdvė, užtikrinanti prieigą – pagal universalaus dizaino principus turėtų būti užtikrintas tinkamas erdvės dydis ir išplanavimas, kad būtų galima prieiti, pasiekti ir naudotis, nepriklausomai nuo naudotojo kūno dydžio ar judrumo, pvz., platūs praėjimai ir vartai kontrolės zonose.

Universalaus dizaino principai yra įtraukiojo dizaino koncepcijos dalis, kuri pripažįsta žmogaus poreikių įvairovę kaip pagrindinę vertybę ir dizaino atspirties tašką. Jos pagrindinis teiginys – kurti dizainą atsižvelgiant į būsimus naudotojus.

Piliečių (naudotojų) įtraukimas į ankstyvąjį projektavimo proceso etapą yra svarbus ne tik siekiant nustatyti galimas problemas, bet ir siekiant optimizuoti sprendimus. Tai taip pat prisideda prie socialinio kapitalo kūrimo ir stiprina atsakomybės jausmą už bendrą erdvę. Kad tai būtų įmanoma, viešosios erdvės projektavimo procese turėtų būti naudojami įvairūs pažangūs socialinio dalyvavimo mechanizmai, kurie gerokai viršija oficialių viešųjų konsultacijų ribas. Tikslas – užmegzti lygiateisį dialogą ir partnerystę tarp suinteresuotųjų šalių: dizainerių, viešojo administravimo ir vietos bendruomenės atstovų. Įtraukusis dizainas turėtų būti įgyvendinamas naudojant aktyvius dalyvavimo metodus, įskaitant dirbtuves, tiriamuosius pasivaikščiojimus, prototipų kūrimą ir personažų kūrimą.

Papildoma medžiaga teorinei daliai (žinių gilinimas):

1. Projekto HEIsCITI metu parengta medžiaga:

- paskaita *Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą.*
 - paskaita – *Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo*
 - dokumentas – *Vadovas kaip fasilituoti piliečių į(si)traukimą*
 - dokumentas – *Rekomendacijos savivaldybėms : kaip bendradarbiauti su piliečiais*
- Priedas – atvejų analizė

2. Svetainės:

Centre for Excellence in Universal Design (CEUD)

<https://universaldesign.ie/>

The Institute for Human Centered Design (IHCD)

<https://humancentereddesign.org/>

Inclusive Design Research Centre (IDRC)

<https://idrc.ocadu.ca/>

Microsoft Design | Inclusive Design

<https://inclusive.microsoft.design/>

CAST

<https://www.cast.org/>

3. Moksliniai straipsniai:

Zhang, L., Carter, J. R. A., Greene, J. A., & Bernacki, M. L. (2024). Unraveling challenges with the implementation of universal design for learning: A systematic literature review. *Educational Psychology Review*, 36(1), 35.

Patrick, V. M., & Hollenbeck, C. R. (2021). Designing for all: Consumer response to inclusive design. *Journal of Consumer Psychology*, 31(2), 360-381.

II. Klausimų ir atsakymų sesija (15 minučių)

Dėstytojas diskutuoja su dalyviais, siekdamas įsitikinti, kad jie supranta pateiktą medžiagą, ir skatina juos užduoti klausimus bei dalintis savo nuomonėmis ir patirtimi apie viešųjų erdvių skirtingus naudotojus, universalų ir įtraukų dizainą bei aktyvų piliečių dalyvavimą tokiose veiklose.

III. Užduotis (60 minučių)

Taisyklės, kaip sukurti *empatijos* žemėlapių asmeniui su specialiais poreikiais viešųjų erdvių universaliojo dizaino kontekste

Įvadas (medžiaga dėstytojui, 15 minučių)

Universalus dizaino procese gali būti naudojamas fiktyvus personažas, vadinamas „persona“. Šis personažas atstovauja tam tikrą viešųjų erdvių naudotojų grupę. Tai yra archetipas, kuriam suteikiamas žmogiškas veidas ir kuris padeda suprasti ir, svarbiausia, įsijausti į žmonių, kuriems kuriamas tam tikras sprendimas situaciją (pvz., viešųjų erdvių plėtros projektas).. Pagrindinė personos užduotis universaliame dizaino procese yra išryškinti konkrečius poreikius, kliūtis, nusivylimus ir tikslus, kylančius dėl žmonių skirtingų fizinių, jutimo ir pažinimo gebėjimų.

Gera persona nėra pagrįsta dizainerių prielaidomis, bet patikimais duomenimis, surinktais per interviu su naudotojais, stebėjimus, tiriamuosius pasivaikščiojimus ar bendradarbiavimą su organizacijomis, atstovaujančiomis žmonėms su specialiais poreikiais. Tai padeda išvengti žalingų stereotipų (pvz., kad visi vyresnio amžiaus žmonės yra silpni ir nenaudoja technologijų).

Persona turėtų atspindėti įvairius poreikius, nes ji apima visus vartotojus. Todėl praktikoje dažnai

sukuriama keletas skirtingų personų, kurios kartu atspindi platų žmogiškųjų patirčių spektrą. Tai gali būti, pavyzdžiui:

- jaunas tėvas su vežimėliu, kuris susiduria su liftų ir rampų trūkumo problema;
- autizmo spektro asmuo, kuriam triukšmas ir vizualinis chaosas viešose erdvėse kelia didelį stresą;
- riboto judėjimo ir prastos regos pagyvenęs žmogus, kuriam reikia poilsio vietų ir aiškios informacijos;
- turistą, kuris nemoka kalbos ir pasikliauja tik universaliosiomis piktogramomis;
- asmuo vežimėlyje, kuriam labai svarbus praėjimų plotis ir slenksčių nebuvimas.

Persona lokalizuojama į konkretų naudojimo kontekstą, o jos aprašyme visada pateikiamas scenarijus, apibūdinantis konkretų uždavinį, kurį persona bando atlikti suprojektuotoje erdvėje, pvz., kaip aklas studentas Jonas nuvyksta nuo autobusų stotelės iki universiteto įėjimo; kaip dviejų mažų vaikų mama Ana apsiperka vietos turguje. Tokių scenarijų analizė atskleidžia tikrus iššūkius ir kliūtis.

Verta prisiminti, kad suteikiant personai vardą, nuotrauką, sukuriant trumpą biografiją ir aprašant jos tikslus bei nusivylimus, ji tampa nebe anonimiška viešosios erdvės naudotoja, o žmogumi, kurio problemas komanda nori išspręsti realiam gyvenime. Tai galingas įrankis, kuris diskusijas perkelia iš abstrakčių idėjų lygio į konkrečius žmogaus poreikius. Vietoj klausimo „Ar šis sprendimas atitinka standartą?“, komanda pradeda klausiti „Ar šis sprendimas padės poniai Marijai saugiai nuvykti pas gydytoją?“.

Norint sukurti tikrai įtraukius ir funkcionalius sprendimus, reikia įsijausti į simbolinį galutinio vartotojo vaidmenį. Tai padaryti padėti gali empatijos žemėlapis. Tai vizualus, bendradarbiavimu pagrįstas įrankis, leidžiantis dizaino komandai apibendrinti ir giliau suprasti konkretaus asmens patirtis, motyvacijas ir nusivylimus. Dizaino, skirto žmonėms su specialiais poreikiais, kontekste jis tampa tiltu tarp dizainerio techninių žinių ir dažnai ignoruojamos realios žmogiškosios patirties. Jo tikslas – atsiriboti nuo stereotipų ir sutelkti dėmesį į realias problemas, kad dizaino sprendimai būtų sąmoningesni ir tikslesni.

Empatijos žemėlapio pagrindas yra persona, žemėlapis vizualizuoja jos patirtis, kaip ji tam tikru būdu naudoja viešąją erdvę. Žemėlapis kuriamas apmąstant šešis pagrindinius elementus, atsakant į esminius klausimus.

KĄ MANO PERSONA? Šis aspektas susijęs su personas tyliomis mintimis ir įsitikinimais, kurių ji neišreiškia garsiai. Tai yra jos vidinis nusiteikimas, baimės ir viltys.

Pagalbiniai klausimai: Kas jiems yra tikrai svarbu? Apie ką jie svajoja? Ko jie bijo?

KĄ PERSONA JAUČIA? Ši sritis skirta asmens emocinei būsenai. Emocijos yra asmens elgesio varomoji jėga.

Pagalbiniai klausimai: Kas ją vargina ar pykdo? Kas ją džiugina? Kas ją jaudina?

KĄ PERSONA SAKO? Citatos ar parafrazės, ką persona galėtų pasakyti tam tikroje situacijoje.

Pagalbiniai klausimai: Ką ji sako kitiems? Apie ką ji klausia? Dėl ko ji skundžiasi?

KĄ PERSONA DARO? Konkrečių personas veiksmų ir elgesio aprašymas.

Pagalbiniai klausimai: Kaip ji juda? Kaip ji reaguoja į kliūtis? Kokie yra jos įpročiai?

KAS PERSONAI YRA SUNKU? Aprašykite didžiausius personas nusivylimus, kliūtis ir riziką.

Pagalbiniai klausimai: su kokiomis kliūtimis ji susiduria? Kas jai yra didžiausias iššūkis? Ko ji bijo?

KO PERSONA NORI? Personas poreikių, norų ir sėkmės kriterijų, susijusių su tam tikros viešosios erdvės naudojimu, aprašymas.

Pagalbiniai klausimai: Ką jiems reikštų sėkmė? Kokie sprendimai palengvintų jų gyvenimą? Ko jiems reikia, kad pasiektų savo tikslą?

Sukūrus empatijos žemėlapij personai, galima nustatyti konkrečius vietas taškus, kuriuose reikia imtis veiksmų. Užuo projektavus abstraktiems „senjorams“, galima sutelkti dėmesį į realių problemų sprendimą, pvz., suprojektuoti „poilsio vietas“ su suoliukais, įrengti pėsčiųjų perėjas be kliūčių, autobusų stotelėse įdiegti garso informacinę sistemą. Šis įrankis transformuoja empatiją: tai ne pasyvi užuojauta – tai aktyvus, kūrybinis procesas, kurio tikslas – sukurti patogesnę, humaniškesnę erdvę visiems.

Grupinis darbas –personos ir empatijos žemėlapijo kūrimas (45 minutės)

Dėstytojo funkcijos:

1. Aptarti su dalyviais personažų kūrimą kaip universalaus dizaino veiklą (daugiau inofrmacijos galima rasti apie šį įrankį dokumente *Vadovas: kaip fasilituoti piliečių į(s)traukimą*).
2. Dalyviams pristatyti viešąją erdvę, kuriai bus kuriamos personas:
 - apibūdinti viešąją erdvę, kuriai bus kuriama persona (rekomenduotama pasirinkti žinomą grupei erdvę);
 - kartu su grupe apibrėžkite peronų tipus, kurie yra potencialūs pasirinktos viešosios erdvės naudotojai;
 - personų, kurie bus užduoties objektas, atranka (mažiausiai 2)
3. Suskirstyti dalyvius į mažiausiai 2 komandas.
4. Konsultuoti dalyvius užduoties atlikimo metu (esant poreikiui).

Kiekvienos komandos dalyvių funkcijos:

1. Vaidmenų pasiskirstymas komandose (komandos lyderis, dalyviai).
2. Personos charakterizavimas ir empatijos žemėlapijo kūrimas.
3. Pasirengimas pristatyti užduoties rezultatus.
4. Dalyvavimas diskusijoje apie sukurtas personas ir jų viešosios erdvės naudojimo ypatumus; apie empatijos žemėlapij.

IV. Užduotį atlikusių komandų rezultatų pristatymas (30 minučių)

Kiekviena komanda pristato savo sukurtą personą bei sukurtą jai empatijos žemėlapij. Po pristatymo kiti dalyviai ir dėstytojas gali užduoti klausimus, kad geriau suprastų personų skirtumus ir įsidėmėtų universalaus dizaino principus. Dėstytojas užduoda dalyviams papildomus klausimus, kad patikrintų jų per pamoką įgytas žinias.

V. Dėstytojas (į)vertina užduotį (15 minučių)

Dėstytojas turėtų vertinti dalyvių pristatymus pagal šiuos kriterijus:

- sukurtų personų charakteristikų tikslumas,
- empatijos žemėlapių tikslumas, atsižvelgiant į sukurtas personas,
- atskirų komandos narių įsitraukimas.

VI. Apibendrinimas (15 minučių)

Viešųjų erdvių (pvz., parkai, aikštės ir gatvės) projektavimas reikalauja supratimo ir atsižvelgimo į jų naudotojų įvairovę. Viešosiose erdvėse susitinka žmonės, turintys skirtingas savybes, gebėjimus ir

lūkesčius, o funkcionalių ir tvarių miestų kūrimas priklauso nuo gebėjimo patenkinti naudotojų skirtingus poreikius.

Naudotojų įvairovė pasireiškia daugeliu aspektų. Amžius lemia skirtingą erdvės suvokimą ir naudojimą, todėl projektuojant erdvę ji pritaikoma naudotojui priklausomai nuo jo amžiaus (pvz., vaikų žaidimų aikštelė, jaunimo susitikimo vieta, senuoolių susitikimo vieta). Žmonės su specialiais poreikiais, pavyzdžiui, turintys nuolatinį judėjimo, regos ar klausos sutrikimą, taip pat patiriantys laikinų apribojimų (pvz., tėvai su vežimėliais ar turistai su bagažu), taip pat turėtų turėti lygias galimybes naudotis šia erdve. Kliūtys (pvz., laiptai, aukšti bordiūrai) lemia jų patogumo, saugumo frustraciją. Taigi reikėtų atsižvelgti į viešųjų erdvių naudotojų įvairovę.

Norint įveikti iššūkius, būtina atsisakyti požiūrio, kad prieinamumas yra tik fizinės kliūties pašalinimas. Prieinamumas yra lygiateisio dalyvavimo socialiniame gyvenime sąlyga, kuri pasiekama taikant universalųjį dizainą. Jo tikslas – sukurti sprendimus, tinkamus visiems, be vėlesnio pritaikymo. Jis grindžiama septyniais principais:

- *Lygybė naudojant (pvz., slenksčių neturintys įėjimai vietoj rampų).*
- *Lankstumas (pvz., suolai su atlošais).*
- *Paprastumas ir intuityvumas (pvz., universalios piktogramos).*
- *Aiški informacija (pvz., garso įrašai).*
- *Atsparumas klaidoms (pvz., neslidūs paviršiai).*
- *Pastangų mažinimas (pvz., liftai, automatinės durys).*
- *Tinkami matmenys ir erdvė.*

Šie principai įgyvendinami taikant įtraukųjį dizainą, kuris apima aktyvų būsimų naudotojų dalyvavimą kūrybiniame procese. Siekiant pereiti nuo formalių konsultacijų prie realių partnerysčių, naudojami pažangūs socialinio dalyvavimo metodai (pvz., dirbtuvės, tyriamieji pasivaikščiøjimai).

Svarbus šio proceso įrankis yra persona, fiktyvus vartotojo archetipas (pvz., vyresnio amžiaus žmogus, turintis judėjimo problemų, tėvas su vežimėliu ir kt.). Paprastai tam tikros erdvės kontekste sukuriama keletas skirtingų personų, kad būtų galima užfiksuoti įvairius poreikius ir išvengti stereotipų. Kiekviena persona analizuojama konkrečiame scenarijuje (pvz., „kaip aklas studentas patenka į universitetą?“), kuris padeda įžvelgti realias kliūtis.

Empatijos žemėlapis naudojamas siekiant giliau suprasti personą. Ši priemonė vizualizuoja jų patirtis, analizuojant šešias sritis: ką persona galvoja, jaučia, sako, daro, su kokiais sunkumais susiduria ir kokie yra jos tikslai. Tokia analizė leidžia pereiti nuo abstrakčių reikalavimų prie konkrečių žmonių problemų sprendimo.

Investicijos į universalius sprendimus nėra nišinė veikla, bet strategija, kuri gerina visų miesto gyventojų gyvenimo kokybę, daro bendrą erdvę saugesnę, patogesnę ir tikrai įtraukią.

Tema:**Kartų bendradarbiavimas pilietinio įsitraukimo veiklose****Tikslas:**

Pristatyti dalyviams kartų bendradarbiavimo pilietinio įsitraukimo veiklose vertę (pvz., stereotipų laužymas, žinių ir patirties pusiausvyros išlaikymas); supažindinti su kartų bendradarbiavimo principais; pasakojimo (storytelling) įgūdžių ugdymas (storytelling kaip dialogo tarp skirtingų kartų kūrimo įrankis).

Planas:

1. Įvadas.
2. Tarpgeneracinės komunikacijos iššūkiai ir jų įveikos galimybės.
3. Dialogo tarp skirtingų kartų kūrimo principai dalyvavimo procesuose.
4. Pasakojimo naudojimas įtraukiant skirtingų kartų atstovus.

Trukmė:

180 minučių: teorinė dalis - 60 minučių ir praktinė dalis – 120 minučių.

Mokymosi pasiekimai:

Mokymosi sritys	Mokymosi pasiekimai	Mokymosi pasiekimų vertinimas
Žinios	<p>1. Studentas žino apie kartų įvairovę ir supranta problemas, skylančias dėl skirtingo suvokimo (pvz., skiriasi požiūris į viešųjų erdvių naudojimą).</p> <p>2. Studentas supranta kartų bendradarbiavimo iššūkius ir jų įveikos galimybes (pvz., stereotipų laužymą, žinių ir patirties pusiausvyros išlaikymą); supranta tarpgeneracinės komunikacijos principus.</p> <p>3. Studentas žino pagrindinius pasakojimo kaip socialinio įsitraukimo metodo principus.</p>	Diskusijos
Įgūdžiai	<p>1. Studentas geba identifikuoti problemas, kylančias dėl skirtingo kartų suvokimo apie viešąją erdvę.</p> <p>2. Studentas sugeba paaiškinti, kaip piliečių į(si)traukimas salygojamas kartų bendradarbiavimo.</p> <p>3. Studentas sugeba taikyti pasakojimo metodą, kad sukurtų prielaidą sėkmingai tarpgeneracinei komunikacijai.</p>	Komandose atliktos užduoties pristatymas

Eiga**I. Įvadas (45 minutės)**

Dalyvių pasveikinimas: tikslo ir susitikimo plano (turinio) pristatymas.

Teorinė dalis (medžiaga dėstytojui)

Kartų įvairovė nėra problema, kurią reikia spręsti, bet išteklius, kurių reikia išnaudoti. Sąmoningas viešųjų erdvių projektavimas, kuris ne tik atitinka skirtingų amžiaus grupių poreikius, bet ir aktyviai skatina jas bendrauti, yra investicija į socialinį kapitalą ir miestų atsparumą. Sukurti vietas, kurios būtų draugiškos ir funkcionalios visų amžiaus grupių viešųjų erdvių naudotojams, yra tikslas, kurio galima siekti kuriant dialogą, demonstruojant abipusę pagarbą ir empatiją. Būtent šiame kasdiniame kartų mainų procese glūdi tikroji gerai suprojektuotos viešosios erdvės galia.

Viešoji erdvė yra tarsi veidrodis, atspindintis visuomenę, kuriai būdinga specifinė dinamika, konfliktai ir svarbiausia, kartų įvairovė, t. y. kelių kartų, kurių kiekviena turi unikalią patirtį, vertybes ir lūkesčius, sambūvis vienoje vietoje ir laike. Parkai, aikštės ir gatvės tampa arena, kurioje susiduria skirtingi požiūriai, sukuriantys tiek galimybes stiprinti ryšius, tiek riziką gilinti kartų skirtumus. Šių skirtumų supratimas ir sąmoningas jų valdymas yra vienas iš pagrindinių iššūkių šiuolaikinių miestų plėtroje.

Keturios kartos, kurių charakteristikos iliustruoja kartų dinamiką ir įvairius požiūrius į viešąją erdvę, yra:

- 1. Baby Boomers (gimę apie 1946–1964 m.) – karta, kurią formavo pokario atstatymo ir santykinio stabilumo patirtis, kuri viešojoje erdvėje labiausiai vertina tvarką, saugumą ir funkcionalumą. Jiems parkai yra vietos ramiems pasivaikščiavimams ir susitikimams; aikštės, jų supratimu, atlieka reprezentacinę funkciją, o gatvės turi būti švarios, sutvarkytos. Jie naudoja erdvę įprastu būdu, dažnai susijusiu su tradicinėmis poilsio formomis. Jie vertina žalumą, bet labai vertina tvarką (pvz., tvarkingas vejas ir gėlynus). Jie gali suvokti modernias, avangardines instaliacijas ar neformalias veiklos zonas kaip chaosą ir viešųjų pinigų švaistymą. Jų dalyvavimas sprendžiant bendruomenei aktualius klausimus dažnai yra formalus (pvz., dalyvavimas bendrijos susirinkimuose).*
- 2. X karta (gimę apie 1965–1980 m.) – žmonės, užaugę analoginio ir skaitmeninio pasaulių sankirtoje. Jie yra pragmatiški ir dažnai orientuoti į šeimą. Jiems viešoji erdvė yra visų pirma naudinga vieta: gerai įrengta vaikų žaidimų aikštelė, dviračių takas bėgimui ar parkas, kuriame jie gali praleisti laiką su šeima. Skirtingai nei „baby boomers“ kartos atstovai, jie yra atviresni neformaliems laiko praleidimo būdams, bet vis tiek vertina aiškų zonų ir funkcijų pasiskirstymą. Jų požiūris į erdvę yra mažiau ideologinis ir labiau praktinis – ji turėtų atitikti konkrečius poreikius, susijusius su poilsiu ir šeimos gyvenimu.*
- 3. Y karta (gimę apie 1981–1996 m.) – pirmoji skaitmeninės revoliucijos karta, kuri labiau vertina patirtis nei turtus. Šiai kartai viešoji erdvė yra scena, kurioje vyksta socialinis gyvenimas, ir fonas, kuriame kuriami prisiminimai, kuriais galima dalintis internete. Jie tikisi, kad viešoji erdvė bus lanksti, daugiafunkcinė ir draugiška nuotraukų skelbimui socialinėje žiniasklaidoje. Juos traukia laikini renginiai, tokie kaip festivaliai, kino teatrai po atviru dangumi ir pusryčių turgūs. Suolas skirtas ne tik sėdėti, bet ir dirbti nešiojamuoju kompiuteriu, todėl prieiga prie Wi-Fi ir elektros lizdų tampa privalumu. Erdvė, kurios jie tikisi, turėtų būti estetiškai patraukli, siūlyti unikalias patirtis ir leisti sklandžiai pereiti nuo darbo prie poilsio ir socialinio gyvenimo.*
- 4. Z karta (gimę apie 1997–2012 m.) – karta, visiškai pasinėrusi į skaitmeninę realybę, kuriai riba tarp internetinio ir neinternetinio pasaulių yra neaiški („phygital“). Viešoji erdvė jiems yra susitikimų vieta, bet taip pat ir platforma, kurioje jie gali išreikšti save, savo vertybes ir aktyvumą. Jie tikisi autentiškumo, įtraukties ir tvarumo. Vietoj puikiai prižiūrėtos parko vejos jie teikia pirmenybę laukinių gėlių pievoms, kurios palaiko biologinę įvairovę. Jie atkreipia dėmesį į tai, ar erdvė yra prieinama žmonėms su negalia (saugi). Jie jautriai reaguoja į*

socialines ir aplinkos problemas, o viešoji erdvė jiems tampa priemone šioms nuostatomis išreikšti, pvz., organizuojant renginius ar kuriant sienų piešinius.

Tokios skirtingos perspektyvos sukelia įtampą. Senjorai gali skųstis jaunimo keliamu triukšmu, o jauni žmonės gali jaustis suvaržyti vyresniosios kartos reikalavimo palaikyti tvarką.

Svarbiausias dalykas, norint šiuos konfliktus paversti kūrybine energija, yra sąmoningai kurti bendradarbiavimą ir dialogą. Čia svarbu:

1. Laužyti stereotipus

Didžiausia kliūtis bendradarbiauti yra stereotipai (supaprastinti suvokimai, dažniausiai neigiami), pavyzdžiui, kad jauni žmonės yra reiklūs ir neįsivaizduoja gyvenimo be išmaniųjų telefonų, o vyresnio amžiaus žmonės yra atsilikę ir dėl visko skundžiasi. Veiksmingas būdas įveikti šiuos stereotipus yra sukurti galimybes bendrai, tikslingai veiklai. Pavyzdžiui, kartų bendruomenės sodai, kur vyresnio amžiaus žmonės dalijasi savo sodininkystės žiniomis, o jaunesni – savo jėga ir naujomis idėjomis, arba dirbtuvės, kuriose anūikai moko senelius naudotis išmaniaisiais telefonais, vyresieji padeda kurti tikrus santykius. Bendra veikla parodo kiekvienos grupės vertę.

2. Siekti naujų idėjų ir patirties balanso

Tarpgeneracinis bendradarbiavimas yra sinergija, o ne konkurencija. Vyresnio amžiaus žmonės turi neįkainojamą gyvenimo patirtį ir istorinę atmintį apie tam tikrą vietą. Jie žino, kaip gatvė atrodo prieš 30 metų ir kokias funkcijas ji atliko. Jaunesni žmonės atneša naujas žinias, supratimą apie tendencijas, skaitmeninį raštingumą ir naują perspektyvą. Dalyvavimo procesai (pvz., projektuojant naują aikštę) turi būti struktūruoti taip, kad abi perspektyvos būtų traktuojamos vienodai pagarbiai. „Atvirkštinės mentorystės“ modelis, kai jaunesnis žmogus yra vienos srities ekspertas, o vyresnis – kitos, skatina partnerystę, o ne hierarchiją.

3. Paisyti efektyvios komunikacijos principų

Kalbos ir komunikacijos stilių skirtumai yra dažna nesusipratimų priežastis. Norint jų išvengti, verta realizuoti keletą principų, pvz. aktyvų klausymąsi (sutelkiant dėmesį į kito asmens ketinimų supratimą, o ne tik į savo atsakymo parengimą), empatiją ir apibendrinimų vengimą (užuot orientavusis į abstrakčius vertinimus, verčiau susitelkti į savo jausmus ir patirtį), smalsumą vietoj vertinimo (klausimai atveria dialogą, o kito asmens nuomonės neigimas jį uždaro), bendro tikslo siekį (verta pri(si)minti, kas žmones sieja, o ne pabrėžti, kas juos skiria).

Tarpgeneracinio dialogo kūrimas dalyvavimo procesuose turi būti grindžiamas partneryste ir abipuse pagarba. Vietoj hierarchijos turėtume siekti sinergijos, kurioje vyresnio amžiaus žmonių gyvenimo patirtis yra tokia pat vertinga kaip jaunimo novatoriškos perspektyvos ir skaitmeninės žinios. Bendravimas turi būti grindžiamas aktyviu klausymusi ir empatija. Reikėtų sąmoningai vengti apibendrinimų ir neigiamų stereotipų. Asmenys turėtų reikšti savo asmeninę nuomonę. Pagrindas yra dėmesys bendram, visus vienijančiam tikslui. Tarpgeneraciniame dialoge dalyvavimo procesuose labai svarbus yra nešališko moderatoriaus, kuris užtikrina, kad kiekvienas balsas, nepriklausomai nuo amžiaus, būtų išgirstas ir tinkamai įvertintas, vaidmuo. Tai leidžia potencialius konfliktus paversti dialogo ir abipusio mokymosi galimybėmis.

Papildoma medžiaga teorinei daliai (žinių gilinimas):

1. Projekto HEIsCITI metu parengta medžiaga:

- paskaita *Piliečių įsitraukimas į savivaldybių veiklą ir miestų plėtrą.*
- paskaita – *Dalyvavimas siekiant viešojo įsitraukimo*
- dokumentas – *Vadovas kaip fasilituoti piliečių į(si)traukimą*
- dokumentas – *Rekomendacijos savivaldybėms : kaip bendradarbiauti su piliečiais*

Priedas – atvejų analizė

2. Tinklalapiai, kur galima rasti informacijos apie kartų bendradarbiavimą:

Generations United

<https://www.gu.org/>

The Eisner Foundation

<https://eisnerfoundation.org/>

Generations Working Together

<https://generationsworkingtogether.org/>

AGE Platform Europe – Intergenerational Solidarity

<https://www.age-platform.eu/good-practices/intergenerational-solidarity/>

3. Moksliniai straipsniai:

Skibiński, A., Sipa, M., & Gorzeń-Mitka, I. (2016). An intergenerational cooperation in the organisation-view from the age perspective. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 235, 412-419.

Lowenstein, A. (2010). Determinants of the complex interchange among generations: Collaboration and conflict. In *Intergenerational Solidarity: Strengthening economic and social ties* (pp. 53-80). New York: Palgrave Macmillan US.

II. Klausimų ir atsakymų sesija (15 minučių)

Dėstytojas diskutuoja su dalyviais, siekdamas įsitikinti, kad jie suprato pateiktą medžiagą, ir skatina juos užduoti klausimus bei dalintis savo nuomonėmis ir patirtimi, susijusia su kartų bendradarbiavimo situacijomis.

III. Užduotis (60 minučių)

Pasakojimas kaip kartų bendradarbiavimą skatinantis įrankis

Įvadas (medžiaga dėstytojui, 15 minučių)

Pasakojimas yra komunikacijos metodas, kai informacija, idėjos ar vertybės pateikiamos įdomia pasakojimo forma, o ne sausais faktais ir skaičiais. Pasakojimai turi tiesioginį poveikį mūsų emocijoms, kuria ryšius ir padeda lengviau įsiminti dalykus. Geras pasakojimas gali tiesiogiai perteikti idėjas klausytojų širdims ir protams, apeinant analitinio skepticizmo barjerus.

Pasakojimas dalyvavimo procesuose paverčia formalius susitikimus autentišku dialogu. Dėl to dalyviai nustoja būti anoniminiai savo amžiaus grupių atstovai ir tampa žmonėmis su vardais, emocijomis ir istorijomis, o tai yra ilgalaikis pagrindas bendruomenės ir erdvės, kurioje kiekvienas jaučiasi kaip namuose, kūrimui.

Veiksmingo pasakojimo pagrindą sudaro keli pagrindiniai elementai, kurie istoriją padaro patrauklesnę ir suprantamesnę auditorijai. Tai yra tokie elementai:

Pagrindinis veikėjas – kiekviena gera istorija turi pagrindinį veikėją, su kuriuo auditorija gali tapatintis. Pagrindinis veikėjas turi tikslą, svajones ir susiduria su iššūkiais. Socialiniame kontekste pagrindinis veikėjas gali būti gyventojas, konkreti grupė ar net visa bendruomenė.

Konfliktas ir kliūtis – šie elementai yra pasakojimo varomoji jėga. Konfliktas yra problema, su kuria kovoja pagrindinis veikėjas – tai gali būti architektūrinė kliūtis, nesusipratimas, biurokratija ar pamiršta vietos istorija. Būtent kova su kliūtimi pritraukia auditorijos dėmesį.

Struktūra – istorija turi logišką dėstymą: pradžia (pagrindinio veikėjo ir jo pasaulio pristatymas), plėtojimas (konflikto atsiradimas ir bandymai jį išspręsti) ir pabaiga (sprendimas ir jo perteikiama žinia). Ši struktūra suteikia istorijai prasnę.

Pranešimas ir emocijos – tai pagrindinis istorijos elementas, kuris padeda perteikti informaciją auditorijai ir sukelti emocijas, pavyzdžiui, džiaugsmą, liūdesį, pyktį ar viltį. Šios emocijos paverčia istoriją asmenine auditorijos patirtimi, o joje esantis pranešimas tampa jų pačių tiesa.

Pasakojimas yra veiksminga priemonė kartų bendradarbiavimui į(si)traukimo veiklose, ypač susijusiose su viešosios erdvės formavimu, kur susitinka skirtingos kartos, turinčios skirtingą patirtį, poreikius ir bendravimo stilių. Formalios diskusijos ir techninis žargonas dažnai gilina šiuos skirtumus. Pasakojimas tampa tiltu, leidžiančiu užmegzti dialogą gilesniu, žmogiškuoju lygmeniu. Vietoj to, kad ginčytųsi dėl suoliukų skaičiaus ar šaligatvio tipo, dalyviai pradeda dalytis tuo, ką šie elementai jiems reiškia.

Pasakojimas gali būti naudojamas įvairiais būdais dalyvaujamosiose, kartų bendradarbiavimo veiklose, pavyzdžiui:

1. Atminties žemėlapių kūrimo dirbtuvės – puikus būdas pradėti diskusiją apie konkrečią erdvę (pvz., parką ar aikštę). Ant didelio žemėlapio ar teritorijos plano skirtingų kartų atstovai pažymi vietas ir pasakoja su jomis susijusias asmenines istorijas.

Dalyvaudami dirbtuvėse, dalyviai pradeda suvokti erdvę ne kaip objektų rinkinį, bet kaip gyvą įvairių kartų patirčių audinį. Senjoro asmeninė istorija suteikia vietai istorinę ir sentimentalią vertę, o paauglio istorija parodo šios vietos šiuolaikinį potencialą. Tai ugdo abipusę pagarbą skirtingiems tos pačios vietos naudojimo būdams.

2. Gyvoji vietos patirčių biblioteka – metodas, kai vyresnio amžiaus gyventojai tampa gyvosiomis knygomis, o jaunesni žmonės gali jas pasiskolinti kelioms minutėms pokalbio. Tema – istorijos, susijusios su gyvenimu tam tikrame rajone.

Dalyvavimas tokioje veikloje sukuria saugią erdvę tiesioginiam kartų dialogui. Jaunesnioji karta įgyja unikalių žinių apie vietos istoriją ir tapatybę, o vyresnioji karta jaučiasi išklaudyta ir vertinama. Tai galingas įrankis stereotipams griauti ir ryšiams kurti.

3. Kartų skaitmeninis pasakojimas – technika, jungianti tradicinį pasakojimą su šiuolaikinėmis technologijomis, idealiai išnaudojanti abiejų pusių įgūdžius, įtraukianti jaunimą į vyresnių žmonių istorijų įrašymą garso ar vaizdo formatu, kurias galima praturtinti senomis nuotraukomis ar muzika. Rezultatas gali būti trumpametražių filmų serija, paskelbta internete ar rodoma vietos festivalyje.

Tokios veiklos, pagrįstos tikru bendradarbiavimu ir atvirkštine mentoryste, yra labai veiksmingos socialiniu požiūriu. Jauni žmonės moko vyresnio amžiaus žmones naudotis technologijomis, o vyresnio amžiaus žmonės dalijasi savo gyvenimo patirtimi su jaunais žmonėmis. Bendras apčiuopiamas darbas (filmas, podcastas) teikia didžiulį pasitenkinimą ir kuria bendrystės jausmą.

Darbas grupėse – pasakojimų kūrimas kaip kartų bendradarbiavimą skatinanti priemonė (45 minutės)

Dėstytojo funkcijos:

1. Aptarti su dalyviais pasakojimo naudojimo galimybes kartų bendradarbiavimo veikloje (daugiau informacijos apie šį įrankį galima rasti dokumente *Vadovas: kaip fasilituoti piliečių į(s)traukimą*)
2. Pristatyti dalyviams pasakojimo specifiką kuriant viešąsias erdves, įtraukiančias įvairių amžiaus grupių auditorijas.
3. Suskirstyti dalyvius į mažiausiai 3 komandas.
4. Konsultuoti užduoties atlikimo metu (esant poreikiui).

Kiekvienos komandos dalyvių funkcijos:

1. Vaidmenų pasiskirstymas komandose (moderatorius, dalyviai)
2. Vieno pavyzdžio, kaip pasakojimas gali būti naudojamas kaip kartų bendradarbiavimo priemonė įsitraukimo veiklose, sukūrimas viena iš šių formų: atminties žemėlapių kūrimo dirbtuvės; gyvoji vietos patirčių biblioteka; kartų skaitmeniniai pasakojimai.
3. Pasirengimas pristatyti parengtus pavyzdžius.
4. Dalyvavimas diskusijoje apie pristatytus pavyzdžius.

IV. Užduotį atlikusių komandų rezultatų pristatymas (30 minučių)

Kiekviena komanda pristato parengtą istoriją, paaiškina jos kontekstą ir susijusias kartas, taip pat paaiškina, kaip pasakojimas šiuo atveju naudojamas kaip kartų bendradarbiavimo dalyvavimo veikloje priemonė.

Po kiekvieno pristatymo kiti dalyviai ir dėstytojas gali užduoti klausimus, kad geriau suprastų kiekvienos komandos darbo rezultatus. Dėstytojas užduoda dalyviams papildomus klausimus, kad patikrintų jų per pamoką įgytas žinias.

V. Dėstytojas(-a) įvertina komandines užduotis (15 minučių)

Dėstytojas turėtų vertinti dalyvių pristatymus pagal šiuos kriterijus:

- parengtos istorijos aktualumą kartų bendradarbiavimo problemoms viešosios erdvės dizaino srityje,
- pasakojimo kaip kartų bendradarbiavimo priemonės panaudojimas,
- atskirų komandos narių įsitraukimas.

VI. Apibendrinimas (15 minučių)

Pagrindinės pamokos išvados (dėstytojui skirta tekstinė medžiaga)

Projektuojant viešąsias erdves (pvz., parkus, aikštes), būtina atsižvelgti į kartų įvairovę. Kiekviena karta turi unikalių patirčių ir lūkesčių, dėl to bendros erdvės naudojimo būdai skiriasi, o tai gali tapti konfliktų šaltiniu.

Baby Boomer karta (gimusi apie 1946–1964 m.) vertina tvarką, saugumą ir tradicines poilsio formas, tikisi tvarkingos žalumos ir funkcionalumo, o X karta (gimusi apie 1965–1980 m.) yra į šeimą orientuoti pragmatikai, kuriems erdvė turi būti aiškiai apibrėžta ir visų pirma naudinga. Kita vertus, Y karta (apytiksliai 1981–1996 m.) yra patirties ieškotojai, kuriems erdvė yra socialinio gyvenimo scena, dažnai dokumentuojama internete. Jie tikisi lankstumo, estetikos ir prieigos prie technologijų (Wi-Fi). Z karta (gimusi apie 1997–2012 m.) yra žmonės, pasinėję į skaitmeninę realybę, kurie erdvę

laiko saviraiškos ir aktyvizmo platforma. Jie reikalauja autentiškumo, įtraukties ir tvarumo (pvz., laukinių pievų vietoj vejų).

Norint konfliktus paversti kūrybine energija, svarbiausia yra dialogas, kuriam svarbu pasirengti. Pasirengimas apima tokius aspektus:

- stereotipų laužymas: vietoj supaprastinimų reikėtų kurti galimybes bendroms veikloms (pvz., bendruomenės sodams), kad būtų galima užmegzti tikrus santykius;
- naujų idėjų ir patirties pusiausvyra – turėtų būti vertinama tiek vyresnių žmonių gyvenimiška patirtis, tiek jaunimo skaitmeninės žinios ir naujos perspektyvos;
- veiksminga komunikacija – dialogas reikalauja aktyvaus klausymosi, empatijos, bendro tiklo ir apibendrinimų vengimo (svarbu išreikšti savo asmeninę perspektyvą).

Naudinga priemonė kartų dialogo stiprinimui yra pasakojimas – bendravimo metodas, kurio esmė - istorijos pasakojimas. Jis suteikia galimybę transformuoti formalias diskusijas į autentiškus susitikimus, kuriuose dalyviai dalinasi asmenine patirtimi, susijusia su tam tikra vieta. Vietoj to, kad ginčytųsi dėl faktų, jie pradeda suprasti, ką ta vieta reiškia kitiems.

Pasakojimo metodas apima tokias praktines veiklas:

- atminties žemėlapių sudarymą, kai dalyviai pažymi asmenines istorijas žemėlapyje, o tai ugdo pagarbą skirtingiems tos pačios vietos naudojimo būdams;
- gyvąją biblioteką, kurioje vyresnio amžiaus žmonės veikia kaip „gyvosios knygos“ ir dalijasi savo patirtimi, griaudami barjerus ir kurdami ryšius;
- istorijų skaitmeninimas, veikla apima bendrą filmų ar garso įrašų kūrimą, derinant jaunimo technologinius įgūdžius su vyresnio amžiaus žmonių patirtimi. Taip kuriamas bendrystės bendruomenėje jausmas.

**Aukštosios mokyklos kaip inovatyvūs tvaraus vystymosi
skatintojai Europos miestuose pokovidiniu laikotarpiu.**



ATVEJO ANALIZĖ

Pavadinimas: UD įtraukiosios praktikos, padedančios Laoso ir Kambodžos studentams pasienio miestų plėtros srityje – įtraukiant UD Kon Tum miestelio (UD-CK) ir UD Gamtos bei švietimo universiteto (UD-UED) patirtis.

Autoriai: UD's komanda: Ms. Ho Long Ngoc ir Ms. Le Thi Hong Oanh

Turinys

1. Pavadinimas
2. Atvejo temos ir konteksto aprašymas
3. Iššūkis, sprendžiamas šiame atvejuje
4. Pagrindiniai veikėjai ir suinteresuotosios šalys, dalyvavusios atvejuje
5. Dalyvaujantieji metodai ir įrankiai, naudoti sprendimų bendrakūrai
6. Trumpalaikiai ir ilgalaikiai intervencijos rezultatai
7. Išmoktos pamokos ir rekomendacijos dėl patirties pritaikymo kitur
8. Literatūros sąrašas / Šaltiniai



DANANGO UNIVERSITETO

**ĮTRAUKIOSIOS PRAKTIKOS, PADEDANČIOS LAOSO IR
KAMBODŽOS STUDENTAMS PASIENIO MIESTŲ PLĖTROJE**

**ĮSKAITANT UD KON TUM MIESTELĮ (UD-CK) IR UD
GAMTOS MOKSLŲ BEI ŠVIETIMO UNIVERSITETĄ (UD-UED)**

—

1. Atvejo tema ir kontekstas

Danango universitetas (UD) – vienas pagrindinių regioninių universitetų centrinėje Vietnamo ir Centrinės aukštumos dalyje – atlieka svarbų vaidmenį inovacijų ir vystymosi srityje. Universitetas vienija 13 narių ir padalinių, tarp jų ir UD miestelį Kon Tume (UD-CK) bei UD Gamtos mokslų ir švietimo universitetą (UD-UED), siūlančius įvairias studijų programas ir vykdančius mokslinius tyrimus. UD palaiko glaudžius tarptautinius ryšius su daugiau nei 250 pasaulio partnerių ir aktyviai dalyvauja tarptautiniuose projektuose, tokiuose kaip *Erasmus+*, *PHER*, *DIGITAL MOVE* ir *HEIsCITI*. Universitetas didžiuojasi būdamas pirmasis ne Europos narys *Ulysseus* Europos universitetų aljanse ir aktyviai prisideda prie tokių tinklų kaip *AUF*, *AUN* ir *UMAP*. Įgyvendindamas įtraukties misiją, Danango universitetas remia Laoso studentus – ypač tuos, kurie kilę iš nepalankioje padėtyje esančių grupių ar etninių mažumų – siūlydamas jiems specialiai pritaikytas mokymo programas. 2016–2021 m. UD parengė daugiau nei 3 000 Laoso studentų. 2021–2022 mokslo metais universitetas priėmė 115 Laoso studentų į įvairias studijų pakopas, o pagrindinį vaidmenį šiame procese atliko UD-CK ir UD-UED. Vien UD-CK studijuoja daugiau nei 31 % visų Laoso studentų, o UD-UED – daugiau nei 20 %. Turėdamas strateginę viziją tapti nacionaliniu universitetu ir regioniniu tyrimų bei tarptautiškumo centru, Danango universitetas toliau teikia pirmenybę pasaulinėms partnerystėms ir įtraukiajam švietimui kaip tvaraus augimo pamatams.

2. Iššūkis, sprendžiamas šiame atvejuje

Danango universitetas (UD) atliko du atvejų tyrimus, remdamasis dviem vizitais į UD-UED ir UD-CK miestelius. Vietnamo Centrinės aukštumos, Pietų Laosas ir Šiaurės Rytų Kambodža pasižymi socialiniais ir ekonominiais iššūkiais, ribota prieiga prie aukštojo mokslo bei nepakankamai išvystytais žmogiškaisiais ištekliais. Regiono etninė įvairovė ir geografinis nutolimas dar labiau apsunkina įtraukiojo švietimo ir tarpvalstybinės integracijos procesus. Todėl tapo akivaizdus poreikis sukurti instituciją, kuri būtų tvirtai įsišaknijusi vietos kontekste, tačiau palaikytų tarptautinius ryšius – tokią, kuri galėtų skatinti tvarų vystymąsi ir regioninį bendradarbiavimą.

Studijų vizitas į UD-UED ir UD-CK buvo skirtas spręsti nuolatinį iššūkį – užtikrinti lygias galimybes gauti kokybišką aukštąjį išsilavinimą tarptautiniams studentams iš nepalankių regionų, ypač Laoso ir Kambodžos studentams.

Studentai iš tokių provincijų kaip Bolykhamxay, Sekong, Champasak, Salavane, Savannakhet, Attapeu (Laosas) ir Battambang, Stung Treng (Kambodža) susiduria su įvairiomis kliūtimis, įskaitant kalbos skirtumus, finansinius apribojimus ir kultūrinę integraciją. Iššūkis buvo sustiprinti tarpvalstybinį bendradarbiavimą tarp Vietnamo universitetų ir Laoso provincijų, siekiant užtikrinti šiems studentams įtraukimą, tvarymą ir kokybišką aukštąjį išsilavinimą.

3. Pagrindiniai veikėjai ir suinteresuotosios šalys, dalyvavusios atvejuje

- Danango universitetas (UD): prezidentūros atstovas (atstovaujamas viceprezidento prof. Le Quang Son), Mokslo ir tarptautinio bendradarbiavimo departamentas (ponia Ho Long Ngoc, ponia Le Thi Hong Oanh), veikiantys kaip pranešėjai ir organizatoriai.

- Gamtos mokslų ir švietimo universitetas – UD (UD-UED) – atstovaujamas:

- o Dr. Phan Duc Tuan, Prorektorius

- o Dr. Nguyen Van Sang, Mokslo ir tarptautinio bendradarbiavimo departamento pavaduotojas.

- UD Kon Tum miestelis (UD-CK) – atstovaujamas MSc. Nguyen To Nhu, Pavaduojantis direktorius ir mokymo programos moderatorius.

- Laoso ir Kambodžos studentai bei jų šeimos – dalyvavo beveik 35 studentai iš šešių Laoso provincijų ir dviejų Kambodžos provincijų, šiuo metu studijuojantys UD-UED ir UD-CK.

- Danango miesto žmonių komitetas – kaip palaikanti institucija, teikianti stipendijas Laoso studentams ir skatinanti regioninį švietimo bendradarbiavimą;

- Danango miesto užsienio reikalų departamentas, Danango miesto draugystės asociacija;

- Švietimo ir sporto departamentas, Užsienio reikalų departamentas Pietų Laoso provincijose.

4. Dalyvaujantieji metodai ir įrankiai, naudoti sprendimų bendrakūrai

- Bendruomenės centravimo vystymas: UD-CK buvo įkurtas nuolat konsultuojantis su vietos suinteresuotosiomis šalimis ir etninėmis bendruomenėmis.

- Tarpvalstybinis bendradarbiavimas: nuolatinė koordinacija su Laoso ir Kambodžos provincijomis dėl studentų atrankos, pagalbos ir atsiliepimų.

- Stipendijų programos, pritaikytos socialiai pažeidžiamiems studentams, turintiems finansinių apribojimų.

- Studijų programų suderinimas su regioniniais socialiniais ir ekonominiais poreikiais: įtraukiamos žemės ūkio, teisinės, pedagoginės ir technologijų programos.
- Stažuotės ir taikomieji tyrimai: vykdomi per partnerystes su vietos ūkiais, pramonės įmonėmis ir valdžios institucijomis.
- Kultūrinės integracijos programos: skatina tarptautinių studentų lengvesnę adaptaciją.
- Dirbtuvės ir atviros diskusijos: studijų vizito metu vyko interaktyvios sesijos, įskaitant pranešimus ir dialogą tarp universiteto atstovų, projektų partnerių bei studentų.
- Patirties dalijimasis: UD-UED ir UD-CK pranešėjai pasidalino gerąja patirtimi, asmeniniais įžvalgomis ir institucijos strategijomis, kurios buvo veiksmingos remiant tarptautinius studentus.
- Sektorių bendradarbiavimas: tarptautinių departamentų ir akademinio vadovavimo atstovai bendradarbiavo su studentais, siekdami geriau suprasti jų poreikius ir lūkesčius.
- Studentų įtraukimas: Laoso ir Kambodžos studentai ne tik dalyvavo renginyje, bet ir aktyviai prisidėjo, dalindamiesi savo patirtimi ir iššūkiais, praturtindami problemų sprendimo procesą.

5. Trumpalaikiai ir ilgalaikiai intervencijos rezultatai

Trumpalaikiai rezultatai:

- Sustiprėjo tarpusavio supratimas ir pasitikėjimas tarp Danango universiteto (UD) ir Laoso/Kambodžos provincijų.
- Nustatyti specifiniai tarptautinių studentų mokymosi kliūčių veiksniai (pvz., kalbos barjerai, finansinės problemos).
- Sustiprintos UD-UED stipendijų politikos ir paramos strategijos socialiai pažeidžiamiems studentams.
- Sukurta suinteresuotųjų šalių tinklų platforma būsimiems bendradarbiavimo projektams.
- Pagerinta etninių mažumų ir socialiai pažeidžiamų studentų prieiga prie švietimo.

- Skatintas daugiakultūrinis supratimas per aktyvų studentų įsitraukimą.

Ilgalaikiai rezultatai:

- Nuolatinis tarptautinio švietimo kokybės, teikiamo Laoso ir Kambodžos studentams, gerinimas.
- Įtraukios studentų atrankos praktikų išplėtimas ir įvairių akademinų programų pasiūlos diversifikavimas.
- UD-UED ir UD-CK įtvirtinti kaip įtraukaus tarpvalstybinio aukštojo mokslo modeliai Vietname.
- Sustiprintas Danango universiteto sistemos vaidmuo rengiant žmogiškuosius išteklius regiono vystymui Pietryčių Azijoje.
- Sustiprinti trilateraliniai ryšiai tarp Vietnamo, Laoso ir Kambodžos per švietimo diplomatiją.
- Prisdėta prie žmogiškųjų išteklių vystymo pasienio provincijose.
- UD-CK tapo regioniniu talentų ugdymo ir taikomųjų tyrimų centru.
- Pagerinta vietos gebėjimų plėtra tvariam vystymuisi ir inovacijoms.

6. Išmuktos pamokos ir rekomendacijos dėl patirties pritaikymo kitur

Išmuktos pamokos:

- Vietos kontekste įsitvirtinusios institucijos gali būti veiksmingos tarptautinio bendradarbiavimo platformos.
- Įtraukios politikos priemonės ir finansinė parama yra pagrindiniai veiksniai, pritraukiantys ir išlaikantys socialiai pažeidžiamus studentus.
- Akademinės programos turi būti suderintos su vietos ekonominiais privalumais (pvz., žemės ūkis, turizmas, pasienio prekyba).
- Studentų įtraukimas į bendruomenės vystymą stiprina mokymosi rezultatus ir vietos poveikį.
- Tarpvalstybinis bendradarbiavimas reikalauja tiek institucinio įsipareigojimo, tiek politinės paramos (pvz., vietos valdžios suteikiamos stipendijos).
- Tiesioginis bendravimas su studentais padeda nustatyti realias kliūtis ir efektyviai pritaikyti paramą.
- Sėkmingi tarptautinio švietimo modeliai turi spręsti ne tik akademinis, bet ir socio-kultūrinius bei ekonominius veiksnius.

Rekomendacijos:

- Pritaikyti UD-CK modelį kitose nepalankiose pasienio zonose, siekiant sustiprinti regioninę integraciją.
- Skatinti dvišales ir daugiašales stipendijų programas, orientuotas į pasienio bendradarbiavimą.
- Puoselėti daugiapusių suinteresuotųjų šalių požiūrį universiteto plėtrai, įtraukiant bendruomenę, valdžią ir pramonę.
- Investuoti į tarp-kultūrinius mokymus dėstytojams ir studentams, siekiant skatinti darnų mokymosi aplinką.
- Institucijos turėtų sukurti strateginę įtraukios tarptautinės švietimo sistemos pagrindą, ypač nukreiptą į studentus iš kaimyninių šalių su

bendromis istorijomis ir regioniniais ryšiais.

- Bendradarbiavimas su vietos valdžios institucijomis (pvz., žmonių komitetais) yra būtinas finansavimo ir politikos paramos mobilizavimui.
- Universitetai turėtų reguliariai organizuoti dalyvaujamuosius renginius (pvz., studijų vizitus, dirbtuves), siekiant skatinti tarpusavio supratimą ir dalytis gera patirtimi tarp šalių.
- Institucijos, pritaikančios modelį, turi užtikrinti tinkamą kalbinę paramą, finansinę pagalbą ir studentų aptarnavimą, kad būtų užtikrinta visapusiška tarptautinės studentų patirtis.



**Aukštosios mokyklos kaip inovatyvūs tvaraus vystymosi
skatintojai Europos miestuose pokovidiniu laikotarpiu.**



ATASKAITA IŠ STUDIJŲ VIZITO

APIE GEROSIOS PRAKTIKOS PRISTATYMĄ

Vietinė partnerė: LAMA Impresa Sociale Soc. Coop.

Dalyvaujančios partnerės: WSB, MRU, SMART RI (dalyvavo gyvai)

Taikytos institucijos nuotoliniu būdu: Štutgarto medijų universitetas, Danango universitetas

Vieta: Florencija, Londa ir San Godenzo (Florencijos provincija)

Datos: 2024 m. liepos 3–5 d.

Gerosios praktikos, pristatytos studijų vizito metu, aprašymas

1. Atvejo studijos tema

Londa ir San Godenzo – tai dvi Toskanos savivaldybės Apeninų kalnuose, lengvai pasiekiamos iš netoliese esančios Florencijos. Šios savivaldybės yra įėjimo taškai į svarbų Italijos nacionalinį parką „Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi, Monte Falterona e Campigna“, turtingą biologine įvairove ir teikiantį gyvybiškai svarbias ekosistemines paslaugas visam regionui.

Abi savivaldybės siekė pradėti pokyčių procesą, skirtą spręsti problemas, tokias kaip gyventojų mažėjimas ir demografinis senėjimas. Todėl į projektą buvo įtraukta organizacija LAMA, teikianti techninę pagalbą sisteminiam teritorijos studijavimui ir analizei, nustatant pagrindinius teritorinius svetus, galinčius skatinti ekonominę, kultūrinę ir socialinę plėtrą. Šis tyrimas lėmė sudėtingos, daugiasluoksnės teritorinės plėtros strategijos „Montagna Fiorentina“ sukūrimą, kuri vėliau buvo finansuojama pagal „Next Generation EU“ programą.

Tiesiogiai su teritorinės regeneracijos strategija susijęs dalyvaujamojo proceso pavadinimu „Montagna Prossima“. Šio proceso metu gyventojai buvo kviečiami tiesiogiai dalyvauti ir konsultuotis dėl regeneracijos strategijos. „Montagna Prossima“ veiklos siekė skatinti žmonių įsitraukimą į teritorinių pokyčių procesą, pristatyti naują strategiją ir informuoti gyventojus apie dalyvavimo galimybes; ypatingas dėmesys buvo skirtas atvirų diskusijų ir bendradarbiavimo renginiams, kuriuose buvo renkamos esminės įžvalgos, padedančios praktiškai įgyvendinti strategijoje numatytus veiksmus.

2023 m. sausio–birželio mėn. buvo organizuotos įvairios dalyvaujamosios iniciatyvos: vieši pristatymo renginiai, teminės diskusijų grupės, mobilūs laikini informacijos punktai, bendradarbiavimo dirbtuvės, skirtos jaunimui ir moterims, bei baigiamieji renginiai, pristatantys proceso rezultatus. Kiekvienas susitikimas tapo svarbia platforma skirtingoms nuomonėms ir perspektyvoms išsakyti, nukreipiant praktinį teritorinės regeneracijos intervencijų įgyvendinimą.

2. Iššūkis, sprendžiamas atvejo tyrime

Pagrindinis šios iniciatyvos iššūkis yra tas, kad dalyvavimas bendradarbiavimo procese reikalauja daug laiko ir pastangų iš dalyvių. Todėl nuo pat pradžių labai svarbu aiškiai apibrėžti tikslą ir galimą naudą dalyviams. Be to, „Montagna Fiorentina“ projekto įgyvendinimas labai priklausė nuo įžvalgų ir indėlio, gauto iš „Montagna Prossima“ dalyvaujamojo proceso. Svarbu tai efektyviai komunikuoti vietos bendruomenėms, kad jos suprastų, jog jų pastangos buvo esminės teritorijos regeneracijai.

Taip pat būtina pristatyti konkrečius rezultatus, kurie atspindėtų pasiektus tikslus, didintų pasitenkinimą ir sustiprintų jausmą, jog investuotos pastangos buvo vertingos.

Kitas iššūkis – užtikrinti visų asmenų ir grupių įtraukimą, nes egzistuoja rizika, kad kai kurie dalyviai gali būti palikti už proceso ribų, prarandant galimybę jiems daryti įtaką teritorijos regeneracijos sprendimams. Todėl itin svarbu identifikuoti pagrindinius asmenis ir suinteresuotąsias šalis, kurie dalyvauja ir išlieka aktyvūs viso proceso metu. Šie asmenys yra esminiai įsitraukimo procese ir turėtų būti pripažinti kaip pagrindiniai sąjungininkai, padedantys skleisti informaciją ir skatinti platesnį dalyvavimą.

3. Pagrindiniai sprendimo bendrakūrimo etapai ir dalyvavę veikėjai

Pagrindiniai dalyvaujamojo proceso „Montagna Prossima“ etapai buvo šie:

1 etapas: ŽEMĖLAPIAVIMAS

Pirmasis dalyvaujamojo proceso etapas apėmė visų veikėjų ir organizacijų, veikiančių teritorijoje, žemėlapiavimą. Šiam žemėlapiavimo etapui buvo taikoma „sniego gniūžtės“ (Snowball Sampling) metodika, leidusi pasiekti pradinę dalyvių grupę, kuri vėliau buvo plečiama per įtraukimo veiklas. Šio etapo tikslas buvo įtraukti gyventojus ir organizacijas, pradėti dalintis informacija apie vykstančius pokyčius ir skatinti žmones aktyviai dalyvauti dalyvaujajame procese.

2 etapas: ĮSITRAUKIMAS

Visi žemėlapyje identifikuoti subjektai vėliau buvo įtraukti į įvairias iniciatyvas:

- Vieši renginiai, pristatantys teritorinės regeneracijos strategiją ir visas dalyvavimo galimybes abiejose savivaldybėse;
- Pristatymo renginiai, skirti jaunimui iki 35 metų;
- Interviu su aktyviais suinteresuotaisiais subjektais (organizacijomis ar neformaliomis grupėmis, pelno ir ne pelno įmonėmis) abiejose teritorijose.



3 etapas: KLAUSYMAS IR DISKUSIJA

Trečiasis etapas buvo skirtas klausymuisi, diskusijoms ir poreikių bei įžvalgų rinkimui. Veiklos apėmė:

- 2 renginiai su teminėmis apskritojų stalo diskusijomis apie TURIZMĄ, KULTŪRĄ, DARBĄ, VIETOS TĖVYBINGUMĄ ir APLINKĄ;
- 6 laikinos informacinės stotys, įrengtos skirtingose abiejų savivaldybių vietose, skirtos gyventojų informavimui ir jų įžvalgų rinkimui, siekiant sukurti bendruomenės žemėlapi;
- 1 internetinė komunikacijos platforma informacijos ir pasiūlymų rinkimui.



4 etapas: BENDRADARBIUJANTIS DIZAINAS (CO-DESIGN)

Ketvirtasis etapas apėmė bendradarbiavimo dirbtuves su moterimis ir jaunimu (iki 35 metų), dviem pagrindinėmis grupėmis, svarbiomis socialinei, ekonominei ir kultūrinei Londa ir San Godenzo savivaldybių regeneracijai. Bendradarbiavimo dirbtuvių tikslas buvo suteikti šioms tikslinei grupėms galimybę tapti tikrais teritorijos plėtros veikėjais, įgūdžių ir paramos pagalba kurti naujus pasiūlymus savo teritorijos regeneracijai. Siekiant skatinti moterų dalyvavimą, susitikimų metu buvo užtikrinta nemokama vaikų priežiūros paslauga.



5 etapas: PRISTATYMAS

Siekiant pristatyti pažangą ir rezultatus, buvo vykdomos dvi sklaidos veiklos: sintetinių ataskaitų leidyba ir dviejų baigiamųjų viešų renginių organizavimas – vienas Londoje, kitas San Godenzo.

Taip pat viso dalyvaujamojo proceso metu ir visose įtraukimo veiklose buvo vykdomos reguliarios komunikacijos priemonės tiek internetu, tiek gyvai.



4. Įgyvendintas sprendimas

„Montagna Prossima“ dalyvaujamojo proceso užbaigimas sutapo su teritorinės strategijos „Montagna Fiorentina“ įgyvendinimo pradžia, todėl strategija pasinaudojo dalyvaujamojo proceso metu surinktu indėliu. Ypač svarbios įžvalgos iš dalyvaujamojo proceso, kurios buvo esminės strategijos intervencijoms, apėmė:

Vizualinė tapatybė ir interneto svetainė: Dalyvaujamojo požiūrio principai buvo taikyti kuriant „Montagna Fiorentina“ vizualinę tapatybę ir pagrindines funkcijas interneto platformoje (<https://montagnafiorentina.com/>). Gyventojai buvo kviečiami nupiešti savo kalno viziją, atspindinčią vertybes ir emocinius simbolius iš asmeninės patirties bei vietos kultūros. Šie vizualiniai elementai buvo įtraukti į generuojamą „Montagna Fiorentina“ vizualinę tapatybę ir panaudoti visuose koordinuotuose vizualiniuose materialuose, taip stiprinant bendruomenės priklausymo jausmą ir ryšį su projektu.



Turistiniai patyrimai: Siekiant padidinti teritorijos patrauklumą ir skatinti vietos kultūros paveldą, ekonominę gamybą bei gamtinius išteklius, dalyvaujamojo proceso metu buvo atliekamas vietos veikėjų (pelno ir ne pelno organizacijų) žemėlapiavimas ir jungimas, siekiant pasiūlyti gyventojams ir lankytojams įtraukiantį patyrimą vietos kultūros pavelde bei tradiciniuose produktuose ir praktikose, kartu su vietos bendruomenėmis. Šis procesas lėmė turizmo patirčių katalogo sukūrimą, kuris buvo skleidžiamas tiek internetu, tiek gyvai (skirtame skyriuje [HYPERLINK "https://montagnafiorentina.com/en/experiences/"](https://montagnafiorentina.com/en/experiences/) [Montagna Fiorentina website](https://montagnafiorentina.com/en/experiences/)).

Bendradarbiaujančių dizaino projektų tęstinumas: Bendradarbiavimo proceso metu buvo įtraukti jaunimas ir moterys iš abiejų savivaldybių, generuodami idėjų ir įžvalgų Florencijos kalno (Montagna Fiorentina) intervencijoms. Čia pateikiami du pavyzdžiai, kaip kai kurios idėjos jau buvo įgyvendintos naujoje strategijoje:

Pirmasis projektas atsako į dalyvaujamojo proceso metu iškilusį poreikį – trūkstantus apgyvendinimo objektus lankytojams. Projekte buvo atliktas žemėlapiavimas ir sujungti žmonės, turintys laisvų kambarių ar butų, kad būtų galima pasiūlyti vienodą ir plačiai prieinamą turizmo apgyvendinimo paslaugą.

Kitas projektas kilo iš jaunimo grupės iniciatyvos sukurti atvirą erdvę jaunimo susibūrimams ir socialiniam gyvenimui, kurioje taip pat galėtų vykti jų organizuojami renginiai. Ši atvira erdvė buvo pastatyta bendradarbiaujant su studentais ir dėstytojais iš Venecijos IUAV universiteto.



5. Trumpalaikiai ir ilgalaikiai intervencijos rezultatai

Bendrai dalyvavimas „Montagna Prossima“ iniciatyvose ir indėlis į pagrindinių teritorinės regeneracijos strategijos elementų formavimą sustiprino projekto pripažinimo ir priklausymo jausmą bei stiprino bendruomeniškumo pojūtį.

Viena svarbiausių trumpalaikių projekto įtakų buvo naujų tinklų ir bendradarbiavimo tarp vietos veikėjų sukūrimas. Šį poveikį skatino vietos bendruomenių įtraukimas į gausias dalyvaujamojo proceso iniciatyvas. Renginiai ne tik įtraukė gyventojus ir informavo juos apie vykstančius pokyčius, bet ir paskatino dialogą bei ryšius tarp vietos veikėjų ir sustiprino dalyvių ryšį su savivaldybės administracija.

Dalyvavimo procesas taip pat leido konsoliduoti esamą dialogą tarp vietos bendruomenių ir viešosios administracijos. Londa ir San Godenzo savivaldybių administracija aktyviai klausėsi dalyvaujančių organizacijų, siekdama suprasti jų poreikius ir teritorijos plėtros pasiūlymus, bei buvo pasirengusi diskusijoms, teikdama naudingą informaciją ir, bendradarbiavimo dirbtuvių metu, techninę paramą, kad iškeltos idėjos taptų įgyvendinamos ir tvarios.

Ilgalaikėje perspektyvoje vienas pagrindinių „Montagna Prossima“ dalyvaujamojo proceso tikslų buvo aktyvuoti vietos bendruomenę – didinant jos sąmoningumą ir skatinant dalyvavimą, pasirengiant platesniam procesui, numatančiam ilgalaikę tęstinumą. Šio projekto numatytų ilgalaikių poveikių tarpe svarbu paminėti:

- Priešintis demografiniam gyventojų nykimui ir skatinti žmones likti bei investuoti į teritorijos potencialą;
- Didinti įgūdžius ir, atitinkamai, užimtumo galimybes, ypatingą dėmesį skiriant moterims ir jaunimui, dalyvaujančiam bendradarbiaujančių dizaino kursuose;
- Didinti kultūrinį dalyvavimą, kuriant naujas galimybes skatinti teritorijos kultūros, meno ir aplinkos puoselėjimą;
- Skatinti tvarias turistines praktikas, palaikančias ir gerbiančias teritoriją bei jos bendruomenes, įtraukiant vietos veikėjus į turizmo patirčių kūrimą ir sklaidą, taip stiprinant vietos paveldą.

6. Gerosios praktikos aprašymas, kurią galima plėsti remiantis šiuo atveju

„Montagna Prossima“ dalyvaujamojo proceso pagrindas – novatoriška daugiasluoksnė metodika, orientuota į žmonių poreikių išklusimą, teritorinių problemų ir potencialo analizę, lygiavertį mainų ir bendradarbiavimo mokymąsi bei kolektyvinį požiūrį į vietos regeneracijos intervencijų projektavimą, remiantis kultūros ir aplinkos svertais. Šios novatoriškos savybės nėra ribojamos laiku ar erdve, todėl metodinis požiūris yra potencialiai pritaikomas ir kitose vietovėse.

Todėl proceso požiūris ir bendroji struktūra gali būti priimami (ir pritaikomi) kitose panašių charakteristikų vietovėse (kaimiškuose arba priemiesčiuose, mažose savivaldybėse), siekiant įgyvendinti transformacijos ir regeneracijos procesus. Svarbu pabrėžti, kad kiekviena vietovė turi specifinių iššūkių ir galimybių, kurios turi būti nustatytos išsamioje preliminarioje konteksto analizėje, būtinoje tinkamai pritaikyti dalyvaujamojo proceso veiklas konkrečioje vietoje.

Galiausiai, ekspertai, kurie palengvina gyventojų dalyvavimą ir skatina dialogą su viešąja administracija, turi nuolat skatinti ir remti įsitraukimo procesą. Šiuo atžvilgiu universitetai gali atlikti kartinį vaidmenį kaip pagrindiniai partneriai, projektuojant, vadovaujant ir palengvinant šiuos procesus, siekiant užtikrinti jų sėkmę.