VIBE STORIES



Ֆինանսավորվում է
Եվրոպական միության կողմից

«VIBE STORIES» ՍԵՂԱՆԻ ԽԱՂԻ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ ԵՎ ԿԱՆՈՆՆԵՐ

ՀՈԿՏԵՄԲԵՐ 2026
Մշակողներ՝ FECE, VisMed, YIC, MilleniuM

Ծանուցում. Ֆինանսավորվում է Եվրոպական միության կողմից: Այնուամենայնիվ, արտահայտված տեսակետներն ու կարծիքները պատկանում են բացառապես հեղինակներին և պարտադիր չէ, որ արտացոլեն Եվրոպական միության կամ Կրթության և մշակույթի գործադիր գործակալության (EACEA) տեսակետները: Ո՛չ Եվրոպական միությունը, ո՛չ էլ EACEA-ն պատասխանատվություն չեն կրում դրանց համար:



ԵՐԻՏԱՍԱՐԴՆԵՐԻ ՁԱՅՆԸ՝ ՀԱՆՈՒՆ ԱԿՏԻՎ ՔԱՂԱՔԱՑԻՈՒԹՅԱՆ

ERASMUS-YOUTH-2025-CB-101242150

«VIBE STORIES» ՍԵՂԱՆԻ ԽԱՂԻ

ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ ԵՎ ԿԱՆՈՆՆԵՐ

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՀԱՄԱՌՈՏ ՆԿԱՐԱԳԻՐ3

Ի՞ՆՉ ՊԵՏՔ Է ԻՄԱՆԱԼ VIBE STORIES ԽԱՂԸ ՍԿՍԵԼՈՒՑ ԱՌԱՋ4

1. **ԻՆՉՊԵ՞Ս ԵՆ ՍՏԵՂԾՎՈՒՄ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ**4
2. **Ի՞ՆՉ ԿԱ ԽԱՂԻ ՏՈՒՓՈՒՄ**8
3. **ԽԱՂԱՏԱԽՏԱԿԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔԸ**12
4. **ԽԱՂԸ ՎԱՐԵԼՈՒ ԿԱՆՈՆՆԵՐՆ ՈՒ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ**14
5. **ԽԱՂԻ ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ**16
6. **ԽԱՂԻ ՓՈՒԼԵՐԸ**18
7. **ՕՐԻՆԱԿ**23

ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏՐԱՄԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆՆ ՈՒ ԱՐԺԵՔՆԵՐԸ27

ԽԱՂԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԳԱՂԱՓԱՐԸ29

ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐՆ ՈՒ ԿՐԹԱԿԱՆ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ31

ԷԹԻԿԱԿԱՆ ՀԱՐՑԵՐՆ ՈՒ ՄԱՍՆԱԿԻՑՆԵՐԻ ԱՆՎՏԱՆԳՈՒԹՅՈՒՆԸ 32

ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ ԴԱՍԸՆԹԱՑԱՎԱՐՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ34

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ35

ՀԱՄԱՌՈՏ ՆԿԱՐԱԳԻՐ

VIBE STORIES սեղանի խաղը ինտերակտիվ կրթական գործիք է, որն օգնում է երիտասարդներին մեդիա բովանդակության պասիվ սպառողներից դառնալ սեփական պատմությունները ստեղծող և քննադատաբար մտածող մասնակիցներ:

Խաղի հիմքում այն գաղափարն է, որ որևէ սոցիալական խնդրի, օրինակ՝ Եվրոպական երիտասարդական նպատակներից մեկի, շուրջ ուշադրություն հրավիրելու արդյունավետ միջոց է դրա մասին հետաքրքիր և հուզական ազդեցություն ունեցող պատմություն ներկայացնելը:

Խաղը միավորում է սթորիթելինգի հիմունքները, տեսալսողական լեզուն և քննադատական մտածողությունը: Մասնակիցները սովորում են վերլուծել տեղեկատվության աղբյուրները, ճանաչել ապատեղեկատվությունը և ստեղծել հստակ պատմություն, որը հետագայում կարող են վերածել տեսանյութի կամ փոդքասթի, կամ հրապարակել բլոգում կամ կայքում:

Խաղի ընթացքում իրական կյանքին բնորոշ իրավիճակները վերածվում են քարտերի օգնությամբ զարգացող պատմության: Մասնակիցներն ընտրում են Գլխավոր հերոսին և Հակառակորդին: Կերպարների հատկանիշները ներկայացվում են թվերով, որոնք ցույց են տալիս դրանց արտահայտվածության աստիճանը: Խաղի ընթացքում մյուս քարտերը կարող են փոխել այդ ցուցանիշները, իսկ փոփոխությունների ազդեցությունը կախված է Գլխավոր հերոսի և Հակառակորդի ուժեղ ու թույլ կողմերից: Խաղն անցնում է ութ փուլով, որոնցից յուրաքանչյուրում պատմությունը կարող է անսպասելիորեն փոխվել: Մասնակիցներն իրենք են մեկնաբանում քարտերն ու պատկերները և որոշում՝ ինչպես շարունակել պատմությունը:

Եթե խաղի ընթացքում որևէ մասնակից անհարմար կամ մտահոգված զգա, կարող է դիմել վարողին: VIBE STORIES-ը հիմնված է իրական կյանքում հանդիպող իրավիճակների վրա, ուստի որոշ թեմաներ կարող են անձնական հիշողություններ կամ ուժեղ հույզեր առաջացնել: Խաղի նպատակն է օգնել

երիտասարդներին տեսնել, որ փոփոխությունը հնարավոր է, և իրենց ձայնը կարևոր է: Վարողի առաջնային խնդիրը մասնակիցների անվտանգությունն ապահովելն ու անհրաժեշտության դեպքում աջակցելն է: Խաղը նրանց հնարավորություն է տալիս անվտանգ միջավայրում փորձարկել որոշումներ, սխալվել և սովորել՝ նախքան իրական կյանքում նման իրավիճակների բախվելը: Անվտանգությունն առաջնային է:

ԻՆՉ ՊԵՏՔ Է ԻՄԱՆԱԼ VIBE STORIES ԽԱՂԸ ՍԿՍԵԼՈՒՑ ԱՌԱՋ

1. ԻՆՉՊԵ՞Ս ԵՆ ՍՏԵՂԾՎՈՒՄ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Խաղը սկսելուց առաջ օգտակար է հասկանալ, թե ինչն է առաջ մղում լավ պատմությունը և ինչպես են դրա հիմնական տարրերը կապված միմյանց հետ:

Յուրաքանչյուր պատմություն հենվում է երեք հիմնական տարրի վրա՝ կերպարներ, նպատակներ և հակամարտություն:

Հակամարտությունն առաջանում է, երբ գլխավոր հերոսը խոչընդոտի է հանդիպում իր նպատակին հասնելու ճանապարհին: Հենց հակամարտությունն է առաջ մղում պատմությունը: Առանց հակամարտության պատմությունը չի զարգանում, իսկ առանց գործողությունների՝ պատմություն չկա:

Ի՞նչ է հակամարտությունը և ինչպե՞ս է այն առաջ մղում պատմությունը

Այս խաղում հակամարտությունը պարտադիր չէ, որ ֆիզիկական բախում լինի. այն կարող է առաջանալ արժեքների կամ շահերի բախումից:

Հակամարտության համար անհրաժեշտ է առնվազն երկու կերպար՝ Գլխավոր հերոսը և նրան հակադրվող Հակառակորդը: Ինչո՞վ են նրանք տարբերվում:

Գլխավոր հերոսը ձգտում է փոփոխության, արդարության կամ որոշակի նպատակի իրականացման:

Հակառակորդը փորձում է պահպանել առկա իրավիճակը կամ պաշտպանել իր շահերը: Նա կարող է նաև օգտվել հաստատությունների անգործությունից՝ փոփոխություններին խոչընդոտելու համար:

Պատմությունը զարգանում է, երբ փոխվում է ուժերի հարաբերակցությունը. Գլխավոր հերոսը գործողություն է ձեռնարկում, Հակառակորդը պատասխանում է, իսկ համայնքն արձագանքում է: Հակամարտությունը փորձության է դնում կերպարների արժեքներն ու ստիպում նրանց զարգանալ:

Պատմության կերպարների հատկանիշները

Դասական դրամատիկական պատմություններում կերպարները սովորաբար բազմակողմանի են և ունեն մի քանի հատկանիշներ: Նրանք նաև կատարյալ չեն. ոչ ոք ամբողջովին բարի կամ ամբողջովին չար չէ: Հետաքրքիր պատմություն ստեղծելու համար կարևոր է հասկանալ, որ յուրաքանչյուր կերպար ունի ուժեղ և թույլ կողմեր: Ինչպես իրական մարդիկ, կերպարներն էլ ունեն դրական ու բացասական կողմեր, որոնք տարբեր չափով են դրսևորվում:

Խաղում այս գաղափարը ներկայացված է թվերի միջոցով: Մի անհանգստացեք. գուցե բարդ թվա, բայց իրականում պարզ է: Յուրաքանչյուր կերպար ունի հինգ հատկանիշ, որոնք արտացոլում են նրա անձնական որակները, հմտություններն ու արժեքները: Յուրաքանչյուր հատկանիշ գնահատվում է 0-ից 12 սանդղակով.

- **Ազդեցություն.** Ցույց է տալիս կերպարի կապերը, իշխանությունը, լրատվամիջոցներում ներկայանալու հնարավորությունը կամ հաստատությունների աջակցությունը: Բարձր ցուցանիշի դեպքում կերպարը կարող է կարճ ժամանակում իր խոսքը հասցնել ավելի լայն լսարանի: Ցածր ցուցանիշի դեպքում նրա ձայնը դժվարությամբ է լսելի դառնում:

- **Պաշտպանվածություն.** Ցույց է տալիս կերպարի հոգեբանական կայունությունը, իրավական պաշտպանությունը կամ տնտեսական ապահովությունը: Ցածր ցուցանիշ ունեցող կերպարն ավելի խոցելի է իր հեղինակությունը վնասող հրապարակումների, սպառնալիքների և աշխատանքից հեռացվելու վտանգի հանդեպ: Սա կարող է ավելի լարված դարձնել պատմությունը:

- **Բարոյականություն.** Կերպարի բարոյական սկզբունքներն են: Հետաքրքիր պատմություններում բարոյական երկընտրանքները հաճախ կարևոր դեր ունեն: Բարձր ցուցանիշ ունեցող կերպարը հակված է ազնիվ գործելու, թեև երբեմն կարող է միամիտ լինել: Ցածր վարկանիշ ունեցող կերպարը կարող է նպատակին հասնելու համար դիմել մանիպուլյացիայի ու ստի կամ խոչընդոտող քայլեր ձեռնարկել:

- **Արագություն.** Ցույց է տալիս, թե կերպարը որքան արագ կարող է արձագանքել թվային միջավայրում՝ տեսանյութ հրապարակել, բողոքի ակցիա կազմակերպել, ճգնաժամին արձագանքել կամ լուր տարածել: Բարձր ցուցանիշը նշանակում է արագ արձագանք, իսկ ցածրի դեպքում կերպարը դժվարությամբ կամ ավելի դանդաղ է գործում:

- **Կարողունակություն.** Կերպարի գիտելիքներն ու գործնական հմտություններն են: Կարո՞ղ է նա գտնել ու ուսումնասիրել փաստաթղթեր, մոնտաժել տեսանյութ կամ ստուգել փաստերը: Բարձր կարողունակություն ունեցող Օգնականը կարող է լուծել բարդ իրավական խնդիր, իսկ բավարար գիտելիքներ ու հմտություններ չունեցող Հակառակորդը՝ լուրջ սխալ թույլ տալ:

Այս հինգ հատկանիշների տարբեր թվային համադրությունները կերպարներին դարձնում են ավելի իրատեսական ու բազմակողմանի: Օրինակ՝ Գլխավոր հերոսը կարող է ունենալ բարձր բարոյական սկզբունքներ (Բարոյականություն՝ 12), բայց

շատ ցածր պաշտպանվածություն (Պաշտպանվածություն՝ 1): Նրան կարող է հակադրվել պաշտոնյա Հակառակորդը, որն ունի բարձր պաշտպանվածություն (Պաշտպանվածություն՝ 12), բայց ցածր բարոյականություն (Բարոյականություն՝ 2):

2. Ի՞ՆՉ ԿԱ ԽԱՂԻ ՏՈՒՓՈՒՄ

Այս բաժնում նկարագրված են տուփի բոլոր պարագաները։։

1 խաղատախտակ՝ 85.5 × 37.5 սմ չափերով: Խաղատախտակը պարունակում է գծային ժամանակագիծ, որը բաժանված է 6 հիմնական հատվածի (համապատասխանում է երեք գործողությամբ կառուցվածքին)՝ խաղարկվող քարտերը տեղադրելու առանձին տարածքներով:



120 քարտ՝ բաժանված 12 թեմատիկ տրցակի: Քարտերի դարձերեսները տարբեր գույների են, որպեսզի դրանք հեշտ լինի տարբերել:

- **«Կերպարներ. Գլխավոր հերոսներ» քարտեր՝ 5 հատ:**
- **«Կերպարներ. Հակառակորդներ» քարտեր՝ 5 հատ:**





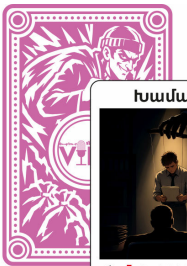


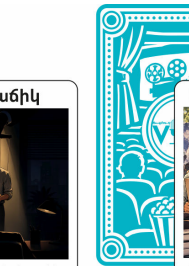


- **«Կերպարներ. Օգնականներ» քարտեր՝ 5 հատ՝ յուրաքանչյուր կողմի համար:**
- **«Հանդիսատես / Համայնք» քարտեր՝ 5 հատ, որոնք ներկայացնում են թիրախային լսարանը:**







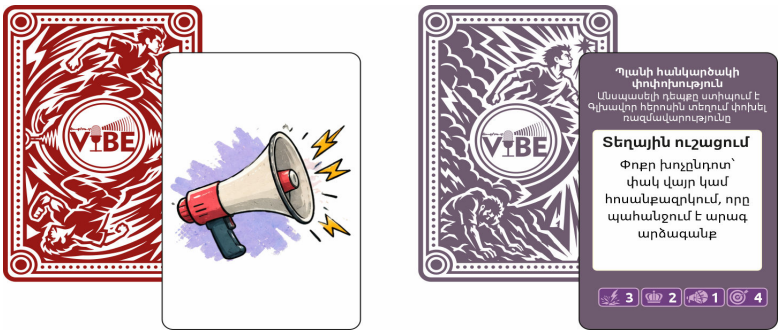




- **Իրավիճակի ներկայացման (Setup) քարտեր՝ 11 հատ, Եվրոպական երիտասարդական նպատակների վրա հիմնված իրավիճակներով:**
- **Հետազոտության (Research) քարտեր՝ 24 հատ: Յուրաքանչյուր քարտ ունի չորս հիմնական հատկանիշ և դրանց թվային արժեքները, որոնք որոշում են ստացված տեղեկատվության տեսակը և ազդեցությունը:**
- 

Գործողության (Action) քարտեր՝ 12 հատ, համապատասխան պատկերներով:

- **Շրջադարձի / Կրկնվող շրջադարձի քարտեր՝ 21 հատ, որոնք պատմության մեջ ճգնաժամային իրադարձություններ են բերում:**



- **Գագաթնակետի (Climax) քարտեր՝ 8 հատ, համապատասխան պատկերներով:**
- **Հանգուցալուծման (Resolution) քարտեր՝ 18 հատ, որոնք ներկայացնում են, թե ինչպես է ավարտվում պատմությունը:**





- **«STOP» քարտ**





2 վեցանիստ զառ՝ մեկ սպիտակ՝ դրական փոփոխությունների, և մեկ սև՝ բացասական փոփոխությունների համար:

60 ստվարաթղթե գնահատման նշան՝ երեք գույնի՝ 20 կանաչ, 20 դեղին և 20 կարմիր: Դրանք օգտագործվում են ժյուրիի գնահատման փուլում:

Պատմության մատյան (Սցենարի ձևանմուշ)՝ A4 թերթիկ: Այն նախատեսված է անհատական կամ թիմային աշխատանքի ընթացքում պատմությունը փուլ առ փուլ գրի առնելու համար:

3. ԽԱՂԱՏԱԽՏԱԿԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔԸ

VIBE STORIES խաղատախտակը ներկայացնում է պատմության ընթացքը որպես գծային ժամանակագիծ՝ հիմնված երեք գործողությամբ դասական կառուցվածքի վրա՝ սկիզբ, զարգացում և ավարտ: Այն հարմարեցված է տեսալսողական պատմություններ ստեղծելու համար:

ԳՈՐԾ	ԽԱՂԻ ՓՈՒԼ	ԴՐԱՄԱՏՈՒՐԳԻԱԿԱՆ ԵՎ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ
ՄԱՍ I. ՍԿԻՁԲ	**1. Իրավիճակի ներկայացում**	Ներկայացվում է առկա իրավիճակը և սահմանվում խնդիրը: Դրա համար կարելի է օգտագործել Եվրոպական երիտասարդական նպատակներից մեկը, իսկ խաղի ավելի բարդ տարբերակում մասնակիցները կարող են իրենք ընտրել նպատակը: Ներկայացվում են նաև կերպարներն ու նրանց ուժեղ ու թույլ կողմերը: Պատմությունը սկսվում է մի դեպքով, որը խախտում է սովորական ընթացքը:
	2. Հետազոտություն	Հետաքննության և տեղեկություններ հավաքելու փուլն է: Գլխավոր հերոսը փաստեր է հավաքում: Մասնակիցները զարգացնում են մեդիագրագիտության հմտությունները՝ քարտերի արժեքների հիման վրա տարբերակելով փաստերն ու կեղծ լուրերը:
ՄԱՍ II. ԱՌՃԱԿԱՑՈՒՄ	**3. Գործողություն**	Գլխավոր հերոսը հավաքած տեղեկությունների հիման վրա առաջին քայլն է անում խնդիրը լուծելու համար: Քարտերի պատկերներն ու դրանց շուրջ առաջացած ասոցիացիաները հուշում են, թե ինչ գործողություն կամ ակտիվ արշավ կարող է նախաձեռնել նա:
	4.	Գլխավոր հերոսի ծրագիրը բախվում է

	Շրջադարձ	անսպասելի խոչընդոտի կամ Հակառակորդի հակազդեցությանը: Լարվածությունը կտրուկ աճում է:
	5. Գագաթնակետ	Պատմության ամենալարված պահն է: Գլխավոր հերոսն ու Հակառակորդը ուղիղ առճակատվում են՝ բաց բանավեճի, մեդիա պայքարի կամ բողոքի ակցիայի ընթացքում: Այս փուլում վճռվում է պայքարի ելքը:
	6. Կրկնվող շրջադարձ	Այս փուլը պատմության մեջ իրականությանը մոտ զարգացում է մտցնում: Իրական կյանքում հասարակական պայքարը չի ավարտվում մեկ բախումով: Նույնիսկ գագաթնակետից հետո համակարգը կարող է հակազդել, կամ կարող է ի հայտ գալ նոր, անսպասելի հաջողություն կամ անհաջողություն, որը փորձության է ենթարկում կերպարների դիմադրողականությունը:
ՄԱՍ III. ՀԱՆԳՈՒՑԱԼՈՒԾՈՒՄ	**7. Հանգուցալուծում**	Հակամարտությունը հանգուցալուծվում է: Քարտերը ցույց են տալիս հաջողության, կորստի և փոխզիջման չափը: Այստեղ որոշվում է, թե ինչ երկարաժամկետ հետևանքներ կունենա պատմությունը կերպարների և խնդրի համար:
	8. Տարածում	Մասնակիցները որոշում են, թե ինչ ձևով են ներկայացնելու իրենց պատմությունը: Ընտրում են մեդիա արտադրանքի տեսակը՝ տեսանյութ, վլոգ կամ ֆիլմ, և այն ազդեցությունը (VIBE), որը ցանկանում են թողնել դիտողների կամ համայնքի վրա: Այս փուլում պատմությունը փաթեթավորվում է այնպես, որ մասնակիցները կարողանան դրա միջոցով իրենց դիրքորոշումը հայտնել կարևոր հարցերի շուրջ:

4. ԽԱՂԸ ՎԱՐԵԼՈՒ ԿԱՆՈՆՆԵՐՆ ՈՒ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ

Խաղն ունի երեք ձևաչափ՝ անհատական, թիմային և մի քանի թիմերի մասնակցությամբ: Այն կարելի է օգտագործել ինքնուրույն կամ խմբով սովորելու, ժամանցի կամ կազմակերպված կրթական աշխատանքի ընթացքում:

Ձևաչափ 1. Անհատական խաղ

- **Նպատակ.** Ստեղծել սեփական սցենարներն ու պատմությունները:
- **Ընթացքը.** Մասնակիցը նստում է խաղատախտակի դիմաց, ընտրում հակամարտության թեման և հանում Գլխավոր հերոսի, Հակառակորդի ու Հանդիսատեսի քարտերը: Այնուհետև նա հերթով անցնում է խաղատախտակի փուլերով: Յուրաքանչյուր փուլում հանում է քարտ և աշխատանքային տետրում գրի առնում պատմության համապատասխան դրվագը՝ օգտագործելով սցենարի ձևանմուշը:
- **Գնահատում.** Վերջում մասնակիցն ինքն է գնահատում իր պատմությունը՝ գնահատման բաժնի օգնությամբ ստուգելով, թե որքանով է կարողացել ներառել խաղի բոլոր տարրերը:

Ձևաչափ 2. Թիմային խաղ

- **Նպատակ.** Զարգացնել թիմային աշխատանքի հմտությունները և խրախուսել համատեղ ստեղծագործական աշխատանքը:
- **Ընթացքը.** 3–5 մասնակիցներից կազմված խումբը խաղում է մեկ խաղատախտակով: Յուրաքանչյուր մասնակից հանում է դերային քարտ և ստեղծում իր կերպարը: Պատմությունը կառուցվում է համատեղ քննարկման միջոցով. մասնակիցները յուրաքանչյուր քայլից առաջ քննարկում են անելիքը: Օրինակ՝ Հակառակորդի դերը ստանձնած մասնակիցը, իր քարտի

հիման վրա, միտումնավոր ներկայացնում է նախաձեռնության նպատակներին հակասող փաստարկներ, իսկ Օգնականն իր հմտություններն օգտագործում է լուծում գտնելու համար: Միասին նրանք կառուցում են պատմությունը:

Ձևաչափ 3. Մի քանի թիմով խաղ՝ վարողի մասնակցությամբ

- **Նպատակ.** Ստեղծել իրական մրցակցային իրավիճակի նմանակ:
- **Ընթացքը.** Մասնակիցները բաժանվում են թիմերի: Առաջին խաղի ընթացքում վարողը յուրաքանչյուր թիմից մեկական ներկայացուցչի օգնությամբ հերթով հանում է քարտերը՝ խաղատախտակի փուլերի հերթականությամբ: Երբ բոլոր քարտերը հանված են, թիմերն ինքնուրույն ստեղծում են իրենց պատմությունները՝ հաշվի առնելով հանած քարտերը, դրանց ցուցանիշներն ու զառերի արդյունքները: Բոլոր թիմերին պատմությունը մշակելու համար տրվում է որոշակի ժամանակ:
- **Գնահատում և հաղթողի որոշում.** Խաղի ավարտին կազմակերպվում է պատմությունների ներկայացման փուլ: Յուրաքանչյուր թիմ իր պատմությունը ներկայացնում է մյուսներին: Լսող թիմերը դառնում են քննադատական լսարան և ժյուրի: Նրանք գնահատում են մյուս թիմերի պատմությունները՝ գնահատման թերթիկի հինգ չափանիշներից յուրաքանչյուրի համար դնելով համապատասխան նշան:
  - **Կանաչ նշան**՝ 3 միավոր (գերազանց ներկայացում՝ փաստերի վրա հիմնված պատմությամբ)
  - **Դեղին նշան**՝ 2 միավոր (լավ ներկայացված, բայց ոչ լիովին համոզիչ պատմություն)

- **Կարմիր նշան՝** 0 միավոր (չափանիշները չեն բավարարվել կամ պատմությունը թույլ է կառուցված)

Ժյուրիի բոլոր թիմերի տված միավորները գումարվում և գրանցվում են աղյուսակում: Ամենաշատ միավոր հավաքած թիմը ստանում է ամենագրավիչ ու համոզիչ պատմության համար նախատեսված գլխավոր մրցանակը:

5. ԽԱՂԻ ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

Այս լրացուցիչ կանոնը կարելի է կիրառել, երբ մասնակիցներն արդեն հասկանում են խաղի հիմնական ընթացքը և պատրաստ են խաղարկել անկանխատեսելի մեդիա իրավիճակ կամ ճգնաժամ:

Սպիտակ և սև զառերի օգտագործումը

Իրական կյանքում նույնիսկ լավ ուսումնասիրված փաստաթղթի կամ մանրակրկիտ ծրագրված գործողության արդյունքը կարող է կախված լինել արտաքին գործոններից՝ պատահական իրադարձություններից, բախտից կամ հանկարծակի խափանումներից:

Հետազոտության (Research), Շրջադարձի (Turnaround) և Հանգուցալուծման (Resolution) փուլերում համապատասխան քարտը հանելուց հետո թիմը միաժամանակ նետում է սպիտակ և սև զառերը:

Երկու զառերի արդյունքները հաշվի են առնվում հանած քարտի բոլոր հատկանիշների արժեքները փոխելիս՝ հետևյալ կերպ.

Նոր արժեք = Քարտի սկզբնական արժեք + սպիտակ զառի արդյունք − սև զառի արդյունք

Օրինակ. Եթե հանած «Մոռացված արխիվ» քարտի «Ազդեցություն» հատկանիշի արժեքը 3 է, իսկ սպիտակ զառը ցույց է տալիս 5, սևը՝ 2, ապա նոր արժեքը կլինի 6՝ 3 + 5 − 2 = 6: Այսինքն՝ արխիվում գտած տեղեկության ազդեցությունն ավելի մեծ կլինի, քան ցույց էր տալիս քարտի սկզբնական արժեքը: Այդ

տեղեկությունն ավելի կարևոր ներկայացնելու և ավելի լայն տարածելու հնարավորությունը կարող է ամբողջությամբ փոխել պատմության ընթացքը:

- **Առավելագույն արժեքի կանոն.** Նոր արժեքը չի կարող 11-ից բարձր լինել:
- **Բացասական արժեքի կանոն.** Եթե սև զառի արժեքը հանելուց հետո ցուցանիշը զրոյից ցածր է դառնում, այն գործում է հակառակ ուղղությամբ: Մասնակիցները պետք է այդ անսպասելի բարդությունն արտացոլեն պատմության մեջ:

Ինչպե՞ս մեկնաբանել բացասական ցուցանիշները

Երբ հատկանիշի արժեքը բացասական է դառնում, փոխվում է դրա նշանակությունը: Մասնակիցները պետք է դա բացատրեն պատմության մեջ:

1. **«Ազդեցություն»՝ 0-ից ցածր. Բումերանգի ազդեցություն**

Օրինակ. Գլխավոր հերոսի գործողությունը կամ օգտագործած տեղեկությունը հակառակ արդյունք է տալիս: Աջակցություն ստանալու փոխարեն՝ թիմը կարող է հանրության ծաղրի կամ քննադատության առարկա դառնալ, կամ նրա հեղինակությունը վնասող հրապարակումների թիրախ դառնալ: Ներկայացրեք, թե ինչպես բարի մտադրությունը հանգեցրեց վնասակար հետևանքի:

2. **«Կարևորություն»՝ 0-ից ցածր. Տեղեկատվական աղմուկ**

Օրինակ. Կարևոր թվացած դեպքը, հուշումը կամ փաստաթուղթը կարող է պարզվել աննշան կամ կեղծ, և դրա ուսումնասիրությունը՝ ժամանակի կորուստ: Ներկայացրեք, թե ինչպես է թիմը ժամանակ ու ուժ ծախսել կեղծ հետքի հետևից

գնալու վրա, մինչդեռ Հակառակորդը հանգիստ իրականացրել է իր նպատակները:

3. **«Տարածման մակարդակ»՝ 0-ից ցածր. Տեղեկատվության արգելափակում / գրաքննություն**

Օրինակ. Խիստ գրաքննություն է մտցվում: Ալգորիթմներն արգելափակում են ակտիվիստների սոցիալական ցանցերի էջերը, հեռացվում են նրանց հետաքննության նյութերի հղումները, կամ Հակառակորդն իր կապերի միջոցով հասնում է նրան, որ լրատվամիջոցները չլուսաբանեն այդ թեման: Խաղի շրջանակից դուրս ոչ ոք չի իմանում ճշմարտությունը:

4. **«Համապատասխանություն»՝ 0-ից ցածր. Ապատեղեկատվություն / ծուղակ**

Օրինակ. Պարզվում է, որ հանած քարտը սադրանք է: Հակառակորդը միտումնավոր հորինել ու տարածել է այդ տեղեկությունը կամ դեպքը՝ Գլխավոր հերոսին ծուղակը գցելու համար: Հայտնաբերված փաստը սուտ է, որի նպատակն է ակտիվիստներին ստիպել հրապարակավ հղում անել դրան, ապա բացահայտել նրանց սխալը և իրավական խնդիրներ առաջացնել:

6. ԽԱՂԻ ՓՈՒԼԵՐԸ

Խաղն ընթանում է 12 քայլով:

1. **Կերպարների ընտրություն.** Փակ աչքերով մեկական քարտ հանեք Գլխավոր հերոսի և Հակառակորդի տրցակներից:

2. **Իրավիճակի ներկայացում.** Իրավիճակի ներկայացման (Setup) տրցակից մեկ քարտ հանեք և դրեք խաղատախտակին: Քննարկեք քարտում ներկայացված հակամարտությունն ու դրա համատեքստը: Այնուհետև բացեք Գլխավոր հերոսի և Հակառակորդի քարտերը: Նրանց հատկանիշների արժեքների հիման վրա

նկարագրեք կերպարներին և սահմանեք նրանց դերերը հակամարտության մեջ:

3. **Հետազոտություն.** Հետազոտության (Research) տրցակից երկու քարտ հանեք: Դրանք ներկայացնում են այն տեղեկությունները, որոնք Գլխավոր հերոսը կօգտագործի Հակառակորդի դեմ պայքարում:

4. **Հանդիսատես / Համայնք.** Հետազոտության փուլում Հանդիսատես / Համայնք տրցակից մեկ քարտ հանեք: Քարտի հինգ հատկանիշների հիման վրա նկարագրեք հակամարտությունից տուժող կողմին:

5. **Գործողություն.** Գործողության (Action) տրցակից մեկական քարտ հանեք Գլխավոր հերոսի և Հակառակորդի համար: Քարտերի պատկերների շուրջ առաջացած մտքերից ու ասոցիացիաներից ելնելով՝ նկարագրեք, թե ինչ քայլեր են անում Գլխավոր հերոսն ու Հակառակորդը՝ միմյանց հակազդելու համար:

6. **Օգնականներ.** Գործողության փուլում Գլխավոր հերոսի և Հակառակորդի Օգնականների տրցակներից մեկական քարտ հանեք: Քարտերի հատկանիշների արժեքների հիման վրա նկարագրեք Օգնականներին և նրանց դերերը պատմության մեջ:

7. **Շրջադարձ.** Շրջադարձի տրցակից մեկ քարտ հանեք և դրեք խաղատախտակի համապատասխան հատվածում: Քարտի տեսակից ու արժեքներից ելնելով՝ պատմեք, թե ինչ է փոխվում պատմության մեջ:

8. **Լրացուցիչ կանոն.** զառերի նետում: Շրջադարձի փուլում միաժամանակ նետեք սև և սպիտակ զառերը: Արդյունքից կախված՝ կիրառեք հետևյալ կանոնները:

Եթե երկու զառերի գումարը 6-ից մեծ է.

- *Եթե սպիտակ զառի արդյունքն ավելի մեծ է, հանեք ևս մեկ Գլխավոր հերոսի քարտ:*
- *Եթե սև զառի արդյունքն ավելի մեծ է, հանեք ևս մեկ Գլխավոր հերոսի Օգնականի քարտ:*

Եթե երկու զառերի գումարը 6-ից փոքր է կամ հավասար է.

- *Եթե սպիտակ զառի արդյունքն ավելի մեծ է, հանեք ևս մեկ Հակառակորդի քարտ:*
- *Եթե սև զառի արդյունքն ավելի մեծ է, հանեք ևս մեկ Հակառակորդի Օգնականի քարտ:*

Նոր քարտի հատկանիշների հիման վրա այդ կերպարը ներառեք պատմության մեջ և որոշեք նրա դերը:

9. **Գագաթնակետ.** Գագաթնակետի (Climax) տրցակից մեկ քարտ հանեք և դրեք խաղատախտակի համապատասխան հատվածում: Քարտի պատկերից ոգեշնչվելով՝ նկարագրեք ճգնաժամային պահը, երբ Գլխավոր հերոսի, Հակառակորդի, նրանց Օգնականների և լսարանի միջև լարվածությունը հասնում է գագաթնակետին:

10. **Կրկնվող շրջադարձ.** Կրկնվող շրջադարձի (Repeated Turnaround) տրցակից մեկ քարտ հանեք և դրեք խաղատախտակի համապատասխան հատվածում: Քարտի տեսակից ու արժեքներից ելնելով՝ պատմեք, թե ինչ անսպասելի փոփոխություն է տեղի ունենում:

11. **Լրացուցիչ կանոն.** զառերի երկրորդ նետում: Կրկին նետեք երկու զառերը: Արդյունքի հիման վրա՝ 8-րդ քայլում նշված կանոններով, պատմության մեջ նոր կերպար ավելացրեք: Նրա դերը նկարագրելու համար Հետազոտության տրցակից քարտ հանեք. այն ցույց է տալիս, թե ինչ տեղեկություն է այդ կերպարը բերում պատմություն:

12. **Հանգուցալուծում.** Հանգուցալուծման (Resolution) տրցակից մեկ քարտ հանեք և դրեք խաղատախտակին: Հաշվի առնելով իրավիճակն ու քարտի արժեքները՝ պատմեք, թե ինչպես է ավարտվում պատմությունը:

Խաղի վերջում որոշեք՝ ինչպես եք ներկայացնելու պատմությունը՝ որպես վլոգի տեսանյութ, բլոգի գրառում կամ փոդքասթի ձայնագրություն: Ներկայացրեք ձեր պատմությունը: Եթե խաղում եք միայնակ կամ թիմով, գնահատեք ձեր պատմությունը նշանների օգնությամբ: Եթե խաղում եք մի քանի թիմով, գնահատեք մյուս թիմերի պատմությունները:

ԿԱՐԵՎՈՐ Է. Անկախ խաղի ձևաչափից՝ հենց սկզբից գրի առեք հանած քարտերն ու դրանց արժեքները, զառերի արդյունքներն ու ձեր ասոցիացիաները: Դրանք կօգնեն լրացնել սցենարի ձևանմուշով աշխատանքային տետրը, որը կօգնի կառուցել պատմությունը:



Կոնֆլիկտի քարտեր

Ո՞րն է ձեր նպատակը:

Կերպար | Նշումներ

Ազդեցություն՝ Պաշտպանվածություն՝ Վարպետություն՝ Բարեկամություն՝ Կարողունակություն՝

Գլխավոր հերոս

Հակառակորդ

Գլխավոր հերոսի օգնական

Հակառակորդի օգնական

Հանդիսատես / Համայնք

Տարածում Հանգուցալուծում Շրջադարձ Գագաթնակետ Շրջադարձ Գործողություն Հետագրություն

Ազդեցություն՝ Կարևորություն՝ Տարածման արագություն՝ Համապատասխանություն՝

7. ՕՐԻՆԱԿ

Վարողների համար. Այս բաժնում ներկայացված է խաղի ամբողջական օրինակ, որը կարող եք օգտագործել՝ մասնակիցներին ցույց տալու, թե ինչպես է խաղն ընթանում և ինչպես են հանվող քարտերն ազդում պատմության հետագա ընթացքի վրա:

Սկզբնական տվյալներ.

- **Հակամարտության քարտ.** Քարտ 9՝ «Տարածք և մասնակցություն բոլորի համար»: Թիմի ընտրած հիմնական ձևակերպումը՝ «Խաղատո՞ւն, թե՞ երիտասարդական կենտրոն»:
- **Գլխավոր հերոս՝ Իդեալիստը.** Ազդեցություն՝ 3, Պաշտպանվածություն՝ 4, Բարոյականություն՝ 12, Արագություն՝ 6, Կարողունակություն՝ 5:
- **Հակառակորդ՝ Բյուրոկրատ.** Ազդեցություն՝ 10, Պաշտպանվածություն՝ 12, Բարոյականություն՝ 2, Արագություն՝ 3, Կարողունակություն՝ 9:
- **Հանդիսատես / Համայնք (Տուժող կողմը).** Ազդեցություն՝ 4, Պաշտպանվածություն՝ 2, Բարոյականություն՝ 10, Արագություն՝ 5, Կարողունակություն՝ 5:

Պատմության զարգացումը՝ քայլ առ քայլ

- **Փուլ 1. Իրավիճակի ներկայացում**

Թիմի պատմությունը. Մեր քաղաքում կա մի հին, լքված շենք: Ակտիվ երիտասարդների մի խումբ ցանկանում է այն վերածել երիտասարդական արվեստի կենտրոնի: Գլխավոր հերոսը Ալեքսն է՝ բարի մտադրություններով երիտասարդ Իդեալիստը (Բարոյականություն՝ 12), որը, սակայն, քաղաքապետարանում կապեր չունի (Ազդեցություն՝ 3): Հակամարտությունն սկսվում է, երբ քաղաքի գլխավոր ճարտարապետը՝ կոռումպացված

Պաշտոնյան, հայտարարում է, որ շենքը 24 ժամ աշխատող խաղատուն դարձնելու նպատակով վարձակալությամբ կտրվի մասնավոր ընկերությանը: Ճարտարապետն իրավական պաշտպանություն ունի (Պաշտպանվածություն՝ 12) և վերահսկում է այդ հարցին առնչվող պետական գործընթացները (Կարողունակություն՝ 9):

- **Փուլ 2. Հետազոտություն**

Քարտ 4. «Հուսալի տեղեկատվություն» (Ազդեցություն՝ 4, Կարևորություն՝ 6, Տարածման մակարդակ՝ 1, Համապատասխանություն՝ 6):

Թիմի պատմությունը. Ալեքսը սկսում է հետաքննել հարցը: Քանի որ տեղեկության տարածման մակարդակը ցածր է՝ 1, լրատվամիջոցները դեռ չեն լուսաբանում թեման: Սակայն Ալեքսը հանդիպում է քաղաքապետարանի նախկին աշխատակցի, որը համարձակվում է անհրաժեշտ տեղեկություններ տրամադրել նրան (Համապատասխանություն՝ 6, Կարևորություն՝ 6): Փաստաթղթերը ցույց են տալիս, որ խաղատան պայմանագիրը ապօրինի փոփոխվել է: Իդեալիստն արդեն փաստեր ունի, բայց քաղաքում դեռ ոչ ոք դրանց մասին չգիտի:

- **Փուլ 3. Գործողություն**

Հանած գործողության քարտը. Քարտ 4՝ սմարթֆոն՝ «Ուղիղ եթեր» նշանով:

Թիմի պատմությունը. Ալեքսը որոշում է գործել՝ ոգեշնչվելով քարտի պատկերից: Իմանալով, որ իր ազդեցության տակ գտնվող տեղական թերթերը չեն հրապարակի նյութը՝ նա գնում է լքված շենքի մոտ, միացնում սմարթֆոնն ու սոցիալական ցանցերում ուղիղ եթեր սկսում: Նա տեսախցիկի առաջ ներկայացնում է ապացույցները և քաղաքացիներին կոչ անում բողոքի ակցիա անցկացնել:

- **Փուլ 4. Շրջադարձ՝ զառերով խաղի լրացուցիչ կանոնով**

Քարտ 3. «Մեդիա սկանդալ» (Ազդեցություն՝ 5, Կարևորություն՝ 5, Տարածման մակարդակ՝ 5, Համապատասխանություն՝ 6):

- *Ջառերի արդյունքը. Սպիտակ զառ՝ 1, սև զառ՝ 6:*
- *Տարածման նոր մակարդակի հաշվարկ. 5՝ սկզբնական արժեք + 1՝ սպիտակ զառ − 6՝ սև զառ = 0:*
- *Համապատասխանության նոր արժեքի հաշվարկ. 6 + 1 − 6 = 1:*
- *Ազդեցության նոր արժեքի հաշվարկ. 5 + 1 − 6 = 0:*
- *Կարևորության նոր արժեքի հաշվարկ. 5 + 1 − 6 = 0:*

Թիմի պատմությունը (մեկնաբանություն). Ալեքսի տեսանյութը սկսում է տարածվել, բայց Հակառակորդը թվային հարձակում է կազմակերպում: Նա խաղատան տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ընկերությանը հրահանգում է կազմակերպել, որ օգտատերերը զանգվածաբար բողոքեն Ալեքսի էջից: Արդյունքում Ալեքսի հրապարակումների տարածումն ամբողջությամբ կասեցվում է. ուղիղ եթերն ընդհատվում է, տեսանյութը ջնջվում, իսկ ալգորիթմներն ամբողջությամբ արգելափակում են էջը: Տեսանյութն այլևս ազդեցություն չի ունենում քաղաքի վրա:

- **Փուլ 5. Գագաթնակետ**

Հանած գագաթնակետի քարտը. Քարտ 7՝ իրար դեմ ուղղված և բախվող երկու սլաք:

Թիմի պատմությունը. Քաղաքային խորհրդում քվեարկության օրն է: Քանի որ թվային հարթակներն արգելափակված են, Ալեքսն ու երիտասարդները որոշում են անցնել անմիջական գործողության: Նրանք մարդկային շղթայով փակում են քաղաքապետարանի մուտքը: Ճարտարապետը դուրս է գալիս ոստիկանների և անվտանգության աշխատակիցների հետ: Պատմության գագաթնակետը շենքի դիմաց տեղի ունեցող լարված բանավեճն է. Ալեքսը բարձրախոսով ներկայացնում է փաստերը, իսկ ճարտարապետը սպառնում է դատի տալ նրան:

- **Փուլ 6. Կրկնվող շրջադարձ**

Հանած քարտը. Քարտ 4՝ «Կերպարի վարքի փոփոխություն. անսպասելի դաշնակից» (Կարևորություն՝ 5, Տարածման մակարդակ՝ 3, Համապատասխանություն՝ 6):

Թիմի պատմությունը. Երբ ոստիկանները պատրաստվում են ցրել երիտասարդներին, տեղի է ունենում երկրորդ շրջադարձը: Մինչ այդ չեզոք դիրքորոշում ունեցած քաղաքային խորհրդի անդամներից մեկը տպավորվում է Ալեքսի համարձակությամբ և անսպասելիորեն միանում երիտասարդներին: Նա համախմբում է քաղաքային իշխանություններից դժգոհ մարդկանց: Նրա քայլը կարևոր է (Կարևորություն՝ 5). նա պաշտոնական դիմում է ներկայացնում պայմանագիրը կասեցնելու համար և համակարգի ներսում խոչընդոտում ճարտարապետի ծրագրին:

- **Փուլ 7. Հանգուցալուծում**

Քարտ 2. «Փոխզիջում / Բանակցություններ» (Ազդեցություն՝ 3, Կարևորություն՝ 4, Տարածման մակարդակ՝ 2, Համապատասխանություն՝ 5):

Թիմի պատմությունը. Օրն ավարտվում է քաղաքային խորհրդի նիստերի դահլիճում անցկացվող բանակցություններով: Նոր դաշնակցի աջակցությամբ երիտասարդները ճնշում են Հակառակորդին: Կողմերը փոխզիջման են գալիս. խաղատան պայմանագիրը չեղարկվում է: Շենքը չի դառնա խաղատուն, սակայն քաղաքապետարանը դեռ այն չի հանձնում երիտասարդներին: Շենքը մնում է փակ, իսկ դրա ապագան կքննարկվի հաջորդ տարի: Երիտասարդները հաղթել են այս պայքարում, բայց տարածք ունենալու խնդիրը դեռ լուծված չէ:

- **Փուլ 8. Տարածում**

Թիմի պատմությունը. Պատմությունն ավարտվում է նրանով, որ Ալեքսը մոնտաժում է կարճ վավերագրական վլոգ՝ «Այն օրը, երբ կանգնեցրինք խաղատան ծրագիրը» վերնագրով: Նա օգտագործում է բախման տեսանյութերն ու քաղաքային

խորհրդի անդամի խոսքը: Տեսանյութը տարածվում է որպես ոգեշնչող օրինակ, թե ինչպես կարող են ամուր սկզբունքներն ու համատեղ գործողությունները հաղթահարել թվային գրաքննությունը:

ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏՐԱՄԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆՆ ՈՒ ԱՐԺԵՔՆԵՐԸ

Փորձառական ուսումնառության տեսական հիմքը

VIBE STORIES խաղի մանկավարժական մոտեցումը հիմնված է Կոլբի փորձառական ուսումնառության ցիկլի վրա: Մեդիագրագիտության և քաղաքացիական ակտիվության մասին տեսություն ներկայացնելու փոխարեն՝ խաղը սկսվում է գործնական փորձից. մասնակիցները խաղարկում են սոցիալական հակամարտություն և իրենք են որոշում, թե ինչպես օգտագործել իրենց ռեսուրսներն ու հաղորդակցման միջոցները:

Խաղի ընթացքում մասնակիցներն անցնում են ուսումնառության ցիկլի չորս փուլով.

1. **Կոնկրետ փորձառություն.** Մասնակիցները ստանձնում են դերեր և ծանոթանում հակառակորդ կերպարի թվային ցուցանիշներին ու ուժեղ և թույլ կողմերին:

2. **Դիտարկում և անդրադարձ.** Մասնակիցներն ուսումնասիրում են հետազոտության քարտերն ու գնահատում դրանց հավաստիությունը:

3. **Վերացական գաղափարների ձևակերպում.** Մասնակիցները զառերի արդյունքում թվային ցուցանիշների փոփոխությունները կապում են իրական երևույթների հետ, օրինակ՝ գրաքննության, ալգորիթմների ճնշման կամ ապատեղեկատվության:

4. **Ակտիվ փորձարկում.** Մասնակիցները աշխատանքային տետրում մշակած սցենարը վերածում են մեդիա արտադրանքի՝ տեսանյութի, տեքստի կամ փողքասթի:

Համակարգային անհավասարությունների թվային ներկայացումը

Խաղի մանկավարժական կարևոր սկզբունքներից մեկն այն է, որ սոցիալական գործընթացները չպետք է իդեալականացնել: Կերպարների հատկանիշները 0-ից 12 թվերով ներկայացնելը տեսանելի է դարձնում հանրային կյանքում առկա կառուցվածքային անհավասարությունները: Երբ երիտասարդները տեսնում են, որ իրենց Գլխավոր հերոս Իդեալիստի ազդեցության ցուցանիշը 3 է, իսկ Հակառակորդ Պաշտոնյայինը՝ 10, հասկանում են, որ մեդիայում լսելի լինելու և հաստատությունների վրա ազդեցություն ունենալու հնարավորությունները հավասար չեն և ինքնաբերաբար ապահովված չեն:

Այս մոտեցումը զարգացնում է համակարգային մտածողությունը: Մասնակիցները տեսնում են, որ բարձր բարոյական սկզբունքները (Բարոյականություն՝ 12) կարող են կերպարին խոցելի դարձնել, եթե դրանց չեն աջակցում գործնական հմտությունները (Կարողունակություն) կամ իրավական պաշտպանությունը (Պաշտպանվածություն): Խաղը խրախուսում է Օգնականների միջոցով ռազմավարական գործընկերներ գտնել և Հանդիսատեսի կամ Համայնքի քարտերի միջոցով վերլուծել լսարանը՝ «բարին միշտ հաղթում է» կաղապարային պատկերացմանը ապավինելու փոխարեն:

Արժեքների ուսուցումը խաղի միջոցով

Թեև խաղում մոդելավորվում են ճգնաժամային իրավիճակներ, դրա հիմնական նպատակն է խթանել ժողովրդավարական արժեքները և զարգացնել դրանց մասին խոսելու ու դրանք հաղորդակցելու հմտությունները: Գունավոր նշաններով գնահատման համակարգը կարևորում է պատմության բարոյական կողմը: Մանիպուլյացիայի, ատելության խոսքի կամ չստուգված փաստերի վրա հիմնված պատմությունները մյուս մասնակիցների կողմից ցածր են գնահատվում ներկայացման

ընթացքում: Այսպիսով, խումբն ինքն է ձևավորում որակի չափանիշներ՝ հիմնվելով հետևյալ արժեքների վրա.

- **Թափանցիկություն.** Ստուգված աղբյուրների օգտագործում և դրանց համապատասխանության գնահատում՝ քարտի «Համապատասխանություն» հատկանիշի բարձր արժեքի արտահայտմամբ:
- **Ներառականություն.** Համայնքի կամ Հանդիսատեսի կարիքները հաշվի առնելը:
- **Պատասխանատվություն.** Հասկանալը, թե ինչ հետևանքներ կարող է ունենալ մեդիա պատմության տարածումը:

ԽԱՂԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԳԱՂԱՓԱՐԸ
Պատմության զարգացման մեխանիզմը

VIBE STORIES-ը օգնում է պատմությունը կառուցել հստակ փուլերով և հաշվի առնել դրա վրա ազդող արտաքին գործոններն ու տարբեր շահերը: Պատմությունը զարգանում է թվային ցուցանիշների, զառերի պատահական արդյունքների և պատկերների ու քարտերի առաջացրած ասոցիացիաների փոխազդեցությամբ:

Խաղատախտակի ժամանակագիծը հիմնված է ժամանակակից մեդիայի համար հարմարեցված երեք գործողությամբ դասական կառուցվածքի վրա:

ՄԱՍ I. ՍԿԻՋԲ	ՄԱՍ II. Բախում	ՄԱՍ III. ՀԱՆԳՈՒՑԱԼՈՒԾՈՒՄ
Իրավիճակի ներկայացում → Հետազոտություն	Գործողություն → Շրջադարձ → Գագաթնակետ	Կրկնվող շրջադարձ → Հանգուցալուծում → Տարածում

Յուրաքանչյուր հատված պահանջում է մտածելու որոշակի մոտեցում. առաջին գործողության ընթացքում մասնակիցները վերլուծում են փաստաթղթերը, երկրորդում՝ մարտավարական քայլեր մշակում ճգնաժամը հաղթահարելու համար, իսկ երրորդում՝ ստեղծագործաբար մշակում ու ներկայացնում պատմությունը:

Պատահականության դերը և ռիսկերի կառավարումը

Խաղի լրացուցիչ տարբերակներում զառերը նմանակում են իրական կյանքում հանդիպող անկանխատեսելի փոփոխությունները: Օրինակ՝ հանկարծակի քաղաքական սկանդալը կամ ալգորիթմների փոփոխությունը կարող են ստվերել լրագրողական հետաքննությունը:

Եթե որևէ ցուցանիշ զրոյից ցածր է դառնում, մասնակիցները պետք է փոխեն պատմության ընթացքը և այդ անհաջողությունը ներառեն սցենարում: Օրինակ՝ եթե «Տարածման մակարդակը» բացասական է դառնում, թիմը պետք է ներկայացնի, թե ինչպես են սահմանափակել իր հրապարակումների տարածումը, գրաքննել կամ արգելափակել դրանք: Այդպես կարելի է ցույց տալ, թե ինչպես է ճգնաժամը նպաստում կերպարի զարգացմանը:

Թվերի և փոխաբերությունների կապը

Մասնակիցների հիմնական մարտահրավերն է թվերն ու պատկերները վերածել հուզական ազդեցություն թողնող պատմության: Գործողության քարտերի վրա միայն պատկերներ են, օրինակ՝ ուղիղ հեռարձակման նշանով սմարթֆոն: Մասնակիցները պետք է այդ պատկերը կապեն կերպարի թվային ցուցանիշների հետ: Եթե կերպարի արագության ցուցանիշը ցածր է, ուղիղ հեռարձակումը կարող է խափանվել: Իսկ եթե նրա կարողունակության ցուցանիշը բարձր է, հեռարձակումը կարող է դառնալ ապացույցները հստակ ու վստահելի ներկայացնելու միջոց: Այս մոտեցումը խաղը դարձնում է ռազմավարական խաղ, ոչ թե ազատ գրելու անկանոն վարժություն:

ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐՆ ՈՒ ԿՐԹԱԿԱՆ ԱՋԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ

Youthpass-ի շրջանակում հիմնական կարողունակությունների զարգացումը

VIBE STORIES խաղի կրթական ազդեցությունն օգնում է հասնել երիտասարդական աշխատանքի և դասընթացների ուսումնառության նպատակներին:

YOUTHPASS-Ի ԿԱՐՈՂՈՒՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ	ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ԴՐՍԵՎՈՐՈՒՄԸ VIBE STORIES ԽԱՂՈՒՄ
Բազմալեզու կարողունակություն / Հաղորդակցություն	Կարճ սցենար գրելը, բանավեճ վարելը և որևէ խնդրի շուրջ դիրքորոշում ներկայացնելը:
Թվային կարողունակություն և մեդիագրագիտություն	Աղբյուրների վերլուծություն, թվային հարթակներում ճգնաժամերի կառավարում և բովանդակության հարմարեցում սոցիալական հարթակների համար:
Անձնական, սոցիալական և քաղաքացիական կարողունակություն	Սահմանափակ ժամանակում թիմով աշխատելը և սոցիալական տարբեր խմբերի նկատմամբ կարեկցանք զարգացնելը:
Մշակութային իրազեկում և ինքնարտահայտում	Դիրքորոշում արտահայտելու համար տեսալսողական լեզվի օգտագործում՝ օժանդակ կադրերի պլանավորում, ձայնային ձևավորում և կադրավորում:

Ուսումնառության արդյունքները

Սթորիթելինգի և մեդիա արտադրության ոլորտում. Մասնակիցները սովորում են տեղեկությունը կառուցել պատմության երեք գործողությամբ կառուցվածքով՝ խուսափելով

իրար հետ կապ չունեցող դրվագներից: Նրանք սովորում են նույն պատմությունը հարմարեցնել երեք ձևաչափի՝ տեսանյութի կամ վլոգի, բլոգային գրառման և փոդքասթի՝ հաշվի առնելով յուրաքանչյուր ձևաչափի առանձնահատկությունները: «Ցույց տուր, ոչ թե պատմիր» սկզբունքն ամրապնդվում է օժանդակ կադրերի ու ձայնային էֆեկտների պլանավորմամբ, որոնք օգնում են հույզերն ավելի ազդեցիկ ներկայացնել:

Քննադատական մտածողության և տեղեկատվության հիգիենայի ոլորտում. Մասնակիցները զարգացնում են փաստերը ստուգելու հմտությունը՝ վերլուծելով աղբյուր հանդիսացող փաստաթղթերի «Համապատասխանություն» և «Կարևորություն» ցուցանիշները:

Նրանք սովորում են ճանաչել տեղեկատվական աղմուկն ու ապատեղեկատվական ծուղակները, որոնք խաղում ներկայացված են բացասական արժեքներով: Այսպիսով, նրանք պատկերացում են կազմում ուշադրության տնտեսության մասին՝ առանց բարոյական սկզբունքներից շեղվելու:

ԷԹԻԿԱԿԱՆ ՀԱՐՑԵՐՆ ՈՒ ՄԱՍՆԱԿԻՑՆԵՐԻ ԱՆՎՏԱՆԳՈՒԹՅՈՒՆԸ

Դերային խաղի և հակամարտային իրավիճակների խաղարկման առանձնահատկությունները

VIBE STORIES-ում շոշափվում են այնպիսի թեմաներ, ինչպիսիք են կոռուպցիան, խտրականությունը և իրավունքների խախտումը: Դրանց խաղարկումը կարող է հոգեբանական լարվածություն առաջացնել, ցավոտ անձնական հիշողություններ արթնացնել կամ իրական լարվածություն ստեղծել թիմի անդամների միջև: Այդ պատճառով մեթոդաբանության մեջ առաջնահերթ է երիտասարդների անվտանգությունը, և մասնակիցներին առաջարկվում են հույզերը կարգավորելու գործիքներ:

Հուզական անվտանգությունն ապահովելու գործնական միջոցներ

«STOP» քարտի կիրառումը. Քարտերի յուրաքանչյուր տրցակում կա դատարկ կարմիր քարտ՝ «STOP» գրությամբ: Ցանկացած մասնակից կարող է ցանկացած պահի դիպչել կամ վերցնել այդ քարտը՝ առանց պատճառը բացատրելու: Դա վարողին տեղեկացնում է, որ սահմանը խախտվել է: Թիմն անմիջապես դադարեցնում է խաղը, տվյալ պահին խաղարկվող հակամարտության քարտը փոխարինվում է չեզոք քարտով, իսկ վարողն առանձին զրուցում է մասնակցի հետ:

Մասնակցին և կերպարին չնույնացնելը. Որպեսզի կերպարի բացասական քայլերը չվերագրվեն խաղացողի անձնական հատկանիշներին, դերերը հստակ ներկայացվում են թվային ցուցանիշներով: Վարողները մասնակիցներին հիշեցնում են, որ խաղում նրանք խաղարկում են թվային հատկանիշներով ներկայացված կերպարներ, ոչ թե հանդես գալիս իրենց անձի անունից: «Դու կոռումպացված ես» արտահայտության փոխարեն պետք է ասել. «Քո կերպարի բարոյականության ցուցանիշը 2 է, և նա այս քայլն է անում»: Նման ձևակերպումներն օգնում են հստակ պահել մասնակցի և կերպարի միջև սահմանը:

Վարողի ինքնուրույնությունն ու ճկունությունը

Ուղեցույցը հաշվի է առնում դասընթացավարի կամ վարողի մասնագիտական ինքնուրույնությունը: Վարողը պարզապես կանոնները վերահսկող մրցավար չէ. նա կարող է հարմարեցնել խաղը խմբի կարիքներին: Եթե մասնակիցները տարիքով ավելի փոքր են կամ խաղի փորձ չունեն, վարողը կարող է չօգտագործել Օգնականների քարտերի տրցակները կամ զառերը՝ խաղի կանոնները պարզեցնելու համար: Ավելի փորձառու խմբերի դեպքում կարելի է սահմանել կարճ ժամանակային փուլեր՝ խաղի տեմպն արագացնելու համար:

ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ ԴԱՍԸՆԹԱՑԱՎԱՐՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ 120 րոպեանոց աշխատարանի օրինակելի ժամանակացույց

Դասընթացավարները կարող են փոխել տևողությունները՝ ըստ դասընթացի նպատակների: Որպես օրինակ՝ առաջարկվում է հետևյալ կառուցվածքը.

Կանոնների ներկայացում և նախապատրաստում. Ներկայացնել կանոնները, պատրաստել խաղատախտակը և հանել կերպարների սկզբնական քարտերը:

- **Խաղ՝ 12 քայլով.** Անցնել խաղատախտակի փուլերով և աշխատանքային տետրում լրացնել սցենարի ձևանմուշը:
- **Ներկայացում և գնահատում.** Թիմերը ներկայացնում են իրենց պատմությունները՝ յուրաքանչյուրին հատկացնելով առավելագույնը 3 րոպե: Այնուհետև մասնակիցները գնահատում են պատմությունները նշանների օգնությամբ:
- **Ամփոփիչ քննարկում.** Ձևակերպել խաղից բխող կրթական և գործնական եզրակացությունները:
- **Խաղից հետո անդրադարձ**

Ամփոփիչ քննարկման ընթացքում խաղի փորձը վերածվում է կայուն գիտելիքի: Դասընթացավարը կարող է մասնակիցներին տալ նախապես պատրաստած հարցեր:

Հույզերի փուլ. «Պատմության զարգացման ո՞ր պահն է ձեզ ամենից շատ դուր եկել: Ի՞նչ զգացիք, երբ զառերի արդյունքը ստիպեց փոխել ձեր ծրագրերը»:

Վերլուծության փուլ. «Ի՞նչ քայլեր արեցիք՝ ձեր կերպարի Պաշտպանվածության կամ Ազդեցության ցածր ցուցանիշը փոխհատուցելու համար: Քարտերի պատկերներն ինչպե՞ս օգնեցին պատկերացնել կոնկրետ տեսարանները»:

Կիրառման փուլ. «Խաղի ո՞ր իրավիճակներին եք հանդիպում ձեր հետևած լրատվամիջոցներում, օրինակ՝ տեղեկատվության արգելափակման կամ գրաքննության: Երեք գործողությամբ կառուցվածքն ինչպե՞ս կարող է օգնել ձեր հաջորդ տեսանյութը պատրաստելիս կամ գրավոր նյութը գրելիս»:

Եթե թիմը չգիտի՝ ինչ անել բացասական ցուցանիշի դեպքում. Վարողը կարող է հարցնել. «Եթե այս փաստաթղթի կարևորության ցուցանիշը զրոյից ցածր լիներ, ինչպե՞ս Հակառակորդը կշեղեր հանրության ուշադրությունը: Ի՞նչ լուր կամ խոսակցություն կտարածեր»:

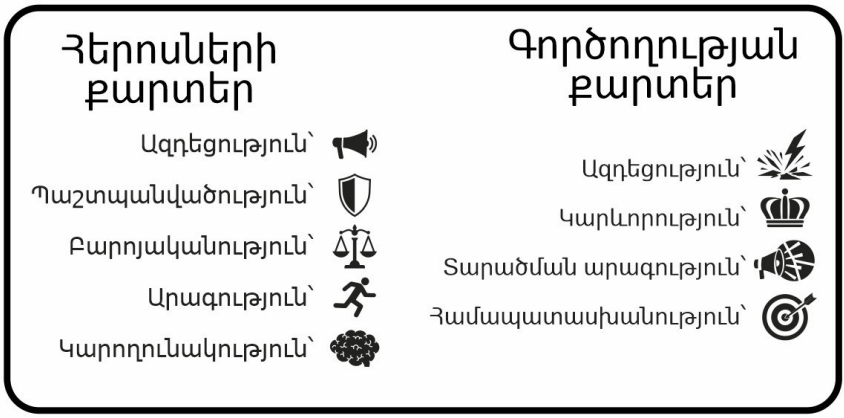
Եթե մասնակիցներից մեկը մենակ է գրում ամբողջ սցենարը. Վարողը կարող է հիշեցնել, որ յուրաքանչյուր մասնակից որոշումներ է կայացնում իր կերպարի համար. «Միայն Օգնականի քարտը վերցրած մասնակիցը կարող է որոշել, թե ինչպես օգտագործի իր կերպարի Կարողունակությունը՝ այս տեսարանը լուծելու համար»:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

VIBE STORIES խաղի հիմնական արժեքն այն է, որ մեդիա աշխարհի և քաղաքացիական ակտիվության մասին բարդ ու վերացական գաղափարները դարձնում է հասկանալի, շոշափելի և կիրառելի: Թվային ցուցանիշներով ներկայացված կերպարներն ու պատմության երեք գործողությամբ դասական կառուցվածքը միասին ստեղծում են իրական պայմաններին մոտ, բայց անվտանգ ուսումնական միջավայր: Այստեղ երիտասարդները կարող են սխալվել, տեսնել, որ իրենց նախաձեռնությունը կարող է չհաջողվել, և զգալ ապատեղեկատվության ու գրաքննության ազդեցությունը՝ առանց իրական կյանքում սոցիալական կամ մասնագիտական հետևանքների:

Այս գործիքն օգնում է ոչ ֆորմալ կրթության դասընթացավարներին և առաջարկում ճկուն մեթոդաբանություն, որը համահունչ է եվրոպական երիտասարդական աշխատանքի չափանիշներին: VIBE STORIES-ն իր նպատակին հասնում է ոչ թե այն ժամանակ, երբ թիմը հավաքում է առավելագույն թվով կանաչ նշաններ, այլ երբ մասնակիցներն ավարտում են խաղը՝ զարգացած քննադատական մտածողությամբ, սեփական ստեղծագործական կարողությունների հանդեպ ավելի մեծ վստահությամբ և հստակ պատկերացմամբ, թե ինչպես կառուցել ու արտահայտել իրենց ասելիքը՝ համայնքում դրական փոփոխություն առաջ բերելու համար:

Քարտերի պատկերակների բացատրագիր



Այս ձեռնարկի բոլոր նյութերը պաշտպանված են հեղինակային իրավունքով՝ FECE, 2026։


VIBE