

KÉZIKÖNYV

oktatóknak, tanároknak



Budapest



jovesólides
JÓVENES HACIA
LA SOLIDARIDAD
Y EL DESARROLLO

anthropolis



Co-funded by
the European Union



Tartalom

1.

Mi a globális szolidaritásra és fenntarthatóságra nevelés ?

elméleti információ

2.

Hátrányos helyzetű fiatalok globális felelősségvállalásra és szolidaritásra nevelése

Miért?

Hogyan vonjuk be a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalokat a globális nevelésbe

3.

Oktatási eszközök

Stratégiai tengelyek

Kulcsfigurák



Bevezető



Napjainkban a "globális felelősségvállalásra és szolidaritásra nevelés" (GCE, a továbbiakban globális nevelés) alapvető szemponttá vált az egyének minőségi oktatásában. Az egyre inkább globalizálódó és összekapcsolódó világban alapvető fontosságú, hogy a fiatalok megismerjék a globális állampolgársággal kapcsolatos témákat, és foglalkozzanak velük, ideértve az olyan témákat, mint az éghajlatváltozás, a demokrácia és az emberi jogok. Ugyanakkor az is fontos, hogy a fiatalok lehetőséget kapjanak az európai értékek felfedezésére és megismerésére európai identitásuk megerősítése érdekében. Sok fiatal számára azonban kihívást jelent ezekről a témákról párbeszédet folytatni, különösen a hátrányos helyzetűek számára. Ezért fogott össze három non-profit szervezet Magyarországról (Anthropolis Egyesület), Franciaországból (Le Partenariat) és Spanyolországból (Jovesolidés), hogy az ACCESS projekten dolgozzanak.

Az ACCESS projekt partnerei úgy vélik, hogy ezeknek a kérdéseknek a megismerését ki kell terjeszteni a kevesebb lehetőséggel rendelkező egyénekre is. Ezt úgy érik el, hogy az ifjúságsegítőket, pedagógusokat oktatják a globális nevelés módszereire többek között egy európai szintű e-learning platformon, egy új, globális állampolgárságra fókuszáló társasjáték kifejlesztésén, egy inkluzív nemzetközi mobilitásról szóló információs füzetben és egy olyan nemzetközi tréningen keresztül, amely lehetővé teszi, hogy az ifjúságsegítők, pedagógusok megosszák a globális nevelés területén szerzett tapasztalataikat. Ezek az ifjúságsegítők, pedagógusok a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalokkal (16-30 évesek) foglalkoznak. Konkrétan az oktatásban, foglalkoztatásban vagy képzésben nem részesülő fiatalokkal (NEET), az állami gondoskodásban élő fiatalokkal és a fogyatékossággal élő fiatalokkal.

Ez a kézikönyv felvázolja az inkluzivitásról és a globális nevelésről szóló elméleti ismereteket, amelyek e projektnek az alappillérei. Ezután rátér arra, hogy milyen módszereket és stratégiákat érdemes alkalmazni, amelyek segítségével a marginalizált háttérű fiatalok közelebb kerülhetnek a globális nevelés szemléletéhez, gyakorlatához. Végül, olyan játékokról és tevékenységekről lesz szó, amelyeket az ifjúságsegítők, pedagógusok felhasználhatnak a fiatalok bevonására. Ez a fejezet ötleteket és tippeket ad arra vonatkozóan, hogyan lehet ezeket a játékokat a lehető leginkluzívabbá és elérhetőbbé tenni.



Bevezető

Első rész – Értékek és az Access projekt:

Az ACCESS projektnek három alapgondolata van: a globális állampolgárság, az európai polgárság és az inkluzivitás. A globális állampolgárság az a meggyőződés, hogy az egyének egy olyan globális közösség részei, amely túlmutat a nemzeti határokon. Ezért a globális nevelés célja, hogy tudatosítsa az emberekben ezt olyan értékek népszerűsítésével, mint az emberi jogok és a demokrácia, valamint a sokféleség tisztelete és az éghajlatváltozással kapcsolatos tudatosság. Ez felhívhatja a figyelmet a globális összefüggésekre és arra is, hogy a világ erőforrásait hogyan kell igazságosan megosztani. Így módon a globális nevelés segíthet egy igazságosabb és fenntarthatóbb világ megteremtésében mindenki számára.

A globális polgársághoz hasonlóan az európai polgárság is azt jelenti, hogy az európaiaknak közös az európai identitásuk. Ez a közös európai identitás túlmutat a nemzeti határokon, és az „európai értékekbe vetett hit” révén egyesíti a kontinenst. Ezeket az értékeket a demokrácia, az emberi jogok, valamint az individualizmus és a különböző európai közösségek tudatossága iránti elkötelezettség jellemzi. Európa jelenlegi politikai és társadalmi helyzetében alapvető fontosságú, hogy az európai fiatalok megértsék ezen értékek fontosságát.

Végül, az inkluzivitás az a meggyőződés, hogy az egyéneknek egyenlő hozzáférést kell biztosítani a lehetőségekhez, függetlenül identitásuktól vagy háttérüktől. Ezért a nevelési tevékenységeket és az oktatást a lehető leginkluzívabban kell megszervezni és legelérhetőbbé kell tenni, és azon belül biztosítani az egyéneknek a globális és európai értékekről és kérdésekről történő oktatást-nevelést. Természetesen lehetetlen, hogy minden tevékenység teljesen inkluzív legyen mindenki számára. Mindenkinek egyedi igényei vannak, ezért megvalósíthatatlan minden tevékenységet az összes igényéhez igazítani. Ennek ellenére minden erőfeszítést megtettünk annak érdekében, hogy az ACCESS projekt tartalma, tevékenységei és kézikönyvei a lehető leginkluzívabbak legyenek.

Bevezető

Minden fiatalnak – származásától függetlenül – lehetőséget kell adni arra, hogy beleszóljon az őt és a világot érintő kérdésekbe. Az ACCESS projekt munkája fontos ahhoz, hogy a globális és európai polgárság kérdései mindenki számára befogadóak legyenek. A partnerek remélik, hogy az olvasók hasznosnak és informatívnak találják ezt a kézikönyvet. Partnerségünk sok szerencsét és sikert kíván a fiatalokkal történő munkához a globális témákkal összefüggésben!





Bevezető

Második rész – Tartalom és szerkezet:

Az ACCESS projekt célja, hogy a hátrányos helyzetű fiatalokkal foglalkozó ifjúságsegítőket, pedagógusokat, nevelőket bevonja a globális polgárság és az európai polgárság kérdéskörébe, aminek keretében a globális nevelés módszertanáról kapnak oktatást. Ez a kézikönyv csak az első lépés ehhez. A projektben elkészül egy e-learning tananyag, egy társasjáték és egy inkluzív mobilitásról szóló kiadvány is.

Part 3 – A kézikönyv felépítése

Ez a kézikönyv három fejezetből áll, amelyek mindegyike a globális nevelés egy-egy központi aspektusát tárgyalja. Az első fejezet bemutatja azokat az elméleti kereteket, amelyek az ACCESS projekt alapját képezik. Az elméleti alapok meghatározása után, a kézikönyv áttér a bevált gyakorlatok megvitatására a hátrányos helyzetű fiatalok eléréséhez. A kézikönyv tippeket és tanácsokat oszt meg azzal kapcsolatban, hogyan éri el a fiatalokat hatékonyan ezekben a kérdésekben, és hogyan tegyék e témákat érthetővé számukra. Végül a kézikönyv azzal zárul, hogy feladatléírásokat és játékjavaslatokat ad az ifjúságsegítőknek, pedagógusoknak, amelyek felhasználhatók a fiatalok bevonására. Ezek közé a tevékenységek közé tartozik a **Föld táplálása, a Jogok nyomában, a Ki a legügyesebb halász?** és még sok más. Előfordulhat, hogy a sajátos nevelési igényű fiatalok nehéznek találják ezeket a játékokat vagy tevékenységeket. A fejezet azonban pont ehhez ad tanácsokat és tippeket annak érdekében, hogy a játékok és tevékenységek a lehető leginkluzívabbak legyenek.

1.fejezet

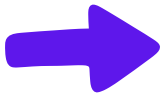




1.fejezet

Ez a fejezet a globális nevelés kérdéseinek és módszertani gyakorlatainak megértéséhez ad segítséget.

A fogalomrendszer angolszász alapokon nyugszik, mivel a mögötte meghúzódó eszmerendszer maga is az angolszász demokrácia-felfogásra épül. Az elérhető dokumentumok is döntően angol nyelvűek, amelyek részben Észak-Amerikában, nagyobb részük az EU-ban és ezen belül Nagy-Britanniában és Finnországban, valamint Ausztráliában és Új-Zélandon készült.



A globális nevelés fejlődése

1950-1960: A vészhelyzetekben beavatkozó civil szervezetek és humanitárius egyesületek karitatív megközelítést alkalmaztak.

1970-1980: A civil szervezetek inkább a „rászoruló országoknak” nyújtott fejlesztési segélyekre összpontosítottak, és számos fejlesztési oktatási programot hoztak létre. Ez a megközelítés még mindig az ún. „északi” országok uralmát jelezte az ún. „déli” országok felett.

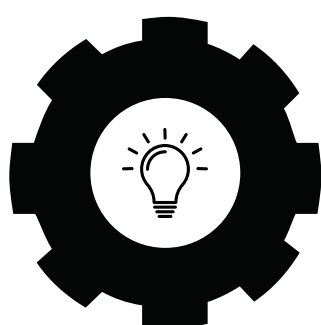
1990-2000: Egyre összetettebb fejlesztési vízió valósult meg, amiben a projekteket a helyi hatóságokkal és egyesületekkel együttműködve közösen építették ki, a lakosság szükségleteinek figyelembe vételével. Ez az új megközelítés hozzájárult a fenntarthatóságra és a nemzetközi szolidaritásra nevelés létrejöttéhez és megerősödéséhez.

2010 óta: Számos globális válság megjelenése olyan új gondolkodásmódhoz vezetett, amely inkább az „aktív polgárság” megközelítésre összpontosít, és az egyéni és kollektív felelősség gondolata a cselekvés hajtóereje.

A továbbiakban bemutatjuk a globális nevelés módszertanát.

1.fejezet

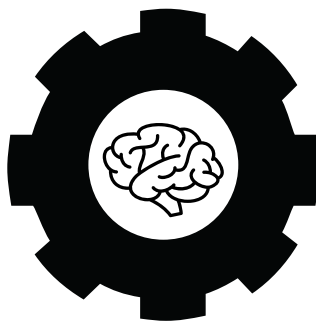
A globális nevelés



TÁJÉKOZTATNI



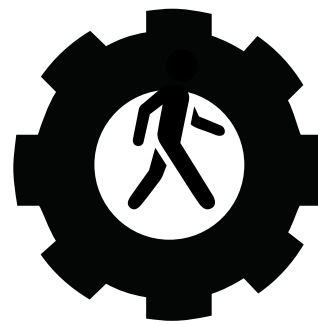
információt adni globális
kérdésekről



MEGÉRTENI



rendelkezni a
megértéshez szükséges
alapokkal



CSELEKEDNI



akciókat végrehajtani
egy fenntarthatóbb,
igazságosabb,
inkluzívabb világért

A globális nevelés célja az emberek attitűdjének és viselkedésének változása az irányba, hogy egyénileg és közösen hozzájárulhassanak egy igazságosabb és fenntarthatóbb világ felépítéséhez. A globális nevelés folyamata egy oktatási gyakorlat, amelynek célja a polgári elkötelezettség ösztönzése a következők által:

- Tájékoztatás: Mások megértése (kultúrájuk, készségeik, életmódjuk, kommunikációs kódjaik stb.) és a főbb témák megértése (környezet, egészségügy, oktatás stb.).
- Megértés: Reflexió kezdeményezése, kritikai gondolkodás ösztönzése, az állampolgári pozíció tudatosítása lokális, majd globális szinten és felelősségvállalás.
- Cselekvés: Változtass viselkedéseden, nyiss mások felé, légy toleránsabb, győzd le az előzetes elképzeléseket és előítéleteket stb.!

1.fejezet

Miért a globális nevelés?

- Bolygónk gazdagságának és az együttélés fontosságának értékelése.
- Az egymásra utaltság és a kirekesztés mechanizmusainak megértése egy igazságosabb világ érdekében.
- A polgárok és a különböző földrajzi területek összekapcsolása, a generációk és a különböző társadalmi csoportok közötti szolidaritás ösztönzése.
- Az emberi jogokat és a környezetet tiszteletben tartó fejlődési módok kialakításának elősegítése.
- Az egyenlőtlenségek és a diszkrimináció csökkentésének elősegítése.



1.fejezet

Hogyan valósul meg a globális nevelés ?

- Oktatási-nevelési tevékenységek/rendezvények során.
- Nyilvánosságnak szóló szemléletformáló rendezvényeken.
- Célzott képzések biztosításával.

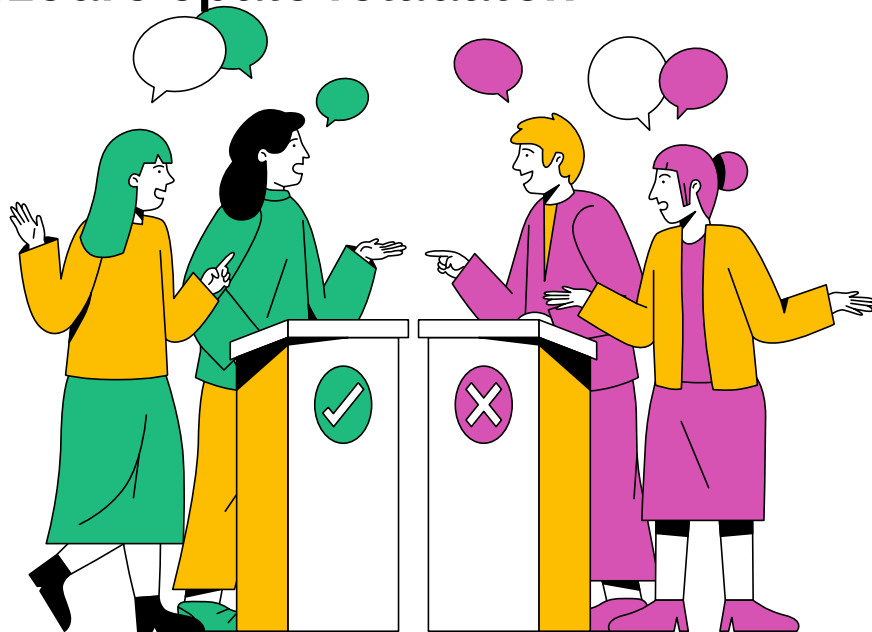
A globális nevelésben használt egyik fő módszertan az aktív tanulás, amelyben a résztvevőt a tanulás középpontjába helyezzük és támogatjuk őt a részvételben, felelős cselekvések kezdeményezésében, végrehajtásában.



1.fejezet

Módszerek és interaktív tevékenységek különböző típusai:

- Közös tudás kiaknázása
- Szerepjáték
- Együttműködésre épülő feladatok
- Párbeszédre épülő feladatok



1.fejezet

A globális nevelés egy módja annak, hogy az embereket arra ösztönözzük, hogy megszólaljanak, eszmét cseréljenek és eredményes párbeszédet folytassanak

A globális nevelés azon az elgondoláson alapul, hogy nem csak egy országgal vagyunk kapcsolatban, hanem egy szélesebb globális közösséggel is. Tehát az ehhez való pozitív hozzájárulással regionális, nemzeti és helyi szinten is befolyásolhatjuk a változást.

A globális nevelés egy olyan hosszú távú oktatási-nevelési szemlélet, amely értékeli a kollektív intelligenciát és a kulturális sokszínűséget, továbbá cselekvésre és aktív állampolgári szerepvállalásra ösztönzi a résztvevőket. Mindezt inkluzív megközelítésben teszi és próbál a szükségleteknek megfelelően mindenféle közönsséget elérni.

Az ACCESS projektben a partnerek, hogy támogassák saját módszertani eszköztárukat is egy inkluzív tervezésről szóló tanfolyamon vettek részt, amelyet a francia Signe de Sens Egyesület tartott. Ez a képzés lehetővé tette számunkra, hogy felfedezzük és elmélyítsük a co-design módszertanát.



➡ Ez a módszertan négy szakaszból áll:

1. Feltárás: keretezés - megfigyelés - visszacsatolás - követelmények, specifikációk;
2. Tervezés: használati előírások;
3. Prototípuskészítés: tapasztalatgyűjtés és felhasználói tesztelés - műszaki specifikációk;
4. Valorizáció: terjesztési médiumok megtervezése és alkalmazása.

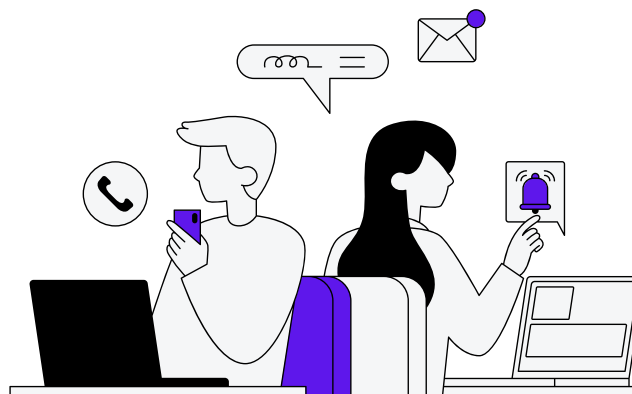
Az inkluzivitás megközelítését a következőképpen határozzák meg: "Együttműködésen alapuló és pragmatikus megközelítés, amely minden polgár szükségleteire összpontosul, a befogadóbb társadalom irányába történő átalakulás támogatása érdekében, hogy a szolgáltatások hasznosabbak, kívánatosabbak és funkcionálisabbak legyenek".



1.fejezet

Hogyan valósítsuk meg?

- Érthető kommunikáció
- Hozzáférhető grafika
- Könnyű olvashatóság és érthetőség. A tudományos nyelv mindenki számára érthető nyelvre fordítása.
- Érintett személyekkel való párbeszéd (szükségleteik, javaslatok, tapasztalatok gyűjtése stb.).



1.fejezet

Miért cselekedjünk így?

- A diszkrimináció és az egyenlőtlenség csökkentéséért.
- Így mindenki részt vehet és érdemes részt vennie a folyamatokban.
- Mindenkinek biztosítani a részvételhez szükséges eszközöket.



1.fejezet



Mivel a globális nevelés a diszkrimináció és az egyenlőtlenség elleni hajtóerő, fontos annak biztosítása, hogy a tevékenységek inkluzívak, hozzáférhetőek és mindenki számára vonzóak legyenek, függetlenül a különbségektől. Az eszközök és tevékenységek adaptálása a közös alkotás és közös tervezés folyamatának része, és az érintett személyeket be kell vonni.

Ez segít arra ösztönözni az embereket, hogy együtt éljenek, elfogadják a különbségeket, és elkerüljék, hogy bárkit kirekesszenek. Éppen ezért a befogadásnak vezérelvnek kell lennie az egész folyamat során.

Végül a globális nevelés elkötelezett a fenntarthatóbb világ mellett, és ez nem érhető el a Fenntartható Fejlődési Célok (SDG) témáinak megvitatása nélkül.

1.fejezet



A Fenntartható Fejlődési Célokat az Egyesült Nemzetek Szervezete 2015-ben fogadta el egyfajta globális cselekvési felhívásként a szegénység felszámolására, a bolygó védelmére és annak biztosítására, hogy 2030-ra minden ember békében és jólétben éljen. A célok összefüggenek egymással, és rávilágítanak az előttünk álló globális kihívásokra.

Mit tesznek lehetővé a megfogalmazott célok?

- Univerzális nyelv
- Alkalmazkodás a nemzeti/helyi viszonyokhoz
- Transzverzalitás

Mik a korlátai?

- Nincs kötelezettség, vagyis az országok nem kötelesek a fenntartható fejlesztési célok tiszteletben tartására és azok érdekében cselekedni.
- Az elérésükhöz szükséges eszközök nincsenek meghatározva.

A globális nevelés korunk fő kihívásai kapcsán (egyenlőség, emberi jogok, környezetvédelem stb.) a megértésnek az egyik kiemelt eszköze lehet, mert elősegíti a nemzedékek és kultúrák közötti jobb megértést, és ösztönzi a fenntarthatóság iránti polgári elkötelezettséget. A részvételen alapuló tanítási eszközök használata olyan tanulási környezetet teremt, amely támogatja a párbeszédet és a kollektív, kreatív feladatmegoldást. Ezeket az eszközöket a kontextushoz és a közönséghez kell igazítani, hogy megfeleljenek a kitűzött igényeknek és céloknak.

A globális nevelési tevékenységeket követően a kiértékelési fázis is fontos szerepet kap „hogyan ne ragadjunk benne a feladatok által kiváltott érzelmekben, hogy kritikai észrevételeket fogalmazzunk meg a feladatok megvalósításakor szerzett élményről, és túllépjünk a pusztán kísérletezésen vagy szerepjátékon, hogy végre a tettek mezejére lépjünk.”

A globális nevelés módszerei innovatív és részvételen alapuló tanulási módokat ösztönöznek. A 3. fejezetben olyan pedagógiai eszközöket mutatunk be, amelyek támogatják ezt a megközelítést.

2.fejezet



2.fejezet

Miért érdemes a globális nevelést elérhetővé tenni a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalok számára?

Az ACCESS projekt a hátrányos helyzetű fiatalokat kívánja bevonni a globális nevelési folyamatokba. Ebben a fejezetben egy kicsit alaposabban megvizsgáljuk, miért lehet a globális fenntarthatóságra és szolidaritásra nevelés fontos erőforrás a személyes, szakmai és társadalmi fejlődésükben kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalok számára.

Kompetenciák

Mint minden strukturált oktatási folyamat, a globális nevelés is arra törekszik, hogy meghatározott kompetenciákat fejlesszen a tanulóknál. Számos keretrendszer létezik, amely felsorolja azokat a kompetenciákat, amelyeket a globális nevelés fejleszt a tanulók körében. Az Európa Tanács Észak-Dél Központjának Global Education Guidelines kiadványa például a Demokratikus Kultúrák Kompetenciáinak Referenciakeretére hivatkoznak, és a globális nevelés 20 kompetenciáját javasolják négy kategóriában (tudás, készségek, értékek és attitűdök). Az „emberi jogok és az emberi méltóság értékelése” és a „világ ismerete és kritikai megértése” mellett a keretrendszer számos olyan kompetenciát tartalmaz, amelyek „horizontálisnak” tekinthetők, azaz amelyek nem kapcsolódnak a tudás egy adott oktatási vagy szakmai területéhez, de a legkülönbözőbb helyzetekben és munkakörülmények között használható és értékelhető. Ilyen kompetenciák a következők: elemző és kritikai gondolkodási készség, együttműködési és konfliktusmegoldó készség, nyitottság és állampolgári gondolkodás. Az Oxfam Education for Global Citizenship útmutatója olyan kompetenciákat tartalmaz, mint a „kreativitás”, „a sokszínűség értékelése” és a „kommunikáció”. A The Six Steps to Global Citizenship (Hat lépés a globális állampolgárság felé) keretrendszer a „türelmet”, „kitartást” és „bátorságot” segíti elő, ami a félelmek irányításának képességét jelenti. Ezek a kompetenciák hasznosak és szükségesek az összetett mindennapi élethez, de sok közülük ahhoz is tökéletesen illeszkedik, amit a vezető egyetemek és gazdasági szervezetek javasolnak, hogy a jövő munkahelyeihez a legfontosabb és legszükségesebb kompetenciák lesznek (lásd pl. A Világgazdasági Fórum (<https://www.weforum.org/stories/2020/10/top-10-work-skills-of-tomorrow-how-long-it-takes-to-learn-them/>) vagy ez a LinkedIn cikk: <https://www.linkedin.com/pulse/12-competencies-future-success-advantage-daniel-burrus/>).

2. fejezet

A kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalok bevonása a globális nevelés folyamatába azt eredményezi, hogy olyan kompetenciák fejlesztésében támogatjuk őket, amelyek önállóbb és hatékonyabb eligazodást jelentenek a világban, és akár a munkaerőpiacon való elhelyezkedést is erősítik.

Ha újból áttekintjük a globális nevelési keretrendszert, akkor még egy olyan kompetenciatípust fedezhetünk fel, amely nagyon gyakran kulcsfontosságú a hátrányos helyzetű fiatalok számára, és ez az önismeret. Az Oxfam keretrendszere olyan kompetenciákat foglal magában, mint az „identitástudat és önbecsülés”, „öntudat és reflexió”. Az „én tudása és kritikai megértése” az Észak-Dél Központ irányelveiben jelentkezik. A „Hat lépés a globális állampolgárság felé” keretrendszerében pedig megtalálhatjuk a „saját identitás leírásának képességét, a bizalmat, az önértékelés és önbecsülés érzését”. Kiemelten fontosak ezek a kompetenciák azoknak a fiataloknak, akiknek sebezhetősége gyakran összefonódik identitásukkal, és nehezükre esik identitásuk feldolgozása és elfogadása. Az ilyen kompetenciák hiánya bizonytalansághoz, féltékenységhez vagy apátiához vezethet, de megnyilvánulhat egészségtelen, romboló vagy erőszakos (önmagával vagy másokkal szembeni) viselkedésben is. Anélkül, hogy azt állítanánk, a globális nevelés csodaszer, amely garantálja az egészséges identitást és/vagy a mentális egészséget minden tanuló számára, megállapítható, hogy koncentrált erőfeszítések vannak ebben az oktatási paradigmában az önfeltárás, az önelfogadás és az önbecsülés elősegítésére, amelyek kulcsfontosságúak a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalok számára. Ezt olyan kompetenciák erősítése is alátámasztja a globális nevelésben, mint a sokszínűség elfogadása és értékelése, az empátia és az interkulturális kommunikáció.

2.fejezet

A globális nevelés folyamatai mindig emberi jogi megközelítést is alkalmaznak a kompetenciák fejlesztése során: „az emberi jogok ismerete és kritikai megértése” a demokratikus kultúra kompetenciáinak referenciakeretében; az emberi jogokkal kapcsolatos ismeretek és az emberi jogok tiszteletben tartása az Oxfam keretrendszerében; „Az emberi jogok tudatosítása és védelmük módjai” a “Hat lépés a globális állampolgárság felé” c. útmutatóban. Mivel az emberi jogokat gyakrabban sértik meg, vagy veszélyeztetik a kisebbségeket és a különböző hátrányos helyzetű közösségeket, régóta bebizonyosodott, hogy további erőfeszítéseket kell tenni annak érdekében, hogy ezek a közösségek tisztában legyenek saját jogaikkal. De annak megértése, hogy jogait megsértették, nem feltétlenül javítja helyzetét, hacsak nem rendelkezik cselekvési kompetenciával. Amit a globális nevelés is igyekszik fejleszteni a tanulók körében: „az igazságtalanság elleni küzdelem módjainak ismerete”, „kezdeményezésre való képesség és mások bevonásának képessége” a “Hat lépés a globális állampolgárság felé” című programban; „Tájékozott és reflektív cselekvés” és „Hitek abban, hogy az emberek képesek változást előidézni” az Oxfam - globális állampolgárságra nevelésében. Ez utóbbi különösen fontos az emberek számára általában - de a kevesebb lehetőséggel rendelkezőkből még inkább - hiányzik a változás lehetőségébe vetett hit, ami megakadályozza őket a cselekvésben. Más szóval, a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalok globális oktatásába való befektetés azt jelenti, hogy tudatosítjuk bennük emberi jogaikat és védelmük módjait, valamint az ehhez szükséges motivációt és önbizalmat.

2. fejezet

Módszertan. Míg az előzőekben azt tártuk fel, hogy a globális nevelés miért megfelelő eszköz a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalokkal való munkához az elvárt tanulási eredmény szempontjából, ebben a részben röviden áttekintjük az alkalmazott módszerek alkalmasságát. A kettő erősen összefonódik, vagyis a kompetenciák egy része (különösen a transzverzálisak) csak a megfelelő módszertanok alkalmazásával fejleszthetőek.

A témával kapcsolatban rengeteg szakirodalom létezik, de mindegyik megerősíti, hogy a globális nevelés alapelvei és módszertani megközelítése, különösen hatásos a hátrányos helyzetű fiatalok számára. Az alábbiakban részletezzük, hogy melyek azok a sajátosságok, amelyek erre alkamassá teszik:

Tanulóközpontú. Ez azt jelenti, hogy a módszerek fejlesztik a tanulók autonómiáját, függetlenségét. A tanulókat saját tanulási folyamatuk menedzsereinek tekinti, nem pedig passzív befogadónak. A kevesebb lehetőséggel rendelkező emberek számára ez azt jelenti (a transzverzális készségek gyakorlásán túl), hogy sajátos tapasztalataikat, szükségleteiket "behozhatják" a tanulási folyamatba, így az relevánsabbá válik számukra.

Részvételi. A globális nevelés módszereinek részvételi jellege és tanulóközpontúsága sok egyéb mellett olyan gyakorlati tevékenységekben is megnyilvánul, amely arra készíti a tanulókat, hogy aktív résztvevők legyenek, azaz beszéljenek, kutassanak, felkészüljenek, prezentáljanak, együttműködjenek, alkossanak és reflektáljanak. A folyamatnak ez az interaktív és lebilincselő aspektusa különösen megfelelő lehet a hátrányos helyzetű fiatalok számára, akiknek nehézségeik támadhatnak a nyelvtudással, a koncentrációval vagy az összetett gondolatok megértésével a hallás és olvasás során.

Tanulási stílusokat ötvöz. A nem formális oktatásra és a tanulási stílusok feltárására alapozva a globális nevelés általában olyan módszertanokat próbál felkínálni, amelyek megfelelnek a különböző tanulási stílusoknak. Ez azt jelenti, hogy figyelembe véve a csoportok igényeit, egy tapasztalt globális nevelés tréner olyan módszerek keverékét alkalmazza, amelyek a különböző résztvevők számára vonzóak, az általuk preferált tanulási stílus alapján: pl. vizuális, auditív, olvasás és írás, kinezetika. Ez azt jelenti, hogy a globális nevelés elég sokféle módszertani megközelítést kínál a hátrányos helyzetű fiatalok speciális tanulási igényeinek kielégítésére.

2. fejezet

Igényre szabott alapos tervezés. A globális nevelés módszertani megközelítésének egyik fenti alapelve és szempontja sem hozna hasznot a hátrányos helyzetű fiatalok számára, ha csak az oktató(k) nem végez(nek) megfelelő szükségletelemzést, és nem tervezi meg a tanulási folyamatot a fiatalok konkrét csoportjának észlelt igényei, korlátai és erősségei alapján. Ez nagy szabadságot (és felelősséget) ad a folyamat olyan megtervezéséhez, amely jobban illeszkedik a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalokhoz – ez a rugalmasság, amelyet a formális oktatás és más típusú tanulás nem mindig tesz lehetővé.

Alkalmazható. Mivel a globális nevelés tanulási folyamatainak az igényekre, a tanulók vezetésére és részvételére alapoznak és odafigyelnek, rugalmasnak kell maradniuk, és változtatni a módszertanon, amikor releváns igényeket, korlátokat vagy csoporttörekvéseket észlelnek. Ez kihívást jelenthet, mert az oktatónak mindig ébernek kell lennie, és készen kell állnia az adaptációk bevezetésére, ahelyett, hogy kész anyagokat használna. De ez az alkalmazkodóképesség az, ami a globális nevelést még megfelelőbbé teszi a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalok számára, mivel azt lehet és kell is igazítani az ilyen fiatalok sajátos igényeihez.

A fent említett jellemzőket olyan javaslatnak is kell tekinteni, amelyet az oktatók és a facilitátorok kifejezetten megpróbálhatnak javítani, amikor kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalokkal tervezik és futtatják a globális nevelési folyamatokat.

2.fejezet

Méltányosság kérdése

Végezetül egy rövid ideológiai megjegyzést tehetünk annak alátámasztására, hogy miért kell több erőfeszítést tenni (és több erőforrást helyezni) a globális nevelés használatára a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalok körében.

A válasz egyszerű: méltányossági okokból.

Vegyünk például a gazdasági helyzetet. A globalizált világ kiterjesztette a társadalmi egyenlőtlenségeket, a gazdagokat gazdagabbá, a szegényeket pedig szegényebbé tette, korlátozva a szegény családokban született fiatalok társadalmi mobilitási lehetőségeit. Ugyanakkor az emberiség leggazdagabb 1%-a több szén-dioxid-kibocsátásért felelős, mint a legszegényebb 66%, ami súlyos következményekkel jár a kiszolgáltatott közösségekre nézve (2023, The Guardian). Ez azt jelenti, hogy a hátrányos helyzetű emberek általában kevesebbet profitálnak a globalizációból, miközben továbbra is szenvednek annak negatív következményeitől. Emiatt elengedhetetlen, hogy részesüljenek a globális nevelés által kínált transzformatív tanulásból. Ez segíthet nekik hangot adni azon igazságtalanságoknak, amelyekkel szembesülnek, miközben javul az önbizalmuk és fejlődnek készségeik, erősödik a meggyőződésük, hogy lehetséges a változás, és van értelme erőfeszítéseket tenni.

Végül, ha a társadalmi igazságosságról és egyenlőségről beszélünk, azt is ki kell emelnünk, hogy a hátrányos helyzetű fiataloknak egyenlő hozzáférést kell biztosítani az oktatási lehetőségekhez, beleértve a globális nevelési folyamatait és kezdeményezéseit. Az „egyenlő hozzáférés” azt is jelenti, hogy konkrét erőfeszítéseket kell tennünk annak érdekében, hogy erőforrásainkat relevánssá és befogadóvá tegyük, miközben meg kell szólítani a hátrányos helyzetű közösségeket, hogy bevonjuk őket. Ellenkező esetben úgy tűnik, hogy állami forrásokat és szakértői erőfeszítéseket fektetünk be egy olyan oktatási paradigma kidolgozására és népszerűsítésére, amelyet nem minden fiatal élvezhet. Potenciálisan épp a kívülmaradottak azok, akik a legtöbbet profitálhatnának belőle.

2.fejezet

Hogyan vonjuk be a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalokat a globális nevelésbe?

Bemutatunk néhány vezérelvet arra vonatkozóan, hogyan lehet megközelíteni egy érettségi folyamatot a hátrányos helyzetű fiatalok körében. Mivel a „kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalok” csoport túl tág, ezek inkább általános ajánlások, mint konkrét tippek, mivel a valódi elemzés az adott hátrányos helyzetű csoport(ok)tól és az ország, régió, város vagy akár a szomszédság konkrét kontextusától függ. Mindazonáltal az alábbiakban bemutatott ötletek útmutatóul szolgálhatnak elemzéséhez.

Tájékoztatás és toborzás

Ha a hátrányos helyzetű fiatalok nem a szokásos célcsoport tagjai, akkor valószínű, hogy nincs világos elképzelése arról, hogyan vigye be az osztályterembe a globális nevelést. Valójában sok szervezet kijelenti, hogy szolgáltatásaik, oktatási tevékenységeik és személyes fejlődési lehetőségeik mindenki számára nyitva állnak, de a hátrányos helyzetű fiatalok nem „jönnek”. Ennek számos oka van, és az is összefügg ezzel, hogy mennyire proaktívak és befogadóak vagyunk a kapcsolattartásban. A "BeInclusive: Eszközök az esélyegyenlőség és a befogadás az ifjúsági munkában" című kiadvány három különböző mutatót állít fel, amelyek szemléltetik, hogyan nézhet ki a befogadó tájékoztatás:

A láthatósági és toborzási erőfeszítések figyelembe veszik a kisebbségi és marginalizált/kirekesztett csoportokból származó fiatalok sajátos igényeit a forma, a nyelv, az információs csatornák és a hozzáférhetőség tekintetében.

Proaktív intézkedéseket vezetnek be a kisebbségi és marginalizált/kirekesztett csoportokhoz tartozó fiatalok elérése érdekében.

További erőfeszítéseket tesznek a kisebbségekhez és a marginalizált/kirekesztett csoportokhoz tartozó fiatalok motiválására, hogy bekapcsolódjanak a szervezetbe. Az útmutató minden egyes indikátorhoz ad ötleteket, de itt egyre összpontosítunk, amely különösen releváns, és a partnerségekre vonatkozik. Javasoljuk, hogy építsen ki érdemi partnerségeket a hátrányos helyzetű fiatalok szervezeteivel (vagy velük dolgozzon együtt), lépjen kapcsolatba szociális szolgálatokkal vagy más olyan csoportokkal vagy szervezetekkel, amelyek olyan konkrét kérdéseken dolgoznak, amelyek érinthetik a célcsoport egy részét, amellyel dolgozni fog.

2. fejezet

Fedezze fel saját felfogásait és elfogultságait

Fontos lenne, hogy az oktatók és mások, akik hátrányos helyzetű fiatalokkal terveznek és vezetnek globális nevelési folyamatokat, feltárják saját sztereotípiáikat és a csoporttal szembeni elfogultságukat. Ez azt jelenti, hogy elkerüljük a paternalista megközelítést a folyamat megtervezésekor, amely túlságosan leegyszerűsítő vagy ambiciózus lehet, de egyúttal a folyamat inkluzív elősegítésére is fel kell készülni, amely értékeli és befogadja a sokszínűséget. A reflexiós kérdések, amelyek irányíthatják ezt a folyamatot, a következők: 1) Melyek a célcsoport objektív korlátai? 2) Ezek a korlátok egyetemesek, vagy személyenként változnak? 3) Melyek a célcsoport társadalmilag észlelt korlátai, amelyek a valóságban nem feltétlenül igazak? 4) Milyen sztereotípiáim vannak ezzel a csoporttal kapcsolatban, és honnan származnak? 5) Milyen forgatókönyvek lehetségesek a sztereotípiáim megerősítésére vagy megcáfolására? 6) Befolyásolja-e ez a tanulási folyamat levezetését?

2.fejezet

Részleges példa fiatalok két, hátrányos helyzetű csoportjára:

	Látásukban hátrányos helyzetű emberek	Fiatal migránsok
Objektív korlátozások	Korlátozott észlelés a látás miatt	Új kulturális környezet*
Variációk	Teljes vakság vs. látási nehézségek (pl. formák, színek), térbeli navigáció (fehérbot, segítő kutya alkalmazása), információs navigáció (Braille írás, monitorolvasó, nagyító használata)	Nyelvi profizmus, kulturális és társadalmi navigáció, önbecsülés *Néhány migráns teljesen beilleszkedhet a befogadó országba
Társadalmilag észlelhető korlátozások	tehetetlen, eltartott, korlátozott munkaképességű	Veszélyes, fejletlen, konzervatív, nem hajlandó integrálódni
Saját sztereotípiák	...	...

2.fejezet

Igény szerinti adaptációk

A fentebb leírt elemzés alapján el lehet kezdeni egy globális nevelési folyamat tervezését, figyelembe véve néhány objektív korlátot és teret hagyva az alkalmazkodásnak, amikor világossá válnak a fiatalok konkrét csoportjának konkrét igényei. Ez egy nyílt végű folyamat lesz, mivel az igények világossá válhatnak, vagy a folyamat későbbi szakaszában jelenhetnek meg. Az adaptációk egyaránt vonatkozhatnak a tartalomra, a várható eredményekre (kompetenciákra) és a módszertani megközelítésre. Sőt, a fiataloknak, mint saját tanulásuk menedzsereinek, lehet és kell is konzultálni az ilyen adaptációkkal kapcsolatban. Sok globális nevelési módszertan valójában szabadságot ad a tanulóknak a feltárni kívánt kérdések kiválasztásában és/vagy azokra való összpontosításban, és a hátrányos helyzetű fiataloknak is ugyanilyen szabadságot kell biztosítani. Általában az a tanács, hogy nyíltan kommunikáljanak a fiatalokkal konkrét szükségleteikről: ne csak arról, hogy milyen korlátok lehetnek érvényben, hanem arról is, hogy milyen tevékenységeket és módszereket szeretnének felfedezni, és milyen jól érzik magukat.

Lásd néhány adaptált tevékenységet a kiadvány 3. fejezetében. Az „Inkluzív módszerek és megközelítések” című fejezetet is láthatja a már említett BeInclusive forrásban.

2.fejezet

Hely az elmélkedésre és az értékelésre

A globális nevelés módszertanai rendszerint tartalmazzák a reflexiót és az értékelést a tervezés során, hogy a tapasztalatokat tanulássá alakítsák, és feltárják, hogy milyen fejlesztésekre van szükség a fejlődéshez. A reflexióhoz szükséges idő és tér megtervezése még fontosabb a hátrányos helyzetű fiatalok számára, aminek több oka van: 1) mivel az egész folyamat új lehet számukra, a reflexió segíthet nekik jobban feltárni és feldolgozni, valamint felismerni pozitív hatását rajtuk; 2) a program ezen része lehetővé teszi a tanulók számára, hogy megosszák azokat a hiányosságokat, kérdéseket, vagy igényeket, amelyeket esetleg nem kellően, megfelelően vagy érzékenyen kezeltek. Amint arra az Európai Ifjúsági Alapítvány Befogadási Eszköztára emlékeztet, megfelelő időt kell fordítani a visszajelzésekre és ahhoz, hogy a visszajelzés értelmes legyen, cselekedni kell.

3. Fejezet



3.fejezet

Bevezetés az interaktív oktatásba

Ez a fejezet olyan játékokat és tevékenységeket tárgyal, amelyek segítségével a fiatalokat a globális állampolgárság kérdéseire lehet oktatni. Emellett tippeket és tanácsokat ad az olvasónak arra vonatkozóan, hogyan lehet ezeket a játékokat inkluzívabbá tenni, hogy mindenki részt vehessen bennük.

Kutatás a játékalapú tanulásról:

Az ACCESS projekt középpontjában az a meggyőződés áll, hogy a játékok és az interaktív tanulás értékesek és fontosak a fiatalok ismereteinek bővítésében. Az interaktív tanulás alkalmazása számos előnnyel jár. Ezek az előnyök magukban foglalják a motiváció, a kritikus gondolkodás és a problémamegoldó készségek javulását, a társakkal való együttműködést, a szociális-érzelmi tanulás megerősítését és az inkluzivitást. Tekintettel arra, hogy a játékalapú tanulás és az inkluzív oktatás fontos része az ACCESS projektnek, érdemes ezeket az előnyöket részletesebben megvizsgálni.

Motiváció:

Minden tantermi környezetben alapvető fontosságú, hogy a tanulók motiváltnak érezzék magukat a tanulásra és a tananyaggal való foglalkozásra. Néhány diák számára nehéz vagy megterhelő lehet a tankönyvből való munka, a tények memorizálása. A játékok ezért szórakoztató alternatívát jelenthetnek, amelyekkel a tanulás kevésbé tűnik munkának. A diákokat kevésbé tántorítják el a kihívást jelentő témák vagy problémák, és nagyobb valószínűséggel használnak új problémamegoldási technikákat.

Kritikusgondolkodás és problémamegoldó készségek:

Az oktatójátékok segíthetnek a tanulók kritikai gondolkodásának és problémamegoldó készségének fejlesztésében. A játék során a tanulók egy elérendő célt és egy sor leküzdendő kihívást kapnak. Ez elősegíti a stratégiaalkotást és a megfelelő döntéshozatalt, mivel a tanulóknak át kell gondolniuk, hogyan közelítsenek az egyes kihívásokhoz.

Egymással való együttműködés:

Az interaktív tevékenységek pozitív társadalmi interakcióhoz és együttműködéshez vezethetnek. Egy csapat alapú játékban a tanulóknak együtt kell dolgozniuk és fel kell ismerniük egymás erősségeit, miközben az átfogó cél elérésén dolgoznak. Sőt, egyes kutatók szerint a pozitív együttműködés, a szociális készségek, az empátia, a sokféleség elfogadása és a konfliktuskezelés javulásához vezethetnek ezek a játékok (Roffey & Hromek, 2009).



Szociális érzelmi tanulás:

A játékok fontos szerepet játszhatnak a szociális-érzelmi tanulás megerősítésében. A csapatalapú játékokban a tanulóknak kommunikálniuk kell egymással, hogy sikeresek legyenek. Ez lehetővé teszi, hogy a diákok olyan fontos szociális és érzelmi készségeket gyakoroljanak, mint a meghallgatás és az empátia. Amikor a diákok a játékban kihívásokkal szembesülnek, meg kell beszélniük, hogyan szeretnék megoldani azokat. Ez azt jelenti, hogy a tanulóknak tisztában kell lenniük azzal, hogy az egyes csapattagok hogyan vélekednek a problémáról, a probléma megoldásáról és a csoport előrehaladásáról. A játékok továbbá úgy is felépíthetők, hogy szociális-érzelmi nevelést is nyújtsanak. A szerepjátékon és problémamegoldáson alapuló tevékenységek segíthetik a tanulókat abban, hogy eligazodjanak a társadalmi kihívásokban és helyzetekben. Meg kell érteniük saját céljaikat, és egyensúlyba kell hozniuk azokat a csoport céljaival. Ez lehetővé teszi a tanulók számára, hogy gyakorolják az érzelmek jobb kezelését és szabályozását, különösen az olyan negatív érzelmekét, mint a frusztráció és a szomorúság, amikor a játékban a dolgok nem a terv szerint alakulnak. Az ilyen játékok révén a diákok jobban megismerhetik egymást, ami erősebb barátságokhoz és a zaklatás csökkenéséhez vezethet.

Inklúzió:

Végül, és ez a legfontosabb, a játékok az osztály befogadóbbá tételét szolgálhatják. Először is, a játékok befogadókák a különböző tanulási stílusokra nézve. Egyes tanulók nehezen tanulnak tankönyvből vagy memorizálják a tényeket. Ők a kártyák vagy zsetonok érintésén keresztül, gyakorlatias interakcióval tanulnak a legjobban. Sara Rye és Carla Sousa szerint ezek a diákok a gyakorlati érzékszervi bevonás révén jobban megértik a témát (Rye & Sousa, 2023). Míg más diákok szerepjátékok és különböző forgatókönyvek eljátszása révén tanulnak a legjobban. Ezért a játékok segítségével a különböző tanulási stílusok figyelembe vehetők, és biztosítható, hogy minden diák teljes mértékben bevonódhasson a témába. Egy 2018-as törökországi tanulmány, amely egy inkluzív iskolában tanuló diákok körében készült, megállapította azt is, hogy az oktatójátékok összességében pozitív hatást gyakoroltak. A kutatók kimutatták, hogy a tanulóknak erősebb volt az önbecsülésük és az önértékelésük, illetve jobbak voltak a társas kapcsolataik az oktatójátékok után (Üstündağ & Özcan, 2018). Ez azt mutatja, hogy az inkluzív módon és inkluzív környezetben játszott játékok összességében pozitív hatással vannak a résztvevőkre.

Másodszor, a játékalapú tanulás segíthet a sokszínűség, a tisztelet és a tolerancia előmozdításában. A játékok és tevékenységek úgy tervezhetők, hogy a tanulókat különböző kultúrákról vagy népekről tanítsák. Ezenkívül a csoportos tevékenységek során a tanulók gyakran más kultúrájú, háttérű és képességű tanulókkal dolgoznak együtt. Azáltal, hogy a diákok kommunikálnak, együttműködnek és empátikusan viszonyulnak a csapatukban lévő, különböző háttérű diákokhoz, szélesíthetik perspektívaikat, és elősegíthetik a sokféleség iránti tiszteletet.

ACCESS projekt: Játékok áttekintése

A projektpartnerek öt játékot mutatnak be a globális állampolgárság témakörében: A világ élelmezése, a Vigyázz a vízre!, a Hajts a jogokért!, a Fenntarthatósági Trivial Pursuit és a Ki a leggyűgyesebb halász?. A következő részben röviden ismertetjük az egyes játékok felépítését. Valamennyi játék kapcsolódik a társadalmi és/vagy környezeti fenntarthatósághoz, és fejleszti a globális témákról való átfogó gondolkodást. A játékok leírásai tartalmazzák az alapvető információkat (téma, célkorosztály, csoportméret, időtartam, cél, szükséges anyagok) és a játék facilitálásának folyamatát, beleértve az inklúzívvabb játéokra vonatkozó tippeket és tanácsokat.



A játékok összefoglalója

A **Ki a legügyesebb halász?** egy szimulációs játék, amely megtanítja a játékosokat a túlhalászás veszélyeire. A résztvevők megtapasztalják egy közös erőforrás kizsákmányolásának következményeit, valamint a halászat társadalmi, környezeti és gazdasági vonatkozásait.

A **Világ élelmezése** egy olyan társasjáték, amely a fiatalokat a globális élelmiszer-ellátási lánc kihívásaival kapcsolatos ismeretekre tanítja. A játékosok megismerhetik, hogy a háborúk, a korrupció, a természeti katasztrófák és a tisztességtelen verseny hogyan vezetnek éhezéshez és élelmiszerhiányhoz. A játék célja, hogy a játékosok olyan élelmiszer-ellátási rendszert hozzanak létre, amely biztosítja, hogy mindenkinek legyen elegendő élelme.

A **Fenntarthatósági Trivial Pursuit** egy társasjáték-tevékenység, amely a népszerű „Trivial Pursuit” játékon alapszik, de újragondolva lehetőséget nyújt a fenntartható fejlődési célok megismerésére. A játék során a résztvevők erősítik együttműködési készségeiket és fejlesztik a csapatmunkát, növelik tudatosságukat a fenntartható fejlődési célokkal és az ezekhez kapcsolódó kérdésekkel kapcsolatban, valamint játék és szórakozás közben tanulnak.

A **Vigyázz a vízre!** egy kártyajáték, amely a tiszta víz fontosságára összpontosít. A résztvevők megismerkedhetnek a víz által terjesztett betegségek, a nem megfelelő vízi infrastruktúra és a szennyezés emberekre gyakorolt hatásaival. A játékosok a tiszta vízhez való hozzáféréssel nem rendelkező falusiak szerepét veszik át. A játéknak két fázisa van, az egyik fázisban a víz vagy a higiénia hiánya miatt megbetegedhetnek, a másik fázisban vízi infrastruktúrát építhetnek a betegségek megelőzésére.

A **Hajts a jogokért!** egy társasjáték, amely felhívja a figyelmet a nemek közötti egyenlőtlenségekre. A játékosok megismerhetik a férfiak és nők közötti egyenlőtlenségeket a családi életben, a médiában, a sportban, a munkahelyeken és a kormányzati intézményekben. A játék alapja, hogy a játékosok nemük alapján különböző csapatokba kerülnek. Ezután az élet különböző területein kell eligazodniuk, és megtapasztalniuk az egyenlőtlenséget.



Ki a legügyesebb halász?

A globális állampolgárságra nevelési tevékenység címe:

Ki a legügyesebb halász?

A tevékenység témája:

Fenntartható halászat és tudatos együttműködés

Célkorosztály: 12+

Csoportlétszám: 3-30

A tevékenység időtartama: 45-60 perc.

A tevékenység célja:

Egy halászszimuláció segítségével a diákok egy halászat több egymást követő évszakát modellezik és fedezik fel

- kooperatív és versenyképes stratégiák kidolgozása
- a közös erőforrás használat és túlzott felhasználás következményeinek megismerése
- a folyamatot befolyásoló tényezők megismerése egyéni és társadalmi szempontból

Szükséges tartozékok:

- táblázat
- szimbolikus tó (tálca, lap stb.),
- szimbolikus hal (pl. snack - 20 körönként),
- horgászbót (pl. vastag szívószálak a snackhez).

A tó és a horgászbót kézműves foglalkozás keretében elkészíthető. Jó, ha a horgászat igényel valamilyen ügyességet vagy képességet. A boltban vásárolt snack halaknál a halat szívószállal „foghatjuk” (szívhatjuk).

Készítse el az alábbi táblázatot, asztalon vagy flipchart papíron megjelenítve:

1.sor: a halászcsaládok nevei külön oszlopokban

1.oszlop: a fordulók száma

Családonként a kifogott halak számát jelöljük a táblázatban.



Háttérinformációk a facilitátorok számára:

A megújuló erőforrások kimerítésének (túlfogyasztásának) minősül minden olyan tevékenység, amely meghaladja az adott erőforrás természetes regenerációs képességét. Más szóval, nem a természetben előforduló többletet fogyasztjuk, hanem az erőforrás „magjából” vágunk ki egy darabot. Ennek a folyamatnak egy tipikus példája a túlhalászás. A leghalászottabb fajok (tonhal, tőkehal) állománya ma 90%-kal kevesebb, mint az 1900-as évek elején. További probléma, hogy a legnépszerűbb fajok húsevők, és az óceánok táplálékláncának csúcsán állnak. A túlhalászásuk a növényevők túlszaporodásához vezethet, ami a táplálékpiramis alján lévő fajok, például az algák és a planktonok pusztulásához vezethet.

A kékúszójú tonhal fenntartható fogási mennyisége évi 7500 tonna. Ehelyett 60 000 tonnát fognak ki évente.

A megújuló és nem megújuló erőforrások túlfogyasztása jelenti az egyik legnagyobb veszélyt a Föld biológiai sokféleségére.

A játék

1. lépés - Csoportok létrehozása: Ossa a csoportot/osztályt véletlenszerűen három kisebb, lehetőleg egyenlő csoportra.
2. lépés – Ossa meg az első utasításokat, és mondja el a csoportok számára a háttértörténetet: „Ti egy halászcsalád vagytok, az egyetlen bevételi forrásotok a halászat. A kifogott halat eladjátok, és ebből a bevételből fedeztek mindent, amire szükségetek van: a gyermekeitek iskoláztatását, orvosi ellátást stb. Két másik halászcsalád is él a tó közelében.”
3. lépés: A csoportok 1 percet kapnak, hogy nevet válasszanak maguknak. A három nevet bele kell írni a táblázatba, hogy mindenki lássa.



4. lépés: Ossa meg az utolsó utasítást: „Az a feladatotok, hogy a játék végére minél több hal legyen nálatok. - Fontos, hogy az utasítás ne legyen egyértelmű arra vonatkozóan, hogy csoportonként vagy az egész csoportnak együttesen kell-e minél több halat szereznie a játék végére. Ez a játékosok értelmezésére van bízva. Bármilyen más megfogalmazás megzavarhatja a játékot. Arra a kérdésre, hogy meddig tart a játék, a válasz az, hogy ez attól függ, hogy mennyire vagytok sikeresek a halászatban. (Valószínűleg nem jutnak el 10 fordulóig, ha versengő stratégiát választanak.)

5. lépés: Az alapvető szabályoknak a játék teljes időtartama alatt láthatónak kell lenniük:

- a tó maximális befogadóképessége 20 hal
- a játék 10 fordulóig tart (10 évig)
- (minden kör végén a családok felírják a táblázatra, hogy hány halat fogtak, és a halat a "hálójukba" teszik)
- éjszaka a tóban maradt halak 25%-kal szaporodnak, de soha nem lehet több mint 20 hal a tóban
- minden kör addig tart, amíg mindenki annyi halat nem fogott, amennyit tervezett

6. lépés: Adjon engedélyt a halászszezon megkezdésére. Minden forduló addig tart, amíg minden család annyi halat nem fogott, amennyit tervezett (0 és 3 között). Minden szezon végén (egy forduló egy halászszezon) a kifogott halak számát be kell írni a táblázatba a családok neve alá. A szezon végén számolja meg a tóban maradt halakat, és tegye vissza a maradék 25%-ot. Ha a tóban maradt halak száma nem osztható négygyel, akkor a további halakat a legközelebbi négygyel osztható szám alapján kell hozzáadni (lefelé kerekítve) (10 hal esetén 2, 11 hal esetén 3, stb.) Az elvet előre tisztázni kell!

7. lépés: Hagyja őket játszani, amíg halak vannak a tóban. Nem kell beavatkozni, ha például valaki korlátozni akarja a halászszezont.

Ha elfogynak a halak, kérdezze meg a játékosokat: miből fogtok megélni jövőre?



Értékelés, nyomon követés:

Lehetőleg nyílt kérdéseket kell feltenni a játékosoknak, ahhoz hogy elmondják a benyomásaikat a játék során tanultakról. A kérdéseket az óra céljához kell igazítani.

1. lépés: A játék végén a játékosoknak körbe kell ülniük, és ki kell lépniük a szerepükből.

2. lépés: Adjon nekik lehetőséget érzéseik kifejezésére. Hogy érezted magad? Elégedett vagy az eredménnyel? stb. Mondja el nekik, mi történt és miért. Kérdés: Hogyan működtek együtt a családon belül és a családok között?

3. lépés: Ki nyert, ki veszített? Minden csapat mondjon véleményt ebben a kérdésben! Ha senki nem magyarázza el, hogy mindenki veszít, ha kimerül a tó (vagy fordítva, mindenki nyer, ha mindig van elég hal), kérdezze meg: Hogyan értelmeztétek a feladatot? Lehet máshogy értelmezni? Ha nem említik, akkor le kell szögezni, hogy az útmutatásban nem szerepelt, hogy a családoknak külön kell elérniük a legtöbb halat, vagy a tóban lévő halakkal együtt! A feladatot úgy is lehet értelmezni, hogy miközben eltartják magukat, arról is gondoskodnak, hogy mindig legyen elég hal a tóban, hiszen a halászok élete nem csak 10 év.

.Szerencsére esetben saját maguk jutnak erre a felismerésre.

4. lépés: Végül minden játékos elmondja a végkövetkeztetését! Mit tanultam ebből a játékból? A játékosok adjanak rövid, szóbeli visszajelzést, vagy írják fel a visszajelzésüket egy post-it cetlire.



Tipp, tanács a facilitátoroknak:

Használja a táblázatot a játék utáni beszélgetés elmélyítésére! A játékosok kommentálhatják a táblázat tartalmát. Nézzék meg, hogyan alakultak egy adott család fogásai. Kérdések: Látsz-e fordulópontokat? Hogyan döntöttetek el, hogy mennyi halat fogtok? Volt stratégiátok? Hogyan változott ez a játék során? Hogyan befolyásolták más családok döntései a Tiéteket? Hogyan jellemeznétek a családok közötti kapcsolatot?

Ha van elég idő, kérdezze meg, milyen hasonlóságokat fedeztek fel a játék és a valós élet között. Kérdések: Emlékeztet a játék a saját élményeire? A halászaton kívül tudsz más hasonló helyzetet említeni? Mennyiben nem felel meg a modell a valóságnak? Megismerhető-e a halak tényleges mennyisége egy adott tóban?

Érdekes lehet a játék után megnézni a következő túlhalászásról szóló filmet és megbeszélni a résztvevőkkel: <https://www.youtube.com/watch?v=F6nwZUkBeas>

Hogyan legyünk inkluzívabbak?

- a tavat egyértelműen meg kell jelölni a vakok és gyengénlátók számára,
- a táblázat eredményei minden kör után megismételhetők szóban,
- a háttértörténet mesébe ágyazható,
- a játékot kevesebb hallal is lehet játszani, ha ez megkönnyíti a számítást,
- az instrukciók után visszacsatolási hurkot kell alkalmazni, hogy mindenki megértse az alaphelyzetet és a játékszabályokat,
- az érzelmek hevesek lehetnek a játék során, ezért a facilitátoroknak minden lépésnél oda kell figyelniük,
- a végén személyes példákkal zárhatjuk a beszélgetést arról, hogy a játékosok miként élhetik fenntarthatóbban a mindennapi életüket.

A világ élelmezése!

Előkészületek

A játék 3-12 játékosal játszható, így egy osztályhoz több játékasztalt kell kialakítani.

A facilitátor a játéktáblát az asztal közepére helyezi. Kiindulásként a játékosok megismerik a víz- és élelmiszerkészleteket az alábbi táblázat segítségével. A VÍZ és ÉTEL kuponokat is kihelyezi, amik a játék különböző fordulói során változni fognak.

Játékosok száma	Étel	Víz
3	5	12
4	7	16
5	8	20
6	10	24
7	12	28
8	13	32
9	15	36
10	16	40
11	18	44
12	20	48

Játékszabályok:

A játékvezető felállítja a játéktáblát az asztal közepére a piros és kék bábokkal, a rendelkezésre álló víz- és élelmiszerkészletnek megfelelően elhelyezve (a játékosok számától függően).

Elhelyezi a „játékos állapota” kártyákat és a fennmaradó „szupermarket” és „innováció” kártyákat a tábla mellé, valamint az „emlékeztető” és az „Időjárás” kártyákat. Minden új körben az első játékos felfordítja a pakli első „Időjárás” kártyáját. Felül jelezve van az egyes „vízgyűjtés” műveletek során összegyűjthető vízcseppek mennyisége (0-tól 3 csepp). Játékos akció: minden játékos sorra választ egyet – kezdve azzal a játékosal, akinél van az „első játékos” bábú – az alábbi 4 akció közül, hogy végrehajtsa:

1. Élelmiszer előállítása (csak akkor lehetséges, ha elegendő a vízkészlet): Ez a művelet 1 vízadagba kerül, amit el kell venni a közös tartalékból. A játékos dob a kockával, amely az előállított élelmiszeradagok számát jelzi (1-től 3-ig). Az „élelemjelzők” száma növekszik a közös tartalékban.

2. Vízgyűjtés közösségi fogyasztásra és mezőgazdasági célra: a játékos vizet gyűjt, és feltölti a táblán lévő közös tartalékot az időjáráskártyán feltüntetett számú cseppel. Felhívjuk a figyelmet, hogy bizonyos években lehetetlen vizet gyűjteni (az időjáráskártyák 0-át jeleznek). Tervezzenek előre!

3. Vásárlás a szupermarketben: a játékos elveszi az első "szupermarket" kártyát és a kezébe teszi (anélkül, hogy megmutatná a többieknek). Ezek a "szupermarket" kártyák bármikor felhasználhatók. A kártyák megkülönböztetésének három szintje van:

1 / KI? (saját magának vagy a csoportnak használja a játékos)

2 / MIKOR? (kötelező vagy választható a kártya használata)

3 / HOGYAN? (egy fordulóra vagy a játék során végig érvényes a kártya)

4. Innováció: a játékos felhúzza az első „innováció” kártyát. Ezek a kártyák a víz és élelem termelését, fogyasztását befolyásolják. A "szupermarket" kártyákhoz hasonlóan ezeknek is

három meghatározott felhasználási szintjük van.

A lakosok túlélése: Minden év végén minden élő lakos eszik és iszik (a betegek is).

Víz és élelmiszer pontszám: A víz- és élelemjelzőket az életben maradt játékosok számával megegyező számmal hátrébb kell tenni (1 csepp / alma = 1 adag). Ha nincs elég élelem és víz, a kereket kell megpörgetni, hogy eldöntsék, ki esik ki.

Ezen a ponton azok a játékosok, akiknek van "szupermarket" kártyájuk, hogy kielégítsék az étel- vagy italszükségletüket, kijátszhatják azokat, saját maguknak vagy valaki másnak.

Azok a játékosok, akiknek nincs vizük és/vagy élelmük, ekkor kiesnek, kapnak egy "játékos állapota" kártyát képpel lefelé ("halott"), és többé nem vehetnek részt a fordulóban.

Példa: A forduló végén 6 játékos van életben. A víz mértéke azonban 4-et, az élelem mértéke pedig 6-ot mutat. Egy játékos kijátszik egy „élelmiszer” kártyát, amivel 1 adag vizet kap. Már csak egy adag vízre van szükség. A játékosok megszavazzák, hogy egy játékos kiesik, mert nincs vízadagja. A vízszámláló és az élelemszámláló 0-ra megy.

A forduló vége: Miután az esetleges szavazatokat lezárták, és a számlálókat a felhasznált adagoknak megfelelően átállították, a túlélő játékosok új kört kezdenek. Az "első játékos" bábú

átkerül a birtokosától jobbján ülő játékosnak, és a játékkör újraindul.

A játék vége: A játék két módon érhet véget:

1. Klímakatasztrófa: amint a „Klímakatasztrófa” időjáráskártyát felfordítjuk, 1 év marad (= 1 játékforduló). A győzelemhez a játékosoknak a játék végén 1 évre elegendő kell élelemmel és itallal rendelkezniük. Ha nincs elég fejadag, akkor a halálkerekre kell forgatni a játékosok kieséséhez, hogy a többiek túlélhessenek.

2. Hekatomba: a játék véget ér, ha minden játékos éhen vagy szomjan halt.

A játék végeztével a tevékenység vezetője egy 25 perces megbeszélést tart:

- A résztvevők megkérdezése az érzéseikről:
 - Inkább kooperatív vagy inkább versengő módon játszottatok? Mikor váltottatok?
 - Szerintetek a való világban szükség van erre a logikára?
 - Milyen következményekkel jár ez északon és délen?
- A „szupermarket” és az „innováció” kártyák tartalmának magyarázata
- A tevékenység lezárása:
 - A valóságban lehet-e a bolygó összes emberét etikusan élelemhez juttatni?
 - Lehetséges-e 2030-ig elérni, hogy mindenki elegendő élelemhez jusson? Hogyan érhetjük el ezt a célt?

MELLÉKLET:

A játékhoz tartozó mellékletek a következő linken keresztül elérhetők angol nyelven:

<https://drive.google.com/drive/folders/1LvJerXroh8XS2tqoYo5l7Ujx7kTVPfzk>



Fenntarthatósági trivial pursuit

A globális állampolgárságra nevelési tevékenység címe: Fenntarthatósági trivial pursuit

A tevékenység témája: Fenntartható fejlődési célok, globális állampolgárság

Célkorosztály: 14+

Csoportlétszám: 3-36

A tevékenység időtartama: 90-120 perc.

A tevékenység célja:

A résztvevők a népszerű „Trivial Pursuit” játék adaptációját játsszák,

- erősíteni az együttműködési készségeiket és javítani a csapatmunkát
- a fenntartható fejlődési célokkal és ezek kérdéseivel kapcsolatban növelni a tudatosságukat
- játék és szórakozás közben való tanulás megteremtése

Szükséges an:

- Trivial Pursuit táblalap
- A játékosok bábuja és köröcikei („sajtdarabok”)
- Kártyák kérdésekkel

A tevékenység magyarázata:

Előkészületek

Készítse elő a tartozékokat. A „Trivial Pursuit” egy népszerű társasjáték, ezért a tartozékok (táblalap, bábuja és köröcikek („sajtdarabok”)) általában könnyen megtalálhatók. Ha az Ön helyzetében nehéz ezeket a tartozékokat beszerezni, improvizálhat, például:

Nyomtassa ki a Fenntarthatósági Trivial Pursuit tábláját, amely itt érhető el: <https://www.escuelacreactiva.org/en/portfolio/nada-trivial/>

Készítsen papírból/kartonból kör alakú zsetonokat, és ahelyett, hogy a „sajtdarabkákat” használná, színezzon ki egy zsetont a megfelelő színnel, ha megérkezik a válasz az adott színhez tartozó kérdéskategóriából.

A résztvevőket is bevonhatja a közös anyagkészítésbe és/vagy feladatokat adhat a közös anyagkészítésben.

Válassza ki a nehézséget. A Trivial Pursuit kérdései nehézségüktől függően 3 szintre oszlanak:

Egyszerű: „igaz” vagy „hamis” válasz adható a kérdésekre

Közepes: feleletválasztós kérdések – egy válasz a helyes a három lehetőség közül

Nehéz: Nyílt végű kérdések

Ismerve a csoportját, mérlegelje, hogy melyik szint a legmegfelelőbb a résztvevők számára, hogy ne bátortalanodjanak el (ha túl nehéz) vagy ne unatkozzanak (ha túl könnyű).

Háttér-információ a facilitátor számára:

2014-ben a világ országai megállapodtak abban, hogy 2020-ig meghatározzák a bolygó és az emberiség fejlődésére vonatkozó célkitűzések listáját. Ez a lista 17 célkitűzést tartalmaz, amelyeket fenntartható fejlődési céloknak (FFC) neveznek.

A 17 FFC rövid címe: A szegénység felszámolása (1. FFC), Az éhezés megszüntetése (2. FFC), Egészség és jóllét (3. FFC), Minőségi oktatás (4. FFC), Nemek közötti egyenlőség (5. FFC), Tiszta víz és alapvető köztisztaság (6. FFC), Megfizethető és tiszta energia (7. FFC), Tisztességes munka és gazdasági növekedés (8. FFC), Ipar, innováció és infrastruktúra (9. FFC), Egyenlőtlenségek csökkentése (10. FFC), Fenntartható városok és közösségek (11. FFC), Felelős fogyasztás és termelés (12. FFC), Fellépés az éghajlatváltozás ellen (13. FFC), Óceánok és tengerek védelme (14. FFC), Szárazföldi ökoszisztémák védelme (15. FFC), Béke, igazság és erős intézmények (16. FFC), valamint Partnerség a célok eléréséért (17. FFC).

Ezek a célok ambiciózusak, és az eddigi jelentések és eredmények azt mutatják, hogy kihívásokkal teli út áll előttünk. A legtöbb, ha nem is az összes célt 2030-ig valószínűleg nem sikerül elérni. Ez azonban nem jelenti azt, hogy abba kellene hagynunk a próbálkozást, hiszen mindannyiunk életére hatással vannak a világ globális problémái.

JÁTÉK

1. lépés: Csoportok létrehozása. A játék hat játékos pozíciót kínál, ami azt jelenti, hogy ha a csoport létszáma eléri a 12 vagy 18 főt, a résztvevők kis csoportokban (2 vagy 3 fős) egy „játékosként” játszhatnak. Alternatív megoldásként párhuzamos játékokra is feloszthatja a csoportot, de ez azt jelenti, hogy 2 (vagy több) anyagkészletet kell biztosítani.

2. lépés: Magyarázza el az általános instrukciókat a játékhoz:

A játéktábla egy 6 küllős kerék alakját veszi fel. A játékosok középen kezdenek, majd kifelé haladnak, hogy egy-egy sajtdarabot szerezzenek a sajtdarabbal megjelölt mezőkről, ahol egy küllő a külső kerékkal találkozik, végül pedig visszatérnek középre, hogy válaszoljanak egy utolsó kérdésre.



Hat különböző színű zseton van. A színek a következők: kék, zöld, sárga, rózsaszín, lila és narancssárga. A zsetonok kör alakúak, a sajtdarabok számára kialakított résekkel. Minden játékos vagy csapat számára helyezzen el egy-egy zsetont a tábla közepére.

A játékosok dobjanak a kockával, hogy eldöntsék, ki kezdi a játékot: a legnagyobbat dobó játékos vagy csapat kezd. Miután az első játékos lépett, a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. Ha két vagy több játékos/csapat döntetlent ér el a legnagyobb dobással, ismételten dobjanak.

A játékosok dobjanak a kockával, és mozgassák a kört a kockán jelzett számú mezőre. Bármelyik irányba mozgathatják a figuráikat: egy sajtdarab felé vagy a középpont felé, ha egy küllőn állnak, az óramutató járásával megegyező vagy ellentétes irányba, ha a külső keréken állnak. A küllőről a külső kerékre vagy a külső kerékről a küllőre is áttérhetnek. Dobás közben azonban nem lehet megfordítani az irányt.

Amikor egy játékos egy helyszínrre érkezik, válaszolnia kell egy kérdésre az adott színkategóriából. Például, ha egy kék helyre érkezik, akkor egy kék kérdésre kell válaszolnia.

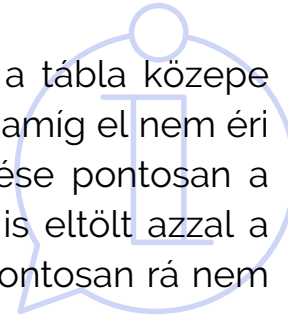
A kérdések egy kérdéskártya-készletből kerülnek ki. Minden kártyán mind a hat színből van egy-egy kérdés. Ha egy kék színű ponton állnak, húzzanak egy kártyát, és csak a kék színű kérdésre kell válaszolniuk ezen a kártyán. A végén a kártya visszakerül a kártya-készlet aljára.

Ha helyesen válaszolnak, addig dobhatnak, léphetnek és válaszolhatnak a kérdésekre, amíg egyet rosszul nem válaszolnak meg.

Ha a középső helyen állnak, és nem szerezték meg mind a hat sajtdarabot, válaszolhatnak egy kérdésre bármelyik választott kategóriában.

A játékosok szerezhhetnek sajtdarabokat ("pitedarabokat"), ha egy sajtdarab alakú helyre érkeznek, és helyes választ adnak. A kérdések helyes megválaszolásával sajtdarabokat gyűjthetnek, de csak akkor szerezhető sajtdarab, ha sajt-mezőben van a játékos. Ezek a mezők különböznek a táblán lévő többitől, mert egy sajtjelző képét mutatják. Például, ha a játékos egy lila sajtmezőre lép, és helyesen válaszol a kérdésre, akkor kap egy lila sajtdarabot.

A játék addig tart, amíg valaki meg nem szerzi mind a hat sajtfigurát.



Amikor egy játékos megkapja mind a hat sajtfigurát, elindulhat a tábla közepe felé. Minden körben a szokásos módon kell dobnia és mozognia, amíg el nem éri a tábla középső mezőjét. Akkorá számot kell dobnia, hogy lépése pontosan a középső mezőn fejeződjön be. Előfordulhat, hogy több fordulót is eltölt azzal a játékos, hogy nem éri el vagy túlmegy a középső mezőn, amíg pontosan rá nem lép.

Amikor a középső mezőre ér a játékos, a játékosársak feltehetnek egy kérdést bármelyik kategóriából. Ha helyesen válaszol a játékos erre a kérdésre, akkor megnyeri a játékot. Ha elrontja, a dobás átkerül a következő játékoshoz vagy csapathoz. A többi játékos nem nézheti meg a kérdéseket a kategória kiválasztása előtt. Anélkül kell kiválasztaniuk a kategóriát, hogy megnéznék a kártyát, majd fel kell olvasniuk a kérdést. Ha a játékos elrontja a választ, a következő körben újra kell dobnia, és meg kell próbálnia egy másik kérdésre válaszolni, amikor ismét a középső mezőbe kerül.

3. lépés: Mutassa be a kategóriákat:

- Kék: esélyegyenlőség
- Sárga: interkulturalitás
- Zöld: környezet
- Lila: nemek közötti egyenlőség
- Rózsaszín: iszlamofóbia, migráció és menekültkérdések
- Narancs: állampolgári részvétel

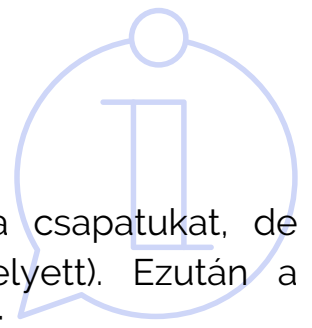
Célszerű ezeket kinyomtatni, és a résztvevők számára elérhetővé tenni.

4. lépés: Kezdje el a játékot. A játékhoz szükség van egy facilitátorra, aki figyeli a szabályok betartását, és a kártyákon keresztül megerősíti a kérdésekre adott válaszok helyességét/helytelenségét.

5. lépés: Hagyja, hogy a résztvevők játsszanak, amíg valaki nem nyer (azaz minden színből összegyűjti a sajt darabokat, és középen megválaszolja az utolsó kérdést).

ÉRTÉKELÉS ÉS NYOMONKÖVETÉS

1. lépés: Építsen be a játékba reflexiós részt: A játék egyik kulcseleme, hogy az egyes kérdések megválaszolása után egy kis elemzést vagy értékelést adjon, mivel mindegyik kérdés társadalmi témákkal vagy statisztikai adatokkal foglalkozik. Ezek az információk néhány résztvevő számára újak vagy nehezen érthetőek lehetnek, ezért próbáljon beépíteni egy kis reflexiót és megbeszélést, ha úgy érzi, hogy ez segítheti a tanulási folyamatot.



2. lépés: A játék végén a játékosok üljenek körbe, elhagyva csapatukat, de összeállva egy támogató közös csoportba (a versengés helyett). Ezután a következő kérdésekkel megkönnyítheti az eligazító megbeszélést:

- Hogy érezted magad a játék során? Most hogy érzed magad? Miből erednek ezek az érzések?
- Ki nyert és ki veszített? Különböző módon lehet veszíteni és nyerni? Milyen értelemben nyert ma mindenki?
- Mi volt az a kérdés, amelyre legjobban meglepett a válasz, és miért?
- Melyik volt az a kérdés, amelyik kapcsolódott a mindennapi életedhez, a családot, a közösséged, a városod életéhez? Hogyan kapcsolódnak ezek egymáshoz?
- Mi aggaszt a legjobban a tanultak kapcsán? Kell-e aggódnunk és stresszelnünk a társadalmi problémák miatt?
- Van-e szerepünk a társadalmi problémák megoldásában? Mi az?

3. lépés (OPCIONÁLIS): Ha a csoportnak van ideje és energiája, akkor kisebb csapatokra bonthatja őket, és megkérheti, hogy ötleteljenek arról, miként tudnának hozzájárulni a társadalmi problémák megoldásához - egyénileg vagy csoportosan, egyfajta kollektív cselekvés keretében.

Tippek és tanácsok a facilitátoroknak:

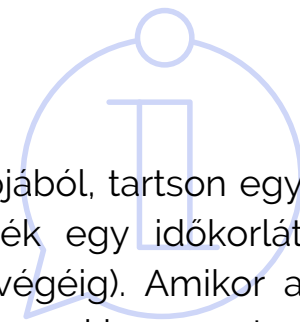
A Jovesolides által kifejlesztett eredeti Fenntarthatósági Trivial Pursuit módszertanban (a teljes verzió spanyolul itt érhető el: <https://www.escuelacreactiva.org/portfolio/nada-trivial/>) a Trivial Pursuit játékot más tevékenységek előzik meg (pl. Fenntartható Fejlődési Cél Bingo), majd más tevékenységek követik (pl. A társadalmi kezdeményezés tervezésének 3. tényezője). Ez meglehetősen hosszadalmassá teszi az egész folyamatot (becslések szerint körülbelül 5 óra), ami nem feltétlenül optimális a fiatalok és/vagy a hátrányos helyzetűek számára. Csoporttól függően azonban a játék előtt és/vagy után további tevékenységek is szóba jöhetnek az oktatási vagy cselekvési elemek erősítésére.

Hogy a tevékenységet interaktívabbá tegye, beiktathat egy egyszerű fizikai tevékenységet (pl. kettő fekvőtámaszt), amelyet minden játékosnak/csatatnak el kell végeznie, amikor a) nem tud válaszolni egy kérdésre, b) válaszol egy kérdésre, c) hármat vagy kevesebbet dob a kockával, vagy bármilyen más szabály bevezethető, amely időnként mozgásra készíti a csoportot.



Hogyan legyünk inkluzívabbak?

- A nehézségi szint kiválasztásakor ügyeljen a csoport képességeire. Nem szabad alábecsülni a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalokat. Ha jól ismeri a csoportját, megfontolhatja két párhuzamos, különböző nehézségi szintű csoport létrehozását is. Ha úgy dönt, hogy ezt a lehetőséget választja, ne fedje fel, és ne beszéljék meg, hogy a nehézségi szint más, inkább azt jelezze, hogy ez a játéknak egy másik változata.
- A társasjátékok általában kihívást jelentenek a vakok és gyengénlátók számára. Néhány dolgot tehetünk, hogy elérhetőbbé tegyük a játékot:
 1. Győződjön meg arról, hogy a használt kockák tapinthatóak (a legtöbbjük az).
 2. Biztosítson tapintható táblalapot: ezt megteheti 3D nyomtatóval, amely tapinthatóvá teszi a kontúrokat, vagy úgy, hogy tapintható jelöléseket helyez el, amelyek szín szerint megkülönböztethetők.
 3. Fontolja meg, hogy számokat (vagy geometriai mintákat) helyez el a körcikkekre, hogy a színvak emberek meg tudják különböztetni őket egymástól. Ugyanez alkalmazható a tábla színes nyílásainál is.
 4. Próbáljon meg eredeti Trivial Pursuit zsetonokat biztosítani a játékhoz, mivel ezek tapinthatóak, és a résztvevők az érintésükön keresztül pontos képet kaphatnak a játék alakulásáról. Ez alól a színek kivételelek.
 5. Akár a facilitátor, akár a csoport egyik önkéntes tagja megbízható azzal, hogy mesélje el, mi történik a játékban, sőt, tájékoztasson a különböző játékosok helyzetéről, a nyílások színeiről, stb.



- Ha úgy érzi, hogy a csoport fáradt vagy veszít a koncentrációjából, tartson egy kis szünetet. A helyzettől függően le is rövidíthető a játék egy időkorlát beiktatásával (pl. kihirdeti, hogy 10 perc van hátra a játék végéig). Amikor a meghirdetett idő lejár, számolja meg a pontokat és hirdesse ki a nyertes játékost vagy csapatot: azt, aki összegyűjtötte a legtöbb pitét a különböző színekből.
- Ha úgy dönt, hogy fizikai feladatokat alkalmaz a játék során (amint azt fentebb a Tippek és tanácsok a facilitátoroknak címszó alatt javasoltuk), győződjön meg arról, hogy a választott feladatot az egész csoport elvégezheti, figyelembe véve a fizikai fogyatékosságokat vagy korlátokat.
- A társasjáték nagyon vizuális, így viszonylag érthető a siketek és nagyothallók számára. Ugyanakkor az adott helyzettől függően szükség lehet néhány módosításra is:
 1. Ha a siket vagy nagyothalló személyek „szájról olvasnak”, győződjön meg róla, hogy az elhelyezkedés úgy legyen kialakítva, hogy mindenkit láthassanak, akitől információt kell kapniuk. Utasítsa az egész csoportot, hogy beszélgetés közben mindig a siket/nagyothalló résztvevőkkel szemben legyenek, és ezt a szabályt a játék során végig tartsák be és érvényesítsék.
- Gondoskodjon arról, hogy a résztvevők hozzáférjenek a szabályok írott változatához, és hogy el tudják olvasni a kérdéseket (ahelyett, hogy „hallanák” őket).
- Egyes siketek vagy nagyothallók, akik túlnyomórészt jelnyelvet használnak, nehezen tudják megérteni az írott szövegeket. Ilyen esetekben a megfelelő részvétel érdekében jeltolmácsot kell biztosítani.
- Az beszédfelismerő szoftver használata is egy lehetőség lehet, de mindig beszélje meg előre a résztvevőkkel - ne feltételezze előre, hogy ez egy működő megoldás.
- Érvényesítse azokat a szabályokat, amelyek egyenlő esélyt biztosítanak a siketek részvételére: például kérje meg a résztvevőket, hogy ne adjanak választ a kérdésre, amíg a siket vagy nagyothalló személyeknek nem volt lehetősége elolvasni a kérdést, vagy jelnyelvi tolmácsoláson keresztül nem kapták meg azt.

MELLÉKLET:

Kérdések angol nyelven:

[https://docs.google.com/document/d/1gOyiNyc9QTfBeM5nT6-Oh4GoMLxgiXod/edit?](https://docs.google.com/document/d/1gOyiNyc9QTfBeM5nT6-Oh4GoMLxgiXod/edit?usp=drive_link&ouid=102163812154684544796&rtpof=true&rtpof=true)

[usp=drive_link&ouid=102163812154684544796&rtpof=true&rtpof=true](https://docs.google.com/document/d/1gOyiNyc9QTfBeM5nT6-Oh4GoMLxgiXod/edit?usp=drive_link&ouid=102163812154684544796&rtpof=true&rtpof=true)

VIGYÁZZ A VÍZRE!

EGY OKTATÁSI ESZKÖZ A
TISZTA VÍZHEZ VALÓ
HOZZÁFÉRÉssel ÉS
HIGIÉNIÁVAL KAPCSOLATOS
PROBLÉMÁK KEZELÉSÉRE

A játék angol nyelvű leírása a következő linken keresztül érhető el:
<https://drive.google.com/drive/folders/1LvJerXroh8XS2tqoYo5l7Ujx7kTVPfzk>

KIADÁS ÉVE: 2023
A "MOODD" PROJEKT RÉSZÉKÉNT FEJLESZTVE: KÉPZÉSI MÓDSZEREK ÉS ESZKÖZÖK A
FENNTARTHATÓ FEJLŐDÉSI CÉLOKÉRT

HAJTS A JOGOKÉRT!

EGY OKTATÓ JÁTÉK A NEMI
EGYENLŐTLENSÉGEKKEL
KAPCSOLATOS
TUDATOSSÁG NÖVELESÉRE



A játék angol nyelvű leírása a következő linken keresztül érhető el:
<https://drive.google.com/drive/folders/1LvJerXroh8XS2tqoYo5l7Ujx7kTVPfzk>

KIADÁS ÉVE: 2019
A "MOODD" PROJEKT RÉSZEKÉNT FEJLESZTVE: KÉPZÉSI MÓDSZEREK ÉS
ESZKÖZÖK A FENNTARTHATÓ FEJLŐDÉSI CÉLOKÉRT

Szójegyzék



GCE : Global Citizenship Education: globális nevelés

People with fewer opportunities: hátrányos helyzetű emberek

Methods and activity game: módszerek és interaktív játékok

Bibliográfia / források



Bevezetés

1. fejezet

Ritimo. (2024, március 22.). ritimo - Le changement par l'info! Ritimo. <https://www.ritimo.org/>

Globális állampolgári nevelés. (n.d.). Unesco. <https://www.unesco.org/en/global-citizenship-peace-education/need-know>

Hozzáférés, befogadás, Univerzális koncepció, szolgáltatások tervezése | Signes de sens. (n.d.). <https://www.signesdesens.org/>

Az állampolgárság és a nemzetközi szolidaritás oktatása | AFD – Agence Française de Développement. (n.d.). <https://www.afd.fr/fr/page-thematique-axe/education-la-citoyennete-et-la-solidarite-internationale>

Inclusion Europe. (2022, március 22.). Könnyen olvasható – Inclusion Europe. <https://www.inclusion-europe.eu/easy-to-read/>

2. fejezet

Oxfam Nagy-Britannia. (2015). Oktatás a globális polgárságért: Útmutató iskoláknak. Letöltve 2024 márciusában, innen: <https://oxfamlibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/620105/edu-global-citizenship-schools-guide-091115-en.pdf?sequence=11&isAllowed=y>.

Az Európa Tanács Észak-déli Központja. (2019). Globális oktatási irányelvek: A globális oktatás fogalmai és módszerei oktatók és politikai döntéshozók számára (Frissített kiadás). Letöltve: 2024. március: <https://rm.coe.int/prems-089719-global-education-guide-a4/1680973101>.

Global Citizens Academy és partnerei. (2016). Hat lépés a globális polgárság felé: Útmutató ifjúságsegítőknél és vezetőknél. Letöltve 2024 márciusában, a SALTO-YOUTH EU-forrásközpontból: https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1548/O3.GlobaLab_guide_EN.pdf.

Bibliográfia / Források



Global Citizens Academy és partnerei. (2021). BeInclusive: Eszközök az egyenlőség és a befogadás érdekében az ifjúsági munkában. Letöltve 2024 márciusában az Inclusive Youth Work oldalról: https://www.inclusive-youth-work.eu/_files/ugd/a7bcb4_7d3c6db8c8b14f9381fb5cb11d2db770.pdf.

Európai Ifjúsági Alapítvány. (2021). Befogadási eszköztár: Útmutató a befogadó gyakorlatokhoz. Letöltve 2024 márciusában, az Európa Tanács oldaláról: <https://rm.coe.int/inclusion-toolbox-final/1680ag173e>.

A Guardian. (2023, november 20.). A jelentés szerint a leggazdagabb 1 százalék több szén-dioxid-kibocsátással jár, mint a legszegényebb 66 százalék. <https://www.theguardian.com/environment/2023/nov/20/richest-1-account-for-more-carbon-emissions-than-poorest-66-report-says>

3. fejezet

Roffey, S. és Hromek, R. (2009). A szociális és érzelmi tanulás elősegítése játékokkal: „Szórakoztató és

Mi tanulunk dolgokat”. Simulation & Gaming, 20(10), 1-19.

Rye, S. és Sousa, C. (2023). Az inkluzivitás vizsgálata a játékalapú tanulásban: jelenlegi gyakorlatok. Proceedings of the 17th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2023, (904-911. o.). Enschede, Hollandia.

Üstündağ, S., & Özcan, G. (2018). Az oktatójátékok hatása a középiskolákban tanuló befogadó tanulók önfelfogási szintjére. Journal of Education and Training Studies, 6(10), 183-192.

Konklúzió

Szójegyzék

Függelék

