

Mi a SZITU?

szituációs kártyacsomag az állampolgári kompetencia fejlesztéséhez



A SZITUÁCIÓS KÁRTYACSOMAG CÉLJA

A kártyacsomag célja, hogy növelje a 13-25 éves korosztály társadalmi részvételét, szerepvállalását úgy, hogy különböző megtörtént, valós, vagy elképzelt szituációra keresi a választ, a megoldási lehetőségeket.

A "Mi a szitu?" kártyacsomag párbeszédre invitál. Játék közben megoszthatjátok véleményetek a kortársaitokkal a különböző ismerős vagy könnyen elképzelhető helyzetekről. "Mit tennétek, ha azt tapasztalnátok, hogy...?" Tudjátok-e, hogy egy szituáción belül hányféleképpen értelmezhető a társadalmi részvétel?

Ötleteljete! Gyűjtsetek össze minél több lehetőséget és megoldást! Osszátok meg a véleményeteket, tanuljatok egymástól!

****Spoiler**** Sokféle vélemény, elképzelés, hozzáállás létezik és gyakran nincs jó vagy rossz megoldás az egyes helyzetekben. A közös gondolkodás, beszélgetés során különböző részvételi tevékenységeket, lehetőségeket és megoldásokat fedezhettek fel közösen. Beszéljete a dilemmáitokról és az elképzelt cselekvéseitekről!

DOBOZ TARTALMA

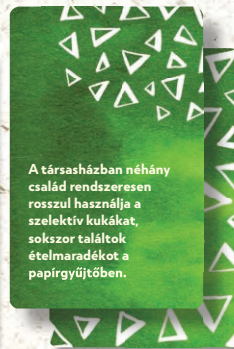


1 db tábla kérdésekkel

67 db helyzetkártya



17 db sárga



33 db zöld



17 db kék



1 db jegyzetömb



Továbbá szükségetek lesz még játékosonként egy tollra és csapatonként egy időmérő eszközre

A kártyák háttérszíne és mintája különböző, ami az egyes szituációk nehézségét jelöli.



SÁRGA - spirálos - kártyák, olyan helyzetekről szólnak, amelyek nem feltétlenül érintenek meg érzelmileg. Akkor is kényelmes róluk beszélni, ha a résztvevők nem ismerik egymást.



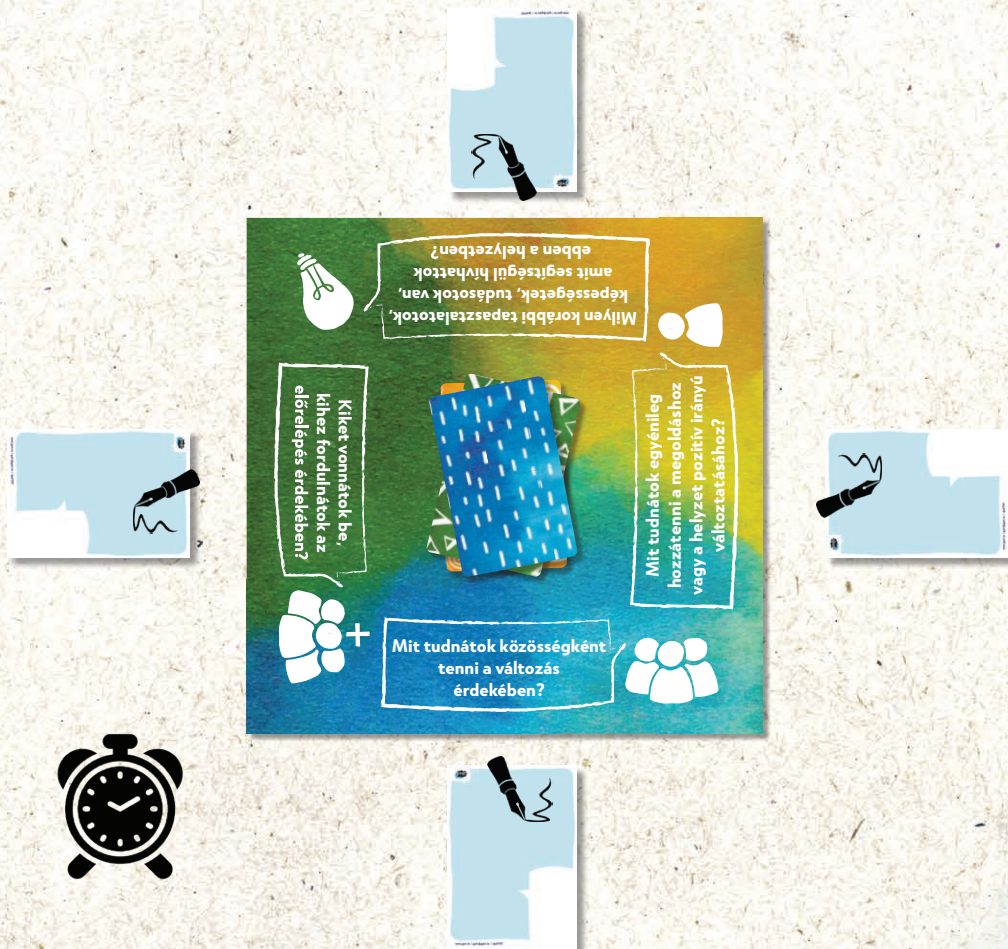
ZÖLD - háromszöges - kártyák, már valamivel összetettebb helyzetekről szólnak, ahol több dilemma is felmerülhet a beszélgetés során.



KÉK - vonalas - kártyák, már valódi elmélyülést igénylő eseteket tartalmaznak, ezért nem árt, ha egy, már összeszokott csapat gondolkodik közösen.

ELŐKÉSZÍTÉS

- Alkossatok maximum 3 - 5 fős csapatokat, akikkel közösen fogtok beszélgetni.
- Ha többen vagytok; lásd.: "Hogyan használd?" rész.
- A helyzetkártyák kerüljenek a tábla közepére lefordítva!
- Készítsetek elő valamilyen időmérő eszközt!
- Minden résztvevő kapjon egy lapot a jegyzetömből és egy íróeszközt!



Javasoljuk, hogy a közös gondolkodás során mindig legyen jelen egy felnőtt, aki kívülről segíti a beszélgetést, hogy mindenki a számára komfortos mélységig vehessen részt abban. Ha elakadnátok vagy ha kérdéseket merülne fel, segítse értelmezni a helyzeteket, valamint tippekkel szolgáljon, hogy hol kereshettek még több információt a felmerülő témákkal kapcsolatban.

Ezen személy feladatát hosszabban lásd: "Beszélgetést támogató külső személy szerepe" rész.

HOGYAN HASZNÁLD?

Kezdhettek a bemelegítést a **SÁRGA** kártyákkal, majd fokozatosan áttérhettek a **ZÖLDEkre** és a **KÉKEkre**. Ha már nem először használjátok a játékot és eléggé összeszokott a csapat, magatok is megválaszthatjátok a nehézségi fokot, illetve össze is keverhetitek a különböző kártyákat.

Egy alkalommal maximum 3-5 helyzet megbeszélését javasoljuk egy csoport számára.

1. Fordítsatok fel egy helyzetkártyát a tábla közepén elhelyezett pakliból! Olvassátok fel úgy, hogy mindenki hallja!
2. Kezdhettek is a beszélgetést...
 - Először a helyzetet próbáljátok értelmezni, körüljárni!
 - Nem az a cél, hogy kitaláljátok, hogyan került valaki abba a helyzetbe! Sajnos - ahogy általában a való életben sem - itt sem ismerjük az összes részletet. Ennek ellenére beszélhetek arról, hogy miket kérdeznének meg, hogy többet tudjatok meg a helyzetről, de a konkrét választ ne akarjátok kitalálni.
 - Ha több problémát is felfedeztek egyes szituációkban, akkor ti dönthetitek el, hogy melyikkel foglalkoztok a továbbiakban.
 - Osszátok meg egymással a gondolataitokat!
3. A táblán olvashattok négy irányadó kérdést. Beszéljetek ezek mentén a helyzetekről! (Ne ragadjatok le egy megoldásnál, ötletnél, próbáljátok minél többet összegyűjteni az adott szituációk kapcsán!)
 - Mit tudnátok egyénileg hozzátenni a megoldáshoz vagy a helyzet pozitív irányú változtatásához? Mit tehet az adott helyzetben valaki egyedül, a többiektől függetlenül? Van-e olyan módszer, amit te eddig nem próbáltál, vagy nem biztos, hogy tennél, de egyedül is megvalósítható?
 - Mit tudnátok közösségként tenni a megoldás érdekében? Van-e olyan megoldás, amihez egyszerre több ember együttműködése szükséges?
 - Milyen konkrét korábbi tapasztalatotok, képességetek, tudásotok van, amit segítségül hívhattok a megoldás érdekében? Gondoljátok végig, miben vagytok jók, és ezt az erősségeket hogyan tudjátok bevetni a helyzet megváltoztatása érdekében!
 - Kiket vonnátok be, kihez fordulnátok ebben a helyzetben (=legyen az konkrét személy, szervezet, intézmény vagy valamilyen szakma képviselője)?
4. Ha részletesen átbeszéltétek az esetet, akkor vegyétek magatokhoz a papírt és a tollat. Írjátok le egy-két szót, amiből később emlékezni fogtok arra, hogy a leírt gondolataitok melyik helyzetre vonatkoztak. Állítsátok be az időmérőtököt 2 percre és írjátok le magatoknak azokat a hangsúlyos gondolatokat, ötleteket a beszélgetésből, amik valamiért érdekesek vagy újak voltak számotokra.
5. Ha érzitek még az erőt, csapjatok fel egy új helyzetkártyát...

Ha több csapatnyi fiatal is jelen van, nyomtassatok vagy fénymásoljatok annyi táblát, hogy minden csapatnak jusson egy!

Ebben az esetben dönthettek úgy, hogy ugyanazzal a helyzettel foglalkoztok párhuzamosan, majd a kis csoportokban felmerült gondolataitokat minden helyzet után, nagy körben megoszthatjátok egymással. Ekkor a kiválasztott helyzetkártyát kis papírra átírt vagy fénymásolt formában sokszorosítsátok, hogy mindenki tudjon vele dolgozni!

Gondolkodhattok különböző helyzetekről is, egymástól függetlenül, ebben az esetben a "Beszélgetés zárása" részt érdemes együtt végezni nagy körben.

BESZÉLGETÉS ZÁRÁSA



3-5 téma körülménye után hagyjatok arra is időt, hogy nagy körben megbeszéljétek a tapasztalataitokat! Megoszthatjátok egymással azt is, hogy miket írtatok fel magatoknak a papírookra.

- Melyik volt a legizgalmasabb helyzet/ beszélgetés, amivel találkoztatok a "Mi a szitu?" során? Miért?
- Volt-e olyan ötlet, ami meglepett, újszerű volt vagy nem gondoltál volna rá magadtól?
- Van-e valami, amit te is szívesen kipróbálnál, ha hasonló szituációval találkoznál?
- Mit gondoltok, hogyan kapcsolódnak az elhangzott ötletek, tevékenységek a társadalmi részvételhez és aktív állampolgársághoz?

Reméljük sok új gondolat született és élveztétek a beszélgetéseket!

Amennyiben egy összeszokott közösségben dolgoztatok, beszéljétek róla, hogy van-e olyan módszer, amit bármilyen más élethelyzetben kipróbálnátok a következő időszakban.

Jelöljétek ki konkrétan, hogy mi lesz az és adjatok meg magatoknak egy következő időpontot, amikor közösen ránéztek, hogy mi tudott megvalósulni ebből a vállalásból!

BESZÉLGETÉST TÁMOGATÓ KÜLSŐ SZEMÉLY SZEREPE

A játékban megfogalmazott szituációk különböző dilemmákat tartalmaz(hat)nak. Gyakran nem könnyű belegondolni, hogy mit lehetne tenni, ha a valóságban találkozánk hasonló helyzetekkel. A játékvezető nemformális pedagógiai eszközökkel, közös játékkal segíthet a résztvevőknek, hogy jobban egymásra és a feladatra tudjanak hangolódni és bizalmi légkör alakuljon ki.

A véleménykülönbségek miatt érdemes lehet előre tisztázni a csoport szabályokat, hogy mindenki kényelmesen tudjon beszélni a saját elképzeléseiről/megoldásairól. Törekedjünk arra, hogy a résztvevők biztonságban érezzék magukat beszélgetés közben, csak annyit osszanak meg a gondolataikból - különösen, ha van bármi személyes tapasztalatuk az egyes témákban -, amennyit szeretnének.

Szabályok lehetnek például:

- mindenkit hallgassunk végig, ne vágjunk a másik szavába;
- fogadjuk el, ha valaki csendesebb és nem szívesen osztja meg a gondolatait, hagyjunk időt neki a feloldódáshoz;
- a másik ötletét ne minősítsük, hagyjunk teret a szabad gondolkodásnak, ne ítéljük meg a másik személyt egy elképzelt eset elképzelt reakciója miatt;
- az egyes helyzetekbe ne képzeljünk bele valós személyeket.

A kártyákon több esetben nem konkrét helyzetek szerepelnek, annak érdekében, hogy a résztvevők a saját kreatív gondolataikat osszák meg a beszélgetések során. A helyzetek elsődleges megértését segítheti, ha elakadás esetén a játékvezető kérdéseket tesz fel a résztvevőknek. Ezek vonatkozhatnak a helyzetben érintettekre, az ő igényeikre és szükségleteikre, amik szerepet játszhatnak az adott szituáció mélyebb megértésében.

Feltehetően felmerülnek majd saját élmények vagy tapasztalatok is egyes helyzetek esetén, ezekre érdemes figyelni és érzékenyen kezelni őket.

Beszélgetés közben - ha a résztvevők nagyon eltérnek a tárgytól - fontos, hogy a támogató személy visszaterelje a szót az eredeti témához.

Szeretnénk, ha a fiatalok felfedeznék, hogy a társadalmi részvételhez, az aktív állampolgársághoz egyéni döntéseink, felelősségvállalásunk és a közösségünkért, embertársainkért való kiállásunk is hozzátartozik.

Mi a szitu?

Készítette: Kós Anna, Radák Luca

Szakmai lektorálás, javaslatok: Bálint Andrea, Gulyás Barnabás

Arculat, grafika: Makó Annamária Panna

Kiadó: GYIÖT

Felelős kiadó: Bálint Andrea

A "Mi a szitu?" kártyacsomag megjelenését a GYIÖT SzóTag című projektje tette lehetővé, amelynek támogatója az Erasmus+ Ifjúság Program. A kártyacsomag tartalma a szerzők véleményét tükrözi, a támogató Európai Bizottság nem felelős az ott szereplő információk semminemű felhasználásáért.

A projekt és a kártyacsomag megvalósításához hozzájárultak észrevételeikkel, javaslataikkal, munkájukkal: Botos Viktória, Déri András, Fazekas Anna, Glatz Anna, Henczer Éva, Juhász Mária, Kispál-Podrácz Gyöngyi, Kiss-Korenyák Zsófia, Kovács Vanda, dr. Kunos Zsuzsanna, Kupihár Rebeka Vanda, Pisch Bendegúz, Szalai Zita, Tóth Viktória Tímea, Varga Vivien

Továbbá mindazon fiatalok, szakemberek, akik a SzóTag projekt egyes eseményein részt vettek és gondolataikat megosztották a kártyacsomag tervezése során.

Budapest
2023



Az Európai Unió
társfinanszírozásával



MiA? SZITU!

**szituációs kártyacsomag az állampolgári
kompetencia fejlesztéséhez**



Az Európai Unió
társfinanszírozásával

