



## Új megközelítések az európai állampolgári oktatásban

Oktatójátékok az EU-ról  
a *Have Your Say* projektben fejlesztve és tesztelve

2019-2022



---

## Impresszum

Ez a könyv a *Have Your Say* projekt részeként jelent meg, amelyet az Európai Unió Erasmus+ programja (2019-2022) finanszíroz.

A projektben részt vevő szervezetek a következők voltak:

Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule Hannover, Németország  
West London Equality Council, London, Egyesült Királyság  
Nevelők Háza Egyesület, Pécs, Magyarország  
CEPA San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, Spanyolország  
Conorzio OPEN, Verona, Olaszország  
Folksuniversitetet Uppsala, Svédország  
COOP SAPSE, Bastia (Korsika), Franciaország  
Europahaus Aurich, Németország

A könyvben kifejtett vélemények kizárólag a szerkesztőség véleményét tükrözik. Nem feltétlenül az Európai Bizottság vagy más uniós szervek véleménye.

### Szerzők

Ezt a könyvet a *Have Your Say* konzorcium nyolc szervezetének munkatársai írták, különösen Josph Karauli, Heike Pilik, Jenna Hartmann, Vincze Csilla Anna, Szalóki Réka, Alina Vakoliuk, Manuel Ortiz Cruz, Jorge Melian Garcia, Christian Geisemann, Anja Kobus, Aurora Dallolio, Alessandra Minesso, Stefano Scuppini, Laura Cardi.

### Szerzői jog

Ez a könyv a finanszírozási program által előírtak szerint a nyilvánosság általi szabad felhasználásra vonatkozó Creative Commons licenc alatt jelent meg,



## Have Your Say - New Ways to European Citizenship Literacy for Adults

[www.haveyoursay-erasmus.eu](http://www.haveyoursay-erasmus.eu)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények azonban kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy annak bármely szerve nézeteit és véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem annak szervei nem tehetők felelőssé.





---

## Tartalomjegyzék

<b>Bevezetés .....</b>	<b>5</b>
<b>A <i>Have Your Say</i> projekt .....</b>	<b>7</b>
<b>A konzorcium .....</b>	<b>8</b>
<b>A játékok .....</b>	<b>9</b>
Aszteroida riadó! .....	10
Mentsük meg az EU-t.....	24
Európa generációja .....	35
A Jogi Játék.....	42
Bags for Life / Táskák az életért.....	51
Maradjak vagy menjek? .....	62
Menekülés a Brexit elől .....	73
EU Power Tower .....	84



---

## Bevezetés

Ez a könyv nyolc oktatási játékot mutat be, amelyeket nyolc felnőttképzési és civil szervezet fejlesztett ki 2020-2022-ben. A játékok célja, hogy a játékokat játszóknak segítsék az Európai Unió (EU) megértését, annak természetét, célját, valamint azt a kérdést, hogy jó-e egy ilyen szervezet, vagy sem.

Az EU közismerten nehéz téma. Bonyolult, struktúrája és döntéshozatali eljárásai sokak számára átláthatatlannak tűnnek. Az uniós intézmények látszólag távol állnak az emberek mindennapi életétől, és azok az emberek, akik alig értik, hogy a saját helyi városi tanácsukban milyen döntések születnek, még nagyobb kihívást jelentenek, amikor az EU-val szembesülnek. És bár könnyű lenne az EU-t egyszerűen úgy definiálni, mint „országok klubját, amelyek így hangolják össze törvényeiket és politikáikat”, az emberek általában nincsenek tisztában ezzel, nem utolsósorban azért, mert az EU imázsa (még) nem támaszkodhat egy népszerű és átfogó narratívára, amely igazolja létezését - egy olyan narratívára, amelyet a nemzeti államok már közel 200 éve használnak arra, hogy „természetes” entitásként tüntessék fel magukat.

Az EU-ról való tanítás tehát kihívást jelent. A legtöbb embert nem érdekli természetes módon az EU megértése. Ez nem utolsósorban igaz a formális oktatásban alulmaradtakra.

Amint azt a *Have Your Say* projekt rövid bemutatásából (lásd alább) látni fogják, a projekt kiindulópontja az EU-val kapcsolatos mítoszok és hamis állítások sokasága volt, amelyek az egész nyilvánosságot bejárták, amikor a „Brexit” - vagyis az az elképzelés, hogy az Egyesült Királyságnak vissza kellene vonnia uniós tagságát - napirendre került 2016-ban ff. Mi, számos európai ország felnőttképzési szervezete elkezdtünk azon gondolkodni, hogy mi magunk mit tehetnénk az ilyen félretájékoztatás ellen, és az emberek hajlandósága ellen, hogy kritikátlanul bekebelezzék azokat. Annak tudatában, hogy az EU a legtöbb ember számára nagyon „száraz” téma, arra a következtetésre jutottunk, hogy valóban hasznos lenne, ha olyan eszközök állnának rendelkezésünkre, amelyek alkalmat kínálnak az embereknek arra, hogy az EU-ról a lehető legvidámabb és legmegragadóbb módon tanuljanak.



---

Amikor erre Erasmus+ stratégiai partnerségi támogatásra pályá-  
zunk, még nyitva hagyjuk, hogy ezek milyen oktatási tevékenysé-  
gek legyenek. Gondoltunk szemináriumokra, drámára,  
workshopokra, nyilvános akciókra, happeningekre... Viszonylag  
hamar világossá vált azonban, hogy a legpraktikusabb a játékok  
fejlesztése lenne.

Így a projektben részt vevő nyolc szervezet nekilátott, hogy játéko-  
kat készítsen az EU megismerésére, mindegyikük egyet-egyét,  
tesztelje, és az eredményeket bemutassa a nyilvánosságnak (va-  
gyis önöknek, akik ezt a könyvet olvassák), valamint anyagokat  
biztosít más szervezetek számára, hogy ezeket a játékokat saját  
óráikon felhasználhassák.

Ebben a könyvben nyolc beszámolót találsz a játékokról. A be-  
számolók betekintést nyújtanak a játékok természetébe, hogyan  
fejlesztették ki őket, hogyan játsszák őket, milyen előnyeik vannak,  
milyen nehézségek merülhetnek fel a megvalósításuk során, mi-  
lyen készségekkel kell rendelkezniük a játékmestereknek, és így  
tovább. A jelentések a pedagógus szemszögéből is tartalmaznak  
megjegyzéseket a megfigyelt tanulási eredményekről. Kérjük, ve-  
gye figyelembe, hogy a tanulási eredmények nem feltétlenül jelen-  
tik azt, hogy a tanulók képesek reprodukálni a tényszerű informá-  
ciókat. A felnőttoktatásban (de nem csak ott) fontos tanulási ered-  
ménynek tekinthető az is, amikor az emberek megváltoztatják a  
hozzáállásukat és tapasztalatcserébe kezdenek másokkal.

A nyolc jelentés áttekintést nyújt, és elsősorban a felnőttoktatás-  
ban vagy az általános oktatási szervezetekben dolgozó oktatóknak  
szól. A jelentések önmagukban még nem teszik lehetővé a játéko-  
kat. A játékhoz a legtöbb esetben szükség van egy készlet játék-  
anyagra. Ezeket a projekt honlapján, a [www.haveyoursay-  
erasmus.eu](http://www.haveyoursay-<br/>erasmus.eu) oldalon teszik elérhetővé. Némelyik könnyen elkészít-  
hető (csak egy szerepjátékra vonatkozó utasítás), mások bonyolul-  
tabbak (kartonból készült játszótér, 100 darab játékkártya), és né-  
melyik, nevezetesen a két valós világbeli szabadulószobánk, pazar  
kellékkészletet igényel, amelynek megvalósítása jelentős időt és  
kézműves készségeket igényel azoktól, akik úgy döntenek, hogy  
megépítik őket; mindenesetre az utasításokat közzétesszük, hogy  
mindenki, aki úgy dönt, hogy megismétli ezeket a tanulási környe-  
zeteket, megtehesse.

Augusztus 2022,  
Christian Geiselman (VHS Hannover)



---

## A *Have Your Say* projekt

Az Egyesült Királyságban 2016 óta zajló Brexit-vita nyilvánvalóvá tette: sok uniós polgár rosszul tájékozott arról, hogy mi az EU, mit csinál, és hogyan születnek az EU-ban a döntések. A 28 uniós tagállam közül sokban növekszik a bizalmatlanság a nemzetközi együttműködés gondolatával szemben, és a nacionalista doktrínához való folyamodás, a populizmus pedig mindenhol problémává vált. Az úgynevezett euroszkepticizmus különösen elterjedt, nem utolsósorban a kevésbé iskolázottak körében.

A *Have Your Say* projektben ezeket a problémákat az alacsony képzettségű felnőttek számára kidolgozott innovatív oktatási tevékenységekkel kezeljük, amelyek segítenek nekik az EU-val kapcsolatos attitűdjeik átértékelésében egy reflexiós, diskurzus és tényalapú gondolkodási folyamat során, amelyet aktivizáló, kommunikatív, lehetőleg örömteli és inspiráló módon valósítunk meg. Az új módszerek, amelyeket 7 partnerországban 8 kísérleti projektben teszteltek, inkább a szokásos tantermi tevékenységektől eltérő, játékokat, interakciót, mozgást és kreativitást is magában foglaló tevékenységek lesznek. Ezek más felnőttképzési kontextusokban is alkalmazhatók lesznek.

A projekt címe - Szólj hozzá - jelzi, hogy nem arról van szó, hogy véleményt kényszerítsünk az emberekre. Arról van szó, hogy teret és szabadságot adunk az embereknek, hogy megfogalmazzák és kifejezzék gondolataikat, hogy végigvezetjük őket egy olyan folyamaton, amelynek során másokkal együttműködve tesztelik ezeket a gondolatokat, és segítünk nekik abban, hogy a véleményüket ellenőrizhető tényekkel támasszák alá, ne pedig hallomással vagy népszerű mítoszokkal. Arra számítunk, hogy ez végül a legtöbb résztvevőnél szemléletváltáshoz vezet, de ez nem kötelező eredmény. Ami kötelező, az az, hogy a résztvevők a kísérleti projektekből úgy távozzanak, hogy a tényeken alapuló gondolkodás és az attitűdjeik és véleményük indítékainak átgondolásának képessége megnövekedett. Ez az európai állampolgári nevelést az alapkészségek szintjén fogja erősíteni.

(A szöveg 2019-ben íródott)



## A konzorcium



### CEPA San Cristóbal



**VHS Hannover** - Hannover önkormányzatának felnőttképzési központja, Németország. Teljes neve Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule.

**Consorzio OPEN** - nyolc szervezet hálózata, amely felnőttoktatást, szakképzést és szociális tevékenységeket kínál több városban, főként Észak-Olaszországban.

**Folkuniversitetet** - országos szintű felnőttképzési szolgáltató Svédországban. Ebben a projektben az uppsalai kirendeltségükön keresztül vettek részt.

**CEPA San Cristóbal** - állami felnőttképzési központ San Cristóbal de la Lagunában, Tenerife, Spanyolország. Számos második esélyt és alapfokú szakképzési tanfolyamot kínál.

**West London Equality Centre** - civil társadalmi szervezet Londonban, az Egyesült Királyságban, amely az emberi és állampolgári jogok védelmére összpontosít, különösen a hátrányos helyzetűek támogatására.

**Nevelők Háza Egyesület** - civil szervezet Pécsen, Magyarországon, amely különböző oktatási, civil és kulturális tevékenységeket folytat, valamint más civil szervezeteket támogat.

**Coop SAPSE** - szociális szövetkezet, székhelye Bastia, Korsika (Franciaország).

**Europahaus Aurich** - Felnőttképzési szervezet bentlakással, székhelye Aurichban, Németországban, Hollandia mellett, nemzetközi cserékre és megbékélésre szakosodott, mind a fiatalok, mind a felnőttek körében.





---

# A játékok

Leírás és beszámolók



## Aszteroida riadó!

### Egy oktatási szabadulószoba a világ megmentésére és az EU megértésére



#### Bevezetés

A Föld bolygó nagy veszélyben van.

Egy aszteroida száguld felé. A becsapódásig már nincs sok idő. Ez az emberiség végét jelenti.

Vagy még nem? Egy tudóscsoport egy aszteroidapajzs terveit dolgozta ki. De a pajzsot előbb meg kellene építeni, és a megépítése sok pénzbe kerül. Ki engedheti meg magának?

A tudós elgondolkodik: Az USA-t kérdezi? Nem, belső harcokkal vannak elfoglalva. Oroszországot kérdezi? Nem, ők minden pénzüket egy ostoba háborúra költötték. Kínát kérdezi? Nem, ott mindenki beteg a Covid19 miatt. Akkor ki marad?

Az Európai Unió országainak van pénze, és az EU-ban van egy olyan szervezetük, amely együttesen tud fellépni a nevükben. De hogyan lehetne rávenni az EU-t a pénz kiutalására? A tudósoknak ki kell deríteniük, hogyan működik az EU! Akkor talán meg tudják menteni a Földet!

A tudósok - ezek vagytok ti. - MENJETEK!

#### Hogyan kell játszani

Ez egy 4-10 fős csoportoknak szóló, valós világbeli szabadulójáték. A csoportok felvehetik a kapcsolatot a VHS Hannoverrel, és egyeztetik a játék időpontját. A VHS Hannover az év folyamán bizonyos heteket biztosít, amikor a játékot az egyik szemináriumi tanteremben telepítik. - Külön kérésre a szabadulószoza más helyszíneken, pl. iskolákban



vagy bármely más alkalmas helyen is telepíthető. A VHS Hannover munkatársaira (2 fő) van szükség a játékmester szerepének betöltésére, akik „térasszisztensként” kívülről irányítják a játékot.

Van egy másik lehetőség is: A VHS Hannover kiadta az összes, a játékhoz kifejlesztett anyagot - játékkutasításokat, nyomtatható anyagokat, a technikai kellékek építésének utasításait -, így mindenki maga is megépítheti a szabadulószoját. Ez azonban nagyon időigényes és elég sok technikai tudást igényel.

A gyakorlatban tehát az oktatási intézmények a VHS Hannoverhez fordulnak, hogy biztosítsák a játéklehetőséget.

A játék kellékei jelenleg német és angol nyelven is elérhetők. Más nyelvek is viszonylag könnyen biztosíthatók.

### **Hogyan teszi kézzelfoghatóbbá az EU-t?**

Ezzel a játékkal a tanulók csoportjai belevethetik magukat a rakétatechnika és a csapatmunka fantáziavilágába az idő szorításában. A világ aszteroida-beccsapódástól való megmentésének céljára összpontosítva először nem is sejtik, hogy valójában mit is csinálnak: lépésről lépésre megértik, hogyan születnek az EU-ban a törvények, hogyan születnek a nagy döntések, és milyen intézményeknek van ebben szerepük. A játék végére a játékosok elgondolkodnak azon, hogy mely országok tagjai az EU-nak, melyek nem, hol van az EU parlamentje, hány miniszter van az Európai Unió Tanácsában, és szó szerint megérintik a 705 európai parlamenti képviselő mindegyikét.

### **Történet**

Az ötlet, hogy - minden lehetőség közül - egy szabadulójátékot fejlesszünk ki, már a projekt korai szakaszában felmerült. Valami olyat akartunk létrehozni, ami valóban érdekli a tanulókat és felkelti a figyelmüket. Ez nehéz feladat, különösen egy olyan unalmas, elvont és zavaros téma esetében, mint az EU (az átlagpolgár szemszögéből). A szabadulójátékok az utóbbi évben nemcsak szabadidős szórakozásként, hanem az oktatásban is nagyon népszerűvé váltak. És: az elmúlt években egy másik Erasmus+ stratégiai partnerségi projekt (MobileBE) egyik partnerintézményében már kipróbálhattunk egy oktatási célú szabadulószoját, sőt tanúi voltunk a fejlesztésének, ahol a francia partner egy szabadulószoját fejlesztett ki (egy veszélyes vírusról szóló történet alapján, jóval a SARS-CoV-2 megjelenése előtt), hogy a korai iskolaelhagyókat motiválja az olvasás és számolás elsajátítására az alapfokú oktatás keretében. Ez arra ösztönzött bennünket, hogy magunk is megpróbáljunk



szabadulósobát fejleszteni.

A konkrét ötletet egy sor kreatív találkozó során dolgoztuk ki, ahol már az első, egyszerű anyagokból, például kartonpapírból készült rögtönzött kellékekkel kezdtünk kísérletezni. Elég sok időbe telt, amíg a rejtvények pókhálóját úgy alakítottuk ki, hogy a játékosok számára különböző belépési pontokat kínáljon, és mégis minden rejtvényt meg kell oldaniuk, hogy eljussanak a végső ponthoz- a Föld megmentéséhez.

Néhány rossz irányt is vettünk, és többször kellett felülvizsgálunk és visszatérnünk. Például az elején azt terveztük, hogy a játék végére a játékosok szerepet cserélnek, például a tudósból, aki aszteroidapajzsot épít, miniszterek lesznek az Európai Unió Tanácsában, hogy nemzeti államukat képviseljék, és külön érdekeikért harcoljanak. De persze az ilyen szerepcseréről a játékban hamar kiderült, hogy kontraproduktív és túlságosan megterhelő a várható játékosok számára, így ezt kihagytuk, és egy sokkal jobb megoldást találtunk: A Tanácsban a minisztereket 27 törpének kellett képviselnie, akiket először ki kellett szabadítani egy dobozból, ahová be vannak zárva. A törpék kiszabadítása és egy nagy körben való elhelyezése a Tanács asztalán aztán a játék egyik legvonzóbb pillanatává vált az összes csoport számára, akiket eddig játszani láttunk.

Amikor a koncepció világos volt, és a kellékek is elkészültek valamilyen működőképes formában, az első tesztek a hannoveri VHS tanárkollégáival végeztük el, és hamarosan elkezdtük kínálni a játékot a Második Esély osztályaink tanulóinak és a nagyközönségnek.

A játékban számos olyan technológiai funkcióval rendelkező kellék van, amelyek megalkotása jelentős időt vett igénybe - nem annyira a megvalósítás miatt, mint inkább azért, hogy megtaláljuk a módját annak, hogyan működjön a technológia. Például ott van az a feladat, hogy a játékosok összegyűjtsék az összes képviselőt a Parlamentben (a megfelelő városban), és „mérlegeljék a szavazataikat”. A teremben rendelkezésre álló mérlegeknek csak egy bizonyos helyen kellene működniük, anélkül, hogy vizuálisan egyértelmű lenne, hogyan és miért. Ennek kidolgozása időt vett igénybe az elektronikai szakértőkkel való konzultációra, a különböző eszközökkel való kísérletezésre, beleértve a mikroszámítógépeket is, és így tovább. - A végső megoldás (amit itt nem akarunk elárulni) - akkor egyszerű volt, de ez gyakran így van: sok idő kell az egyszerű megoldáshoz.



## Innováció

Ennek a szabadulójátéknak az újszerűsége a mi értelmezésünk szerint abban rejlik, hogy az intenzív csoportélményt a kihívást jelentő csapatmunkával és az EU-val kapcsolatos tények (első tudattalan) befogadásával és feldolgozásával kombinálja - ami általában olyan téma, amelyért az emberek nehezen lelkesednek. Az Aszteroida riadó! szabadulójáték azonban általában úgy végződik, hogy a tanulócsoporthoz nagy lelkesedéssel, a végső sikernek örülnek (a játékvezetők igyekeznek elérni, hogy a csoportok sikeresen oldják meg a feladatokat, de az utolsó pillanatban). Ezután egy reflexiós fázist alkalmazunk - egy másik teremben, székek körbe rakva -, hogy reflektáljunk az élményre, és átvezessünk a játékélménytől az EU-val kapcsolatos dolgok megismeréséig.

## Célcsoport

Ezt a játékot kifejezetten olyan (fiatal) felnőttek számára fejlesztettük ki, akik tanfolyamokon vesznek részt, hogy megszerezzék az alsó középfokú végzettséget, amelyet korábban nem sikerült megszerezniük a hagyományos iskolákban. Gyakran olyan társadalmi háttérrel rendelkeznek, amely nem kedvez a formális oktatásnak.

A játék kifejezetten nem követeli meg a játékosoktól, hogy bármilyen, az EU-val vagy a politikával kapcsolatos ismerettel rendelkezzenek. Az egyetlen szükséges készség egy minimális olvasási készség és egyszerű számolás (többnyire összeadás). Ennél fontosabbak a szociális készségek, a kommunikációs készségek és a látszólag össze nem függő dolgok kombinálásának képessége.

A játék csoportmunka, és minden csoport különböző készségekkel és kompetenciákkal rendelkező egyénekből áll. A csoportok akkor erősek, ha minden tagnak lehetővé teszik, hogy sajátos készségeiket alkalmazzák.

Bár a játékot a tanulók egy bizonyos kategóriájára tekintettel fejlesztettük ki, a különböző típusú emberekkel való tesztelés megmutatta, hogy a játék mindenféle ember számára alkalmas. Játszottunk vele 13 éves gyerekekkel, játszottunk vele tanárokkal, akadémikusokkal, középfokú köztisztviselőkkel, középiskolásokkal és így tovább, és mindegyikük számára jónak bizonyult. - Van néhány lehetőségünk arra, hogy kicsit nehezebbre vagy könnyebbre állítsuk be a játékot, de kiderült, hogy szinte lehetetlen előre felmérni egy csoport „alkalmasságát” az iskolai végzettségük alapján.



## A tanulás és tanítás

Az *Asteroid Alarm!* egy tipikus valós (nem virtuális) szabadulószoza. Egy tipikus osztályterem vagy szemináriumi terem méretű helyiség kellékekkel van berendezve, hogy bemutassa egy tudóscsoport laboratóriumát, akik kifejlesztettek egy aszteroidapajzsot, és most megpróbálják kideríteni, hogyan működik az EU. Ezért a szobát olyan plakátokkal és tárgyakkal díszítik, amelyek „űrbéli” hangulatot teremtenek (űrfotó, távcső, Saturn V rakéta modellje stb.), valamint sok, az Európai Unióval kapcsolatos dologgal, például az európai országok térképeit tartalmazó kartonlapokkal, amelyeken bizonyos számú mézeskalácsot tartanak, fatálcákkal, az Európai Parlament strasbourgi épületét idéző kartonhengerrel stb.

Mielőtt belépnének ebbe a terembe, a játékosok egy másik, szomszédos teremben gyülekeznek, hogy utasításokat kapjanak. A játékmester megismerteti őket a szabadulószoza általános koncepciójával (csapatmunka, az idő a döntő, fontos a kommunikáció), és általában azzal kezdi, hogy megkérdezi, játszottak-e már szabadulójátékot, például szabadidős tevékenységként. A játékmester ezután ismerteti a játék történetét, amely a következő:

*A Föld bolygó nagy veszélyben van.*

*Egy aszteroida száguld felé. A becsapódásig már nincs sok idő. Ez az emberiség végét jelenti.*

*Vagy még nem? Egy tudóscsoport egy aszteroidapajzs terveit dolgozta ki. De a pajzsot előbb meg kellene építeni, és a megépítése sok pénzbe kerül. Ki engedheti meg magának?*

*A tudós elgondolkodik: Az USA-t kérdezi? Nem, belső harcokkal vannak elfoglalva. Oroszországot kérdezi? Nem, ők minden pénzüket egy ostoba háborúra költötték. Kínát kérdezi? Nem, ott mindenki beteg a Covid19 miatt. Akkor ki marad?*

*Az Európai Unió országainak van pénze, és az EU-val van egy olyan szervezetük, amely együttesen tud fellépni a nevükben. De hogyan lehetne rávenni az EU-t a pénz kiutalására? A tudósoknak ki kell deríteniük, hogyan működik az EU! Akkor talán meg tudják menteni a Földet!*

*A tudósok - ez vagytok ti. - MENJETEK!*

A játékosokat ezután arra kérik, hogy öltözzenek tudósoknak, és használják a számukra előkészített fehér laboratóriumi köpenyeket. Ezután a játékosokat a laboratóriumukba vezetik.

Általában az első pillanatban megdöbbenünk, mivel a játékosok



nem számítanak egy átlagos iskolai környezetben egy ilyen aprólékosan berendezett „laboratóriumra”.

A játékmester ezután ad néhány további tanácsot, például azt, hogy a teremben lévő összes tárgy alapvetően a játék része; hogy gyakorlatilag minden tárgynak van valamilyen jelentése a játék egy bizonyos pontján; de kérjük, hogy a játékosok ne nyúljanak a teremben elhelyezett technikai berendezésekhez: kamerákhoz, mikrofonokhoz és két nagy számítógép- vagy televízióképernyőhöz. Az egyik, nagyobbik képernyőn a tér látható (ezernyi indítással, de egyelőre semmi több) és egy óra (60 perctől visszszámol, hogy jelezze a feladat megoldására hátralévő időt). A kisebb képernyőn egyelőre csak a Föld bolygó képe látható. A játékmester elmagyarázza, hogy ez a tudósok kommunikációs platformja, hogy kapcsolatba léphessenek az űrben lévő asszisztensek csapatával, akik megfigyelik az aszteroidát, és akik talán időnként információt vagy egyéb támogatást adnak. Ez a videó- és hangcsatorna (a gyakorlatban videokonferenciaként kialakított) valóban az az eszköz, amelyen keresztül a játékmester figyelemmel tudja kísérni a csoportot játék közben, és tippeket tud adni, ha elakadnak. Egy jól képzett játékmester tehát úgy tudja ellenőrizni a csoport előrehaladását, hogy a csoport - igen, időben - megoldja a feladatot, de ezt - ideális esetben - az utolsó pillanatban teszi. Ez rengeteg izgalmat ad a csoportnak, és intenzívebbé teszi az élményt.

Miután mindent elmagyaráztak, a játékmester elhagyja a laboratóriumot, és a csoport kooperatív módon elkezd felfedezni a helyiséget, hogy megtalálja a rejtvények sorozatának belépési pontját.

Az íróasztalokon elhelyezett különféle plakátokon és tárgyakon kívül számos zárt tároló (fadobozok stb.) található a teremben. A csoportnak a teremben elhelyezett anyagokban található különböző nyomok segítségével kell megtalálnia a dobozok kinyitásához szükséges kulcsokat és kódokat, és ha sikerül kinyitnia egyet, akkor a dobozban újabb nyomok, tárgyak vagy további tanácsokat tartalmazó írásos üzenetek találhatóak.

A megoldandó rejtélyek mind az EU szerkezete és működése körül keletkeznek. A játékosoktól nem várható el, hogy bármit is tudjanak az EU-ról. A rejtvények megoldásához szükséges összes információ valahol a szobában van, elrejtve vagy szem előtt, a feladat pedig az információk összegyűjtése és kombinálása. Minden lényeges információt nagyon egyszerű nyelven



adunk meg, így még a nagyon alacsony iskolai végzettséggel és kevés olvasási gyakorlattal rendelkező játékoscsoportok is sikerrel játszhatják a játékot. Még azt is megfigyeltük, hogy néha a magasabb formális végzettséggel rendelkezők jobban küzdenek, mint mások, mert túl bonyolultan kezdenek gondolkodni ahelyett, hogy egyszerűen a nyilvánvaló vagy legegyszerűbb dolgokat tennék. Egyéb szükséges készségek a nagyon alapvető számolás, például az egyszerű összeadás. A játék legmegerőltetőbb matematikai feladata egy ponton egy adott négyjegyű kód keresztöbblétének megtalálása; és megfigyeltük, hogy a keresztöbblét fogalma az alacsonyabb és a magasabb iskolai végzettségűek számára egyaránt kihívást jelent. De sebjaj, azokban az esetekben, amikor a csoport elakad, és a csapatból senkinek sincs ötlete, hogy most mit kellene csinálni, a kommunikációs képernyőn megjelennek az úrból érkező asszisztensek, és segítséget nyújtanak.

Az idő múlásával a nagy képernyőn, amely a világot mutatja, egy aszteroida kezd növekedni. A játék végére kitölti az egész képernyőt, és vörös riasztólámpák gyúlnak fel, és sziréna jajong.

A játék rejtvényei úgy kapcsolódnak egymáshoz, hogy a) különböző belépési pontok legyenek, így nagyobb csapatok is szétválhatnak, és párhuzamosan végezhetnek különböző feladatokat, de b) senki sem teheti meg a végső lépéseket anélkül, hogy a korábbi lépéseket ne tette volna meg előre. (Ennek az egymáshoz kapcsolódó talányokból álló labirintusnak a megalkotása volt a játékfejlesztés egyik nagyobb kihívása).

A játékosok csapatának a következő információkat kell feldolgoznia az EU-ról

- Mely országok tartoznak az EU-hoz
- Hol van az Európai Parlament
- Hogyan születnek a jogszabályok az EU-ban (nagyon leegyszerűsített eljárás)
- Hány biztos van?
- Hány helyet foglal el az Európai Unió Tanácsa?
- Hány képviselője van a parlamentnek?
- Egyes biztosok munkaterületeinek azonosítása (nagyon leegyszerűsítve)
- stb. ilyen jellegű

Bármennyire is uninspirálónak tűnnek ezek a témák, ha itt felsoroljuk őket, a játékban a játékosok meglehetősen izgatottan foglalkoznak velük. Az ötlet tulajdonképpen az, hogy még annak





sincsenek igazán tudatában, hogy az EU-val és annak működésével kapcsolatos különböző „unalmas” tényekkel foglalkoznak. A játékosok teljes mértékben a feladataik megoldására koncentrálnak, hogy végül megszerezzék az aszteroidapajzsuk finanszírozását, és így megmentsek a világot.

Csak a következő lépésben használjuk fel ezeket az EU-val kapcsolatos különböző apró tényeket konkrét tanulási célokra: Miután a csapat megoldotta a rejtvényeket, és kinyitotta az utolsó dobozt, amelyben egy üzenetet találnak, hogy a finanszírozásról megállapodtak, valamint csokoládés euróérméket, amelyeket megehetnek, és az „Örömóda” elhangzik a jó hír megünneplésére, a játékmester visszavezeti a csapatot a második tanterembe, és egy székkörbe ülve a csoport most lehetőséget kap arra, hogy reflektáljon a tapasztalatokra. Általában az első 10 percet arra használják fel, hogy kifejezzék az izgalmat és a csoportban való munka élményét; a játékosok elmondják, mi tetszett nekik, mit találtak nehéznek, hogyan találtak megoldásokat stb. Ezután a játékmester (vagy a tanár) elkezdi átvezetni a beszélgetést egyre inkább az állampolgári nevelés szintjére: Mi az EU, hogyan működik stb. Ennek módja minden csoportnál más és más lesz, függ a csoport már meglévő ismereteitől, valamint a csoport és a tanár (vagy játékmester) közötti kapcsolattól.

Számunkra a hannoveri VHS-nél az bizonyult a legjobbnak, hogy ezt a reflexiós fázist a tényleges játékmester és a csoport (rendes) tanára jelenlétében végezzük (ha a csoport a Második Esély osztályaink egyik osztálya).



A VHS Hannover kis szemináriumi terme a játékra feldíszítve.



A nagy képernyő űrbéli hangulatot biztosít, és stresszt okoz a ketyegő órával... és egy idővel növekvő aszteroidával.



Egy csapat diák játszik az Aszteroida riadó! szabadulójátékkal. Itt egy átlagos iskolai osztályteremben van felállítva.

## Használt oktatási segédeszközök

Ehhez a valós világbeli szabadulójátékhoz viszonylag sok kellékre és anyagra van szükség, hogy feldíszítsenek egy osztálytermet. A kellékeket és anyagokat a külön közzétett játéktudatásban részletesen leírjuk (lásd a projekt weboldalát: [www.haveyoursay-erasmus.de](http://www.haveyoursay-erasmus.de).) A legtöbb anyag nyomtatható (PDF dokumentumokat biztosítunk letöltésre), de vannak olyan tárgyak is, amelyeket meg kell építeni, néhányat fából vagy kartonból. A kellékek egy része elektronikai és kézműves alapisme-

retekét igényel, például egy mágneskapcsoló beforrasztása a (szabványos) elektronikus konyhai mérlegbe.

Az általunk használt nyomtatható anyagok közül több az „Egyszerű könyv az EU-ról” című kiadványból származik, amely a Have Your Say projekt egy másik tevékenysége keretében készült. A könyv letölthető.

Maga a könyv az egyik kellék a szobában. Valahol egy asztalra tesszük nyíltan kiállítva, és néha a játékosok elkezdik használni, hogy megtalálják benne azokat az információkat, amelyekre szükségük van. Ez azonban nem kötelező; a rejtvények megoldásához szükséges minden információ megtalálható a teremben máshol is.

### **A résztvevőkkel való kapcsolatfelvétel és motiválás**

A tanulók játékba való bevonásának különböző módjai vannak.

Az egyik lehetőség, hogy iskolai osztályoknak vagy felnőttképzési intézményekben működő csoportoknak kínálják. Ez könnyű, mivel a szabadulójátékokat üdvözlendő változatosságnak tekintik az iskolában stb. A gyakorlatban a hannoveri VHS Második Esély osztályainak tanárai évente egyszer „projekt hetet” szerveznek az osztályaikkal, és ebben az időszakban foglalják le a játékot.

A VHS Hannover azt is felajánlja, hogy telepíti a játékot a város iskoláiban.

Harmadszor, a közönség tagjai a VHS Hannoverhez fordulhatnak, és lefoglalhatják számukra a játékot. Ez lehet bizonyos egyesületek tagjai, vagy egy vállalat munkatársai, akik csapatépítő tevékenységet szeretnének.

A kihívás nem is annyira az, hogy találjunk embereket, akik játszanak vele; a kihívás inkább az, hogy a helyiséget felkészítsük erre. A VHS Hannover jelenleg nem rendelkezik külön teremmel, ahol a játékot állandó jelleggel fel lehetne állítani, inkább különböző helyiségekben kell felállítanunk, amikor éppen játékrendezvényt tervezünk. Ezért igyekszünk játékhelyeket szervezni, ahol a játékot egy tanteremben tudjuk telepíteni, és több csoporttal egymás után játszhatunk vele.

### **Várható hatások a tanulókra**

Eddig sok csoporttal játszottuk ezt a játékot, a társadalom szinte minden részéből, minden korosztályból, minden iskolai végzettségi szintről. A játékot eredetileg kifejezetten az alacsonyabb iskolai végzettségűek számára fejlesztettük ki, de kiderült, hogy mindenki számára alkalmas. A játékot a csoporttól függően lehet nehezebbé vagy könnyebbé tenni.



Megfigyelésünk szerint minden csoportot izgatottan tölt el a csapatmunka intenzitása, amelyet a játékórán szerzett tapasztalataik során tapasztalnak. A frusztráció megtapasztalása és leküzdése (az eddig meg nem oldott rejtvények miatt) fontos eleme a játéknak, és ez az azt követő reflexiós fázisban is megfogalmazódik.

A legfontosabb EU-val kapcsolatos tanulási hatás jellemzően nem annyira a játék során érhető el (mivel a játékosok teljesen a rejtvények időben történő megoldására összpontosítanak, így az EU-val kapcsolatos információkat feldolgozzák, de nem reflektálnak rájuk), hanem inkább az azt követő reflexiós fázisban, amikor mindenki egy másik, nyugodtabb szobában, körben ül. Ezt a reflexiós fázist arra használjuk, hogy a tanulók a játék során összegyűjtött információdarabkákból kiindulva elgondolkozzanak az EU működéséről.

A játékban szereplő, az EU-ról szóló információk nagyon alapvetőnek tűnhetnek, de kiderült, hogy a legtöbb ember (függetlenül az iskolai végzettségtől) kevésbé van tisztában velük. Egy olyan középiskola (gimnázium) tanárai, ahol a játékot mind a 10<sup>th</sup> - osztályos diáknak ajánlottuk, azt mondták, hogy a játékban található, az EU-ról szóló információk valójában minden, amit az érettségihez tudni kell a témáról.

A játék legfontosabb hatása az EU-tudatosság szempontjából azonban nem a kognitív szinten jelentkezik. Inkább fizikai: A játékosoknak a szó szoros értelmében mindent kezelniük kell a játékban, megérintve, mozgatva, megfordítva, megtalálva a megfelelő helyét stb. A csapat egyik feladata például az, hogy összegyűjtse az összes európai parlamenti képviselőt, és összegyűjtse őket az Európai Parlamentben (egy henger alakú konténerben), ki kell találniuk, hogy hol vannak ezek a képviselők, és végül rájönnek az eléggé nyilvánvalóra: hogy a szobában mindenütt kartonból készült országtérképeken elhelyezett 705 fa meeples valójában európai parlamenti képviselő, és hogy ezeket a parlamenti konténerbe kell gyűjteni; és hogy ezeknek a képviselőknek a súlymérése csak akkor működik, ha a Parlament valóban Strasbourgban van, nem pedig egy másik városban. A játékban sok olyan elem van, amely az EU-val kapcsolatos témákhoz ilyen fizikai kapcsolatot igényel, és úgy gondoljuk, hogy ez a játék különleges erőssége.

**A tevékenység tanulókkal való tesztelése során tett**

(Lásd a játék utasításait)



## **megfigyelések**

### **Hogyan teszteltük**

Ezt a játékot a fejlesztési fázisban, 2022 augusztusáig 12 játékkörben teszteltük különböző csoportokkal, kezdve a hannoveri VHS kollégáival (pedagógusokkal és egyéb munkatársakkal), a Második Esély kurzusaink résztvevőivel, de más oktatási szervezetek munkatársaival és civil társadalmi csoportokkal is. A csoportok 4-10 résztvevővel számoltak, átlagosan 8 fővel, így 96 résztvevővel számolunk a fejlesztési szakasz során.

Azóta számos csoportnak ajánlottuk a játékot, leginkább a hannoveri gimnázium teljes 10. évfolyamának<sup>th</sup> 150 diákkal, akik 15 fordulóban (egy egész héten keresztül) játszották a játékot.

### **Nehézségek**

Ahhoz, hogy ezt a játékot kínálni tudd, először is szükséged van a kellékkészletre (az építés némi barkácsolási készséggel lehetséges), de aztán az is kell, hogy tényleg „benne legyél”, és megértted a játék belső működését. A teremben mindennek tökéletesen be kell lennie állítva, mert ha a játék egyszer már elindult, bármilyen rosszul beállított zár, vagy hiányzó béke, nem működő technikai eszköz stb. blokkolja a játékot, és a játékmesternek be kell avatkoznia.

Is, a játék - a beállítás, amit inkább t VHS Hannover - használ számos számítógép audio és video funkciók, amelyeket meg kell tenni, hogy biztos fut megfelelően. - A játékot azonban informatikai eszközök használata nélkül is lehet játszani; például úgy, hogy a játékmester (vagy tanár) jelen van a teremben, és szükség esetén segíti a játékosokat. A csoportra gyakorolt hatás azonban sokkal nagyobb a videó- és hangeszközök működésének további vonzerejével.

Más szóval: az *Asteroid Alarm!* játékmesteri képzése eléggé megterhelő.

### **Különleges előnyök**

Az Asteroid Alarm!-nak két nagy előnye van:

A játék nagyon magával ragadó, különösen a fiatalabbak számára. Nagyon izgatottak lesznek. Az egyik állampolgári neveléssel foglalkozó tanár azt mondta nekünk: „Sportot és állampolgári nevelést tanítok. Ez az első alkalom, hogy látom a diákokat az állampolgári nevelésben ünnepelni”.

A játék lehetővé teszi a játékosok számára, hogy az EU-val kapcsolatos egyszerű (gyakran bohózatnak tűnő) tényeket nagyon gyakorlatias módon kezeljék: a játékosok megérintik és mozgatják az EU intézményi felépítésének bizonyos elemeit képviselő



fizikai tárgyakat, például megérintik, mozgatják és mérlegelik az Európai Parlament 705 képviselőjét, és az Európai Unió Tanácsában összegyűjtik az összes tagállam 27 miniszterét; a minisztereket törp figurák képviselik, amelyeket először ki kell szabadítani egy zárt dobozból. Az aszteroidapajzs is rendelkezésre áll a gyakorlati műveletekhez: egy nagy kék esernyő képviseli, és egy szintén a teremben elhelyezett földgömb védelmére kell használni. Az ezekkel (és más dolgokkal) való fizikai érintkezés lehetővé teszi, hogy a játékosok valamiféle kapcsolatot alakítsanak ki velük.

Azt is megfigyelhetjük, hogy a játékosok sokat tanulnak az elkövetett hibákból. A legtöbb csapat például az Európai Parlamentet (annak hivatalos székhelyét) tévesen Brüsszelbe teszi, ahol azonban nem működik a mérleg, és elég sok időre van szükségük, hogy rájöjjenek, mi a probléma. Végül minden csoportnál jelen volt az a tény, hogy az EU Parlament hivatalos székhelye Strasbourgban van.

Hasonló hatásra kerül sor akkor is, amikor a játékosok tévedésből Törökország, Svájc vagy Ukrajna országtábláiról a parlamenti konténerbe helyezik a bábukat, és később el kell távolítani őket, aprólékosan megszámlálva például Törökország 99 rosszul elhelyezett képviselőjét.

### Utánkövetés

A VHS Hannover nem csak a Második Esély tanulói számára kínálja ezt a játékot, hanem a város iskoláinak is, hogy vonzóbbá tegye az állampolgári ismeretek órákat. Ezt már egyszer gyakorolták a város egyik középiskolájával (150 diák vett részt benne), és folytatni fogják. Az iskola máris kérte, hogy ugyanezt az együttműködést a következő években is megismételjék.

Emellett a VHS Hannover a játékot különböző alkalmakkor a közönség tagjai számára is felajánlja. Az egyik ilyen alkalom a (Németország egész területéről érkező) pedagógusok konferenciája a szabadulósobák oktatásban való felhasználásáról, amelyet 2023 júniusára terveznek, a hannoveri Felnőtt- és Továbbképzési Ügynökséggel együttműködve.

### Gyakorlati tanácsok

#### Hogyan kell beállítani?

(Lásd a külön útmutatót, amely a Have Your Say weboldalon érhető el.)

### Szerzők



**Ki fejlesztette ki ezt?**

A VHS Hannover a legnagyobb felnőttképzési szolgáltató Hannoverben, Alsó-Szászország tartomány fővárosában. A VHS Hannover a hannoveri önkormányzat része.

VHS Hannover  
Burgstraße 14  
30159 Hannover, Németország

**Kapcsolattartó személy**

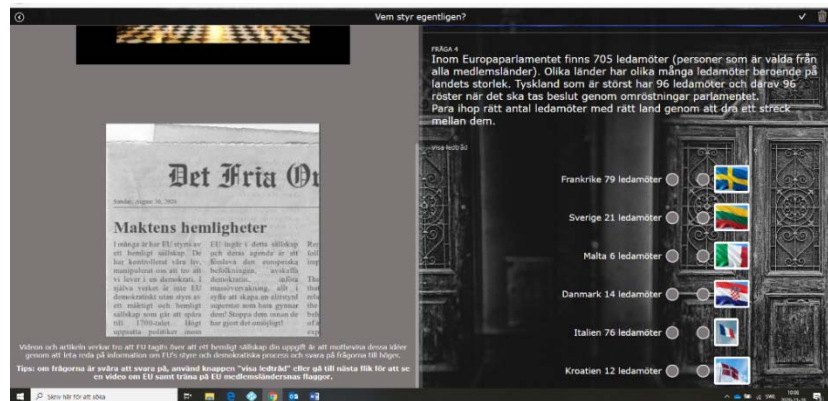
Christian Geiselmann  
christian.geiselmann@hannover-stadt.de  
Anja Kobus  
anja-kobus@web.de



## Mentsük meg az EU-t

### Online szabaduló játék, hogy megpróbáld megmenteni az EU-t a teljes felbomlástól

Az EU felbomlóban van. Több tagállam fontolgatja, hogy kilép az unióból. Segíts a szakértői csapatnak megoldani a rejtélyt, hogy megmentés az Uniót.



Az egyik képernyő a játékban.

### Összefoglaló

Ezt az online szabadulósobát azért fejlesztettük ki, hogy a tanulók csoportjait bevonjuk egy magával ragadó online szabadulójátékba, amelynek célja az EU-val kapcsolatos alapvető tények elsajátítása. A játék a *rejtélyes szabadulósobák* osztályába illeszkedik. A rejtélyes történet (lásd alább) mentén a résztvevőknek feladatokat kell megoldaniuk és kérdésekre kell válaszolniuk az EU-val kapcsolatban, és így haladnak előre a történetben. A szabadulósobás helyzet arra motiválja őket, hogy a rejtély megoldása érdekében kiderítsék az EU-val kapcsolatos kérdésekre adott válaszokat.

A *Save the EU* online szabadulósobaként egyedül is játszható (egy személy a számítógépével), de játszható csoportosan is, például úgy, hogy mindenki egy nagyobb asztal köré gyűl egy laptopjával. Vagy az online játék megjeleníthető a szobában egy nagy képernyőn, és a csapat együtt dolgozik az ott megjelenő feladatsorok megoldásán. A játékosok nem egymás ellen játszanak, a lényeg inkább az együttműködés és a feladatok csapatban való megoldása.

### Ez a háttértörténet:

*Az EU felbomlóban van. Az Egyesült Királyság kilépett, Lengyelország megkezdte kilépési dokumentumainak benyújtását, és több más tagállam is fontolgatja, hogy*





*követi a példáját. Svédországban erőszakos tüntetések zajlanak, az emberek az EU-ból való kilépést követelik. a tüntetések az EU összes tagállamára kiterjedtek. Ursula von der Leyen, az EU-bizottság elnöke az Unióhoz intézett élőbeszédében nyugalomra és együttműködésre szólít fel. A hírekben korrupcióról, titkos társaságokról és hatalommal való visszaélésről számolnak be. Európa-szerte terjed a propaganda, amely befeketíti az EU-t és felosztatását követeli.*

*Az EU tétlenül nézi a dolgot. Hogyan jutottunk idáig? Az Uniót ért vádak a semmiből jöttek, nem igaz? - Az EU külső válságkezelési szakértői csoportot állít fel, hogy megértse, hogyan fajulhatott idáig a helyzet. A munka megkezdődött - de a szakértői csoport hirtelen nyomtalanul eltűnik.*

*Az EU most az Ön segítségét kéri, hogy megértsék, miért olyan dühöse és elégedetlenek az uniós tagok, hogy kiderítsék, hová tűntek a szakértők, és hogy megtalálják a módját annak, hogyan lehetne újra összehozni a nemzeteket!*

*Hozzáférést kapsz a szakértők jelszóval védett számítógépéhez, titkaikhoz és a váratlan helyeken rejtőző nyomokhoz. A feladatod, hogy megtaláld az összes nyomot, lépésről lépésre megfejtsd a rejtélyt, és mentsd az EU-t. De sietned kell, hogy megoldd a rejtélyt, mielőtt túl sok ország kilép az Unióból.*

### **Hogyan teszi kézzelfoghatóbbá az EU-t?**

A *Save the EU (Mentsük meg az EU-t)* című szabadulójáték közvetlenül az EU témájára utal. A játékban az a feladat, hogy segítsük az EU-t, megakadályozva annak felbomlását a súlyos válságban. A játékban az uniós országok zászlóiról, az uniós intézményekről, köztük a Bizottságról, az Európai Központi Bankról, a Parlamentről és az EU különböző személyiségeiről vannak kérdések. A helyszín és a hangulat drámai: néhány lépésre vagyunk az EU felbomlásától, több ország a kilépés felé tart. Ezt a drámai környezetet azért hoztuk létre, hogy a játék vonzóvá váljon a tanulók számára, mind a felnőttek, mind a fiatalok számára.

A cél az, hogy a játékosok képessé váljanak a tudásukkal. A kérdések megválaszolásával és a következő lépések megtételével úgy érzik, hogy közelebb kerültek az EU megmentéséhez.

A kutatás és a projekt első szakaszai során megállapítottuk, hogy az EU-t a tagállamok (esetünkben Svédország) polgárai közül sokan természetesnek veszik. Sokan, különösen az alacsonyabb iskolai végzettségűek, nem igazán értik az EU jelentőségét és funkcióit. Néhány résztvevőnk kétségeit fejezte ki,



hogy „megéri-e” finanszírozni ezt a hatalmas intézményt.

Ezek a reakciók világosan mutatták a kérdés sürgősségét. Szeretnénk elérni a célcsoportot, és érdekfeszítő és érdekes formában elmagyarázni, hogy mi is az EU, mi a funkciója és milyen előnyökkel jár a tagállamok és a polgárok számára.

## Történet

Az ötlet egy olyan interaktív játék létrehozása volt, amellyel a tanulók egyszerre szórakozhatnak és tanulhatnak az EU-val kapcsolatos tényeket. A játék tartalmát szándékosan egy katasztrófális forgatókönyvvel választottuk. Igyekeztünk különösen ellentmondásos és kétértelmű témákat választani - olyanokat, amelyekhez sok összeesküvés-elmélet és álhír társul, valamint olyan témákat, amelyeket gyakran használnak spekulációra (pl. bevándorlás vagy éghajlatváltozás). Ezeknek a témáknak a bevonása véleményünk szerint segít a felnőtt tanulóknak abban, hogy megismerjék a konkrét tényeket, jobban megértsék a globális és uniós folyamatokat, és így a jövőben ne legyenek spekulációk tárgyai.

Először az egyes kérdéseket tervezték meg. Később egy összefüggő, lépésről lépésre felépített játékhoz kapcsolták őket, ahol a játékosoknak meg kell oldaniuk a rejtélyt, vagy fel kell oldaniuk a kvízt, hogy továbbléphessenek a következő lépésre.

A döntés, hogy inkább online játékot hozunk létre, mint olyat, amelyhez az embereknek egy szobában kell jelen lenniük, a Covid-19 világjárványra vezethető vissza. Az online játékkal lehetőségünk nyílt arra, hogy a diákoknak olyan tanulási tevékenységet kínáljunk az EU-ról, amelyet még akkor is végezhetnek, amikor le vannak zárva.

A játék online megvalósításához a *Bookwidgets* platformot használtuk, egy olyan online szolgáltatást, amely lehetővé teszi az interaktív tanulási tartalmak létrehozását. A „Teacher” csomagot használtuk, amely a cikk írásakor évi 55 euróba került, és korlátlan számú felhasználó (játékos) számára biztosít lehetőséget.

## Innováció

A *Save the EU (Mentsük meg az EU-t)* című szabadulószoza innovatív, mivel tudomásunk szerint ez az egyik első digitális szabadulószoza, amely egy uniós téma köré épült. A játék dinamikus és interaktív, hogy a felnőtt tanulók számára is érdekes legyen.

A játék másik innovatív aspektusa, hogy érzelmi töltetű, nem utolsósorban az alapjául szolgáló epikus történet révén: az EU



tényleges felbomlásának témája sok résztvevőt személyesen is érint. Vonzza őket a játékra és arra, hogy megpróbálják megmenteni az EU-t.

**Célcsoport**

A *Save the EU* online játék elsődleges célcsoportja az alacsonyabb képzettségi szinttel rendelkező fiatal felnőttek (a felnőttképzésen belül).

A játékot azonban más típusú tanulók is játszhatják, olyanok is, akiknek jobb formális tanulmányi eredményeik vannak.

A játékhoz a résztvevőknek online eszközre és internet-hozzáférésre van szükségük, és természetesen az eszközök használatához szükséges készségekre. Természetesen alapvető olvasási készségekre is szükség van.

**Tesztelő csoport**

A tanulók, akikkel a játékot teszteltük itt, az Uppsalai Folkuniversiteten, fiatal felnőttek voltak, akik különböző területeken, például svéd vagy angol nyelven, illetve a svédországi társadalmi és állampolgári szabályozásokra összpontosító állampolgári oktatásban tanultak.

A célcsoporttal hálózatainkon keresztül vettük fel a kapcsolatot online a Folkuniversitetet online tanulói hálózatán keresztül, és offline a Folkuniversitetet helyiségeiben az órák alatt.

**A résztvevőkkel való kapcsolatfelvétel és motiválás**

A játékot a Folkuniversitetet és más felnőttképzési szolgáltatók hálózatában osztották meg a svédországi Uppsalában, Stockholmban és Lundban.

A felnőtt tanulók tájékoztatást kaptak a HYS projektről, annak célkitűzéseiről és az EU jobb megértésének fontosságáról.

**A tanulás és tanítás**

A *Save the EU (Mentsük meg az EU-t)* menekülési játék egy online tanulási tevékenység. A tesztelési fázisban olyan tanulókat vontunk be a játékba, akik beiratkoztak az iskolánkba, és elküldtük nekik a játék linkjét. Néhány tanuló a tanteremben játszotta a játékot a segítő támogatásával.

A játék körülbelül 1 órát vesz igénybe. Ezt követően általában egy szintén körülbelül egyórás eligazítást tartunk, hogy megválaszoljuk a játék során felmerült kérdéseket. Az eligazító ülést egy facilitátor vezette.

**Felhasznált elemek**

Az online játékban használt elemek:

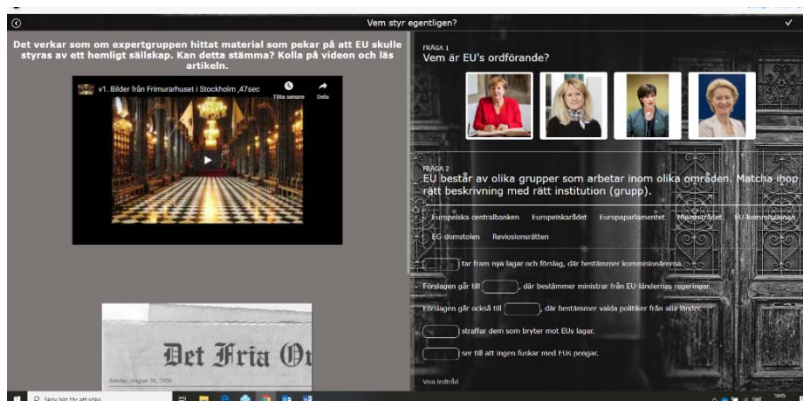
- Az EU-tagállamok zászlói a tagállamok nevével az EU-tagállamok jelképének megismeréséhez
- Rövid cikkek releváns társadalmi kérdésekről, mint például:
  - Migráció (Amnesty international cikk)



- Push és pull tényezők elemzése
- Éghajlatváltozás
- Menekült vagy migráns - a különbségek megértése
- Információk az EU szerkezetéről (Bizottság, központi bank, Parlament)
- Chemtrails cikk (összeesküvés-elmélet)
- Illuminati cikk (összeesküvés-elmélet)
- Videók az EU-ról, az EU-tagállamokról, az EU szerkezetéről, a migrációról, az EU fontos kihívásairól
- Hangüzenet a migrációról, a migráció push és pull tényezőiről



A kezdőképernyő egy lángoló város sötét látványát mutatja be.



A feladatok és a megoldásukhoz szükséges anyagok egy sor, szintén sötét hangulatú képernyőn jelennek meg.

**Hogyan kell játszani?**

**Játszhatsz a játékkal**

<https://www.bookwidgets.com/play/3JN1R3ZG-iQAEAyNjAAAA/UBPDSU4/radda-eu?>

Ha ezt a játékot szeretné biztosítani diákjainak, és használni



**Várható hatások a tanulókra**

szeretné a *Bookwidgets* online tanulási szolgáltatás beépített ellenőrző funkcióit, akkor tanári hozzáférésre van szüksége. A miénket használhatja. Kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot a hozzáférési adatok (felhasználónév, jelszó) átvételéhez.

A résztvevőkre gyakorolt legfontosabb várt hatások a következők voltak:

- Az EU szerkezetének, funkcióinak és szerepeinek jobb megértése
- Az EU előnyeinek világos megismerése a tagállamok és polgáraik számára
- Kevesebb euro-szkepticizmus
- Alacsonyabb a kockázata annak, hogy politikusok, szélsőséges szervezetek, radikális és marginális csoportok spekulációinak tárgyává válnak.

**A tevékenység tanulókkal való tesztelése során tett megfigyelések**

A résztvevők sok új információt szereztek az EU-ról a játék során. Megértették, hogy az EU inkább az együttműködésről, a struktúráról és a konkrét szerepekről szól, mint az összeesküvésekről és a spekulációkról, ahogyan azt néhányan korábban hitték.

A tevékenység magával ragadó volt a résztvevők számára, a résztvevők fő visszajelzései a következők voltak:

- Új kilátás nyílik az EU-ra
- Zavarba ejtő, hogy korábban nem tudta az EU-val kapcsolatos legfontosabb tényeket
- Motiváció arra, hogy többet tanuljon és jobban megértse az EU működési rendszerét

A résztvevők egy része a játék előtt meglehetősen semleges állt az EU-hoz. Az online szabadulószoza segített nekik meg látni az EU előnyeit és előnyeit. Ezáltal EU-pártibbá és EU-pozitívabbá váltak.

**Hogyan teszteltük**

A tesztelés 2021 októberében kezdődött és 2022 áprilisában fejeződött be.

Az eseményre a Folkuniversitetet helyiségeiben, valamint néhány résztvevő számára online, otthon került sor.

40 felnőtt tesztelte a játékot, és regisztrált a *Bookwidgets* platformon.

A játékot tesztelő résztvevők átlagéletkora 18-27 év volt. A résztvevők főként a Folkuniversitetet és más uppsalai felnőttképzési központok tanulói voltak.

Az általuk tesztelt játékváltozat svéd nyelvű volt.



A résztvevők 70 %-ának sikerült egyedül vagy társaik támogatásával/önképzéssel befejeznie a játékot.

30 %-nak volt szüksége a játékvezető segítségére a játék befejezéséhez.

95 % további segítséget vett igénybe az internetes forrásokból és a társaiktól kapott segítségből/tippekből.

### **Résztvevők**

A játék kísérleti tesztelésében részt vevők többsége munkanélküli felnőtt, alacsonyabb képzettségű felnőtt, újonnan érkezett bevándorló és menekült volt.

A tesztelésbe bevontuk a helyi civil szervezetek és a helyi felnőttképzési szolgáltatók résztvevőit és kedvezményezettjeit is.

### **Következtetések**

A játékot a tanulók nagy érdeklődéssel és részvétellel fogadták.

A *Folkuniversitet*nél a tesztelés a HYS projekt és annak céljainak bemutatásával kezdődött. Röviden bemutatták a projekt nemzetközi partnerségét, hogy a hallgatók jobban megismerjék a játék eredetét és kontextusát.

Amikor a résztvevők elkezdték az online játékot, segítséget kértek a moderátortól, ha nem tudtak továbblépni.

Általánosságban elmondható, hogy a játék a legtöbb résztvevő számára megvalósítható volt, néhány diák a kísérleti feladatokhoz társai segítségét vette igénybe, néhányan pedig online forrásokat használtak. Arra bátorítottuk azonban a diákokat, hogy a lehető legtöbbet saját maguk tegyék meg.

### **Nehézségek**

Nehézségekbe ütköztünk olyan tanulókkal, akik nem tudták megoldani a rejtélyeket az online szabadulószerobában, és ezért nem tudtak továbblépni. Néhány résztvevőnek gondot okozott a cikkek olvasása és az információk meghallgatása. A tanulók a továbblépés érdekében ki akarták hagyni az olvasást és a hallgatást, remélve, hogy a szerencse segítségével meg tudják válaszolni az online játék kérdéseit. Ez azonban nem volt eredményes; a tanulók nem tudtak válaszolni a kérdésekre anélkül, hogy a szükséges lépésekre odafigyeltek volna. Ezért vissza kellett térniük az előző lépésekhez, és újra el kellett olvasniuk vagy meghallgatniuk.

A facilitátorok ezt a problémát úgy oldották meg, hogy emlékeztették a résztvevőket a játék minden egyes lépésének fon-



tosságára, a megadott információrészletek elolvasásának és meghallgatásának fontosságára.

Néhány tanuló, ahol könnyű és gyors megoldásokat keresett, ami azonban nem segít ebben az online szabadulósobában. A facilitátorok elmagyarázták a tanulóknak, hogy minden lépés fontos, és hogy a játék befejezéséhez minden lépést végre kell hajtani/meg kell figyelni.

#### **Különleges előnyök**

A játék különleges előnye a szerkezetében rejlik, amely a folyamatot jelenti:

Olvassa/hallgassa → válaszoljon a kérdésekre → tanuljon

Ez hatékonynak bizonyult, mivel a folyamatot játék formájában rejtették el; a résztvevők számára nem volt túlságosan megterhelő, és könnyebben tanultak.

#### **Utánkövetés**

##### **A játék beépítése a rendszeres tanórákba**

Tervezzük, hogy a *Folkuniversitet*ben összehívjuk a pedagógusok kerekasztalát, és megvitatjuk a játék mindennapi gyakorlatban való használatának lehetőségét, különösen a nyelvi, szociális és társadalmi kérdésekkel foglalkozó pedagógusok számára.

##### **A játékok felhasználása állampolgári nevelési projektekben**

A projekt eredményeinek (a Save EU játék és a partnerek által kifejlesztett egyéb játékok) fenntartható felhasználásának másik lehetősége a más (uniós és nemzeti) projektekben való felhasználás lehet. A Folkuniversitetet jelenleg több különböző projektet folytat az emberi jogok, az állampolgári társadalom, a felnőttoktatás és a liberális oktatás területén.

##### **Tanulmányi körök**

A téma fenntartásának egyik további lehetősége egy uniós tanulmányi kör elindítása. A tanulmányi kör egy olyan csoport, amely rendszeresen összejön, hogy együtt tanuljon valamit. Például angolul tanulni, környezetvédelmi kérdéseket megvitatni vagy gitározni. Ez ingyenes, bárki indíthat tanulmányi kört a Folkuniversitetet vagy bármely más svédországi felnőttképzési szolgáltató alapján.

A tanulmányi körben egy kis csoport (gyakran 3-12 fő) találkozik, hogy együtt tanuljanak valamit. A tanulmányi körnek legalább három találkozója van, de gyakran hosszabb ideig tart.



Minden tanulmányi körnek van egy körvezetője, egy tanulási terv, hogy mit akar elérni a csoport, és valamilyen tanulmányi anyag.

### Gyakorlati tanácsok

#### Szükséges anyagok

A *Save the EU* online játék beállításához a pedagógusnak szüksége van:

- Laptop/számítógép internet-hozzáféréssel
- Hozzáférés a *Bookwidgets* platformhoz, bejelentkezéssel és jelszóval.
- A játék kulcsai és válaszai arra az esetre, ha mind a pedagógus, mind a tanuló elakadna és nem tudna továbblépni.

A részleteket a bejelentkezéssel és a válaszokkal lásd a *végrehajtási ellenőrzőlistában*.

#### Szükséges készségek

A pedagógusnak szükséges készségek:

- Digitális készségek
- Alapvető ismeretek az EU szerkezetéről, amennyiben a tanulóknak kérdéseik vannak.

#### Hogyan kell játszani

Az online szabadulószoza ezen a platformon található:

<https://www.bookwidgets.com>

A játékhoz való hozzáféréshez a tanári előjogokkal, kérjük, lépjen kapcsolatba a FU kapcsolattartójával (lásd fent), hogy megkapja a fióknevet és a jelszót.

Kattintson a „Widgetek” menüpontra, és válassza ki a „Rädda EU” nevűt.

A játék lejátszásához kattints az „előnézetre a jobb felső sarokban” vagy a „megosztás” gombra, hogy megoszd másokkal.

Ha látni szeretné, hogy hányan töltötték ki a nevüket és az e-mail címüket a játék után, menjen a „Grades and reporting” menüpontba, válassza a „My courses” menüpontot: → „(Nincsenek órák)” → „(Nincsenek órák)” → „Lösningen”, a *Válasz* alatt láthatja azokat, akik a játék végén kitöltötték a nevüket.

#### A rejtvények megoldása

A tanár könnyebbége érdekében itt közzétesszük a játékban szereplő lépések megoldásának kódjait:

Jelszó 1: 668

Jelszó 2: 7





Jelszó 3: Asyl  
Jelszó 4: 5G  
Jelszó 5: Nyomja meg,  
Jelszó 6: Experterna

**A játékfejlesztés során  
használt háttér-információk**

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2022). *EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education*. Retrieved 11 August 2022.

Decentralizált ügynökség (2022). *Európai Határ- és Partvédelmi Ügynökség (Frontex)*. Visszakeresve: 2022. augusztus 11.<sup>1</sup>

Hopgood, S. (2010). MÉLTÓSÁG ÉS UNALOM: *Amnesty International, Amnesty International Report 2009: Az emberi jogok helyzete a világban*, London: Amnesty International Publications. *Journal Of Human Rights Practice*, 2(1), 151-165. doi: 10.1093/jhuman/hup025.

Menekültek, menedékkérők és migránsok. (2022). Letöltve 2022. augusztus 11-én.<sup>2</sup>

**Szerzők**

**Ki fejlesztette ezt ki?**

Ezt a játékot a Folkuniversitetet fejlesztette ki, az Uppsalában dolgozó munkatársakkal.

A Folkuniversitetet (FU) nagy hagyománya van az új oktatási módszerek sikeres bevezetésének a felnőttoktatásban és az alacsonyabb képzettségűek oktatásában, beleértve az IKT és a képzés legújabb fejlesztéseit. Az FU formális és nem formális oktatást egyaránt kínál hatóságok, vállalkozások és magán-személyek számára.

A FU speciális képzési programokat és/vagy tanfolyamokat szervez különböző hátrányos helyzetű célcsoportok számára, mint például munkanélküliek, alacsony képzettségűek, bevándorlók, menekültek, fizikai és szellemi fogyatékkal élők, fiatal lemorzsolódók és NEETS. Különös figyelmet fordítanak az alacsonyan képzett felnőttek bevonására és támogatására a

<sup>1</sup> [https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/institutions-and-bodies-profiles/frontex\\_en](https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/institutions-and-bodies-profiles/frontex_en)

<sup>2</sup> [https://www.amnesty.org/en/what-we-do/refugees-asylum-seekers-and-migrants/#:~:text=Az Amnes-ty%20már%20pártolta%20az%20emberek%20emberi%20életét,20%az%20mozgásban%20volt%20emberek%20embereit.](https://www.amnesty.org/en/what-we-do/refugees-asylum-seekers-and-migrants/#:~:text=Az%20már%20pártolta%20az%20emberek%20emberi%20életét,20%az%20mozgásban%20volt%20emberek%20embereit.)



képzési módszerek révén. A szervezet olyan beavatkozások kidolgozására összpontosít, amelyek a különböző hátrányos helyzetű célcsoportok szociális problémáival foglalkoznak a társadalmi befogadás elősegítése érdekében.

Összesen évente több mint 67000 órányi formális és nem formális képzést szervezünk és valósítunk meg különböző csoportok számára. Országszerte mintegy 30 egyesület több mint 25 000 taggal folytat tevékenységeket a *Folkuniversitetet*-tel együttműködve. A tevékenység nagyrészt tanulmányi körökből és előadásokból áll.

**Kapcsolattartó személy**

Alina Vakoliuk

[alina.vakoliuk@folkuniversitetet.se](mailto:alina.vakoliuk@folkuniversitetet.se)



## Európa generáció

**Társasjáték, amely gondolkodni és vitatkozni késztet az EU-ról**



### Összefoglaló

Az *Európa generációja* egy olyan társasjáték, amely a játékosokat gondolkodásra és vitára készíti az EU-ról, annak céljáról, előnyeiről és lehetséges kihívásairól. Emellett sok részletes információt közvetít az EU különböző aspektusairól, arról, hogyan jött létre, hogyan szerveződik, és mit tesz, különös tekintettel a polgárok mindennapi életére.

A játékosok kockával dobhatnak, hogy a játéktáblán lévő térképen látható összes uniós országot bejárva végigjárják a pályát. A leszállóhelyeken bizonyos feladatokat kell megoldaniuk: egy kártyán szereplő kérdésre kell válaszolniuk, vagy valamilyen tevékenységet kell végezniük, például egy politikai témát kell megvitatniuk, ahol véleményt kell alkotniuk és kifejténiük.

Többféle lehetőség van a játékra. A játékosok például engedélyt kaphatnak arra, hogy okostelefonjukat használják a gyors kutatáshoz. Vagy a tanár felhasználhatja a kártyákon keresztül felbukkanó témákat arra, hogy az osztály megismerkedjen az uniós politika különböző aspektusaival. Ehhez természetesen hozzáértő tanárra van szükség.

### Anyagok

A játékhoz szükséges anyagok a következők.

- A játéktábla Európa térképét mutatja, 50 mezővel, amelyek közül:
  - 35 Kérdésmezők („Card”)



- 10 ikonmező
- 5 Vita mező;
- 1 „Diploma” mező (a cél)
- 108 kártya. Ezek közé tartoznak:
  - 68 Kérdéskártyák
  - 14 ikon kártya
  - 14 pár kártya a vitákhoz
  - 10 kártya az elmélkedéshez

A fizikai termékben (Olaszországban kapható) 10 bábu (10 játékosnak vagy tíz játékoscsapatnak) és egy kocka is szerepel. Azoknak a felhasználóknak, akik csak letöltik a játékanyagokat, és maguk nyomtatják ki, maguknak kell gondoskodniuk a bábuikról és a dobókockáról.

#### Tanítás és tanulás

Ez a játék négy általános témával foglalkozik:

- Az Európai Unió története: az EGK-tól az EU-ig
- A közös európai ház: az európai intézmények és funkcióik
- Európa itthon: hogyan jelenik meg Európa a mindennapi életünkben; pl. mobilitás, dokumentumok, közös valuta...
- Az értékek Európája: különös tekintettel az *Európai Unió Alapjogi Chartájára*

#### Hogyan kell játszani

Az osztály méretétől függően a tanár dönthet úgy, hogy a játékot egyénileg játsszák (legfeljebb 6 főig ajánlott), vagy nagyobb csoportok esetén 2-4 fős csapatokban.

A tanár leteszi a táblát az asztalra, és eldönti, ki kezdi a játékot. A játékosok ezután az óramutató járásával megegyező irányban folytatják. Kisebb csoportokban a játékosok maguk mozgatják a bábuikat, nagyobb csoportokban lehetőség van arra, hogy a tanár végezze a mozgást.

A csoporttól/osztálytól függően (iskolai végzettség, nyelvi szint stb.) a tanár határozza meg az egyes tevékenységekre rendelkezésre álló időt, és a tervezett időtartam végén leállítja a játékot.

Az első játékos dob a kockával, és annyi mezőt lép előre a bábuval, az 1. mezőtől kezdve, amennyit a kocka mutat. A leszálló mezőn a megfelelő akciót hajtja végre: egy kártyamezőn a játékosnak húznia kell egy kártyát, és válaszolnia kell a kérdésre. Ha helyesen válaszol, egy mezővel előrébb léphet. (Az anyagban van egy válaszkulcs, amely segít a tanárnak eldönteni, hogy a válasz helyes-e.) A vita mezőn a tanár kioszt egy vitakártyát a játékosnak, a játékos kiválaszt egy másik játékost,



aki ellenfele lesz a vitában, a tanár kiosztja ennek a játékosnak a megfelelő vitakártyát, és vitatkoznak a témáról.

A részleteket lásd a letölthető anyagokban található külön utasításokban.

**Hogyan teszi  
kézzelfoghatóbbá az EU-t?**

A játékosokat szórakoztató tevékenységek keveréke vezeti be, hogy mozgósítsák az EU-val kapcsolatos témákkal kapcsolatos ismereteiket, vagy új ismeretekre tegyenek szert, és ezeket megvitassák társaikkal a játékban.

A játék a *Have Your Say* projekt fő célját szolgálja azáltal, hogy egy olyan célcsoportot szólít meg, amely hajlamos bedőlni az álhíreknek és a populista mítoszoknak. A játékkal kapcsolatos tapasztalatok azt mutatják, hogy az EU-val, annak eszközeivel és hatásaival kapcsolatos, a játékon keresztül szerzett bővebb ismeretek megváltoztathatják a tanulók hozzáállását az EU-hoz és az uniós témákhoz.

**Történet**

A *Generation Europe* társasjáték ötlete egy olyan játékból ered, amelyet egyik tagszervezetünk (CEFAL) már kipróbált az olasz nyelvtanulás területén. Ezt a játékot - IDEA: *Interazioni Dialogiche e Affini* néven - az *Európai Integrációs Alap által* finanszírozott „Linc” projekt keretében fejlesztették ki; ez egy olyan játékos tanulási tevékenység, amely a tanulókat több nyelvi terület gyakorlásába vonja be a kommunikációs készségek fejlesztése érdekében.

A játékot az uniós témához igazítottuk, megtartva a gyakorlatias és kézzelfogható megközelítést. A játék célja, hogy bemutassa, milyen sokféle módon jelenik meg az EU mindenki mindennapi életében.

A *Generation Europe*-ot a CPIA (Felnőttképzési Központ) két osztálya fejlesztette ki: a játék IDEA játékanak fő struktúrája alapján az osztályok témákat és fejlesztéseket javasoltak, beleértve a játéknak a játékosok háttértudásának szintjéhez való igazításának lehetőségét. Amennyiben a játékosoknak egyszerűbb szintre lenne szükségük, például a „vita” kártyát fel lehetne cserélni a „motiváció” kártyára.

**Közös alkotás a diákokkal**

A játék különlegessége, hogy nem pedagógusok fejlesztették ki a tanulók számára, hanem a játék fejlesztése két tanulócsoporttal (egyenként 14 fővel) és azokon keresztül zajló tevékenység volt. Felnőtt tanulók voltak, akik a bolognai CPIA (felnőttképzési központ) első és második szintű programjaira iratkoztak be: az első időszak a *licenza media* bizonyítvány



megszerzésére irányult; a második időszak egy olyan bizonyítvány megszerzésére épült, amely a kötelező oktatás teljesítéséhez és a műszaki és szakmai középiskolák különböző tipológiai által közösen végzett tevékenységekhez kapcsolódó kulcskompetenciák megszerzését tanúsítja.

A játékfejlesztési tevékenység a Covid-járvány idején zajlott. Ezért videokonferenciákon / online tanulási konferenciaeszközökön keresztül kellett megszervezni.

Annak érdekében, hogy a tanulók a játék fejlesztésének főszereplői legyenek, az órák a következőképpen épültek fel: az első csoport célja a játék fejlesztése volt, a játék témáiról szóló előkészítő előadások után, körülbelül 5 óra minden egyes területre (területek: Az EU története, az EU intézményei és működése, az EU a mindennapi életben és az EU kihívásai és jövője); a második csoport tesztelte, felülvizsgálta és javította az előző órán elért eredményeket.

Mindkét osztály 14 főből állt, akik mindannyian már beiratkoztak a CPIA-rendszerbe: többségük Olaszországban született, de voltak olyan résztvevők is, akik nemrég szereztek meg az olasz állampolgárságot, vagy éppen most szereztek meg. Ez a szempont sokkal érdekesebbé tette az európai értékekről folytatott vitát, mivel a résztvevők egy része nem tekintette magától értetődőnek az európai állampolgárságot, hanem valóban érezte, hogy az milyen javulást hozott a mindennapi életében.

Mivel minden résztvevő felnőtt volt. A tanítási módszert ennek megfelelően kellett átalakítani. Nagy hangsúlyt fektettünk a részvételre, a kooperatív tanulásra és a csoportos megbeszélésekre, hogy ösztönözzük a valós tapasztalatokon való elmélkedést.

Mivel mindkét órát a Google Meet platformon tartották, a tanár a Google Classroom eszközeit használta videók, újságcikkek, képek, infografikák és egyéb anyagok bemutatására: ezekből kiindulva a tanár előadást tartott a napi témáról (pl.: az EU története), és rövid házi feladatokat adott ki. Ezt az első fázist követően kezdődött a játékos rész, először azzal, hogy a diákok javaslatot tettek a játékba foglalandó kérdésekre, majd a játék kikísérletezésével az osztályban.

## Innováció

A játék kifejezetten az alacsonyan képzett és kiszolgáltatott embereknek szól. A játék ösztönzi a szociális készségek fejlesztését, elősegíti a kooperatív tanulást és a stratégiai gon-



dolgodást.

Ezek a szempontok sikeresnek bizonyultak a fiatal felnőttekkel és a felnőttoktatásban részt vevő emberekkel való foglalkozás során, ahol a tanár megkönnyíti a tanulási folyamatot, és minden egyes játékost megerősít.

#### Célcsoport

Az *európai generáció* elsődleges célcsoportja az alacsonyabb iskolai végzettségű fiatal felnőttek. A játék azonban a magasabb iskolai végzettséggel rendelkezőkkel is játszható. A kártyákon szereplő kérdések és a vitafeladatok a felsőfokú végzettségű játékosok számára is kellően igényesek.

#### A közös alkotás során használt oktatási segédeszközök

Minden óra a tanár által biztosított külső inputból indult, például újságcikkekből, videókból vagy eredeti uniós jogszabályokból, szerződésekből vagy törvényekből, amelyek az egész óra középpontját és ösztönzőjét képezték.

A frontális előadás módszerét szinte soha nem használták, ezzel szemben a fordított osztálytermi módszert sokkal inkább preferálták.

A fordított osztályterem egy olyan oktatási stratégia és a kevert tanulás egy típusa, amelynek célja a diákok elkötelezettségének és tanulásának növelése azáltal, hogy a résztvevők maguk végzik el az olvasmányokat, és az órák alatt előben dolgoznak a problémamegoldáson. Ez a pedagógiai stílus az osztályterembe helyezi át a tevékenységeket, beleértve azokat is, amelyeket hagyományosan házi feladatnak tekintettek. A fordított osztályteremben a diákok online előadásokat néznek, online vitákban működnek együtt, vagy otthon végeznek kutatásokat, miközben a tanár irányításával aktívan foglalkoznak a tanteremben a fogalmakkal. a Google Classroom csomagon keresztül a tanár rövid házi feladatokat osztott ki, hogy a diákok gyorsan kísérletezzenek az előadás témájával, így egyre jobban megismerik azokat.

#### A résztvevőkkel való kapcsolatfelvétel és motiválás

Az *Európa generáció* közös létrehozásának résztvevői mindannyian a CPIA (felnőttképzési központ) hallgatói voltak, ezért már eleve motiváltak voltak a továbbképzésre: a projektet alkotó előadások illeszkedtek az állampolgári és állampolgári nevelési foglalkozásokhoz, amelyek már be voltak ütemezve a CPIA programjába.

A tanár azonban interaktív, dinamikus órák szervezésével támogatva elkötelezettségüket, ami valóban ösztönözte mindenki



részvételét.

A legtöbb tanuló rájött, hogy nagyon kevés ismerettel rendelkezik az EU-ról, és ahogy egyre többet kezdtek felfogni, egyre jobban érdekelték őket, hogy többet tudjanak meg.

Végül a tanár megbecsülése és megbízhatósága ösztönözte az órákon való részvételét.

**Várható hatások a tanulókra**

A résztvevők egyre jobban megismerkednek az EU-val, annak legfontosabb intézményeivel és értékeivel, valamint a mindennapi életben betöltött döntő szerepével. Tudatosabb megközelítést alakítanak ki az EU politikai tevékenységének témáihoz.

Emellett számos olyan eszközt és kutatási eszközt fedeznek fel, amelyeket az uniós honlapok és források biztosítanak.

**A tevékenység tanulókkal való tesztelése során tett megfigyelések**

Minden résztvevőnek egy belépési tesztet nyújtottak be, hogy ellenőrizzék az EU-val kapcsolatos kezdeti ismereteiket. Bár a legtöbben azt állították, hogy elegendő információval rendelkeznek a témáról, a belépési teszt eredményei egyértelműen az ellenkezőjét mutatták: különösen az európai parlamenti választások létezéséről és a polgárok aktív szerepéről az EU-ban szinte senki sem volt tisztában.

Az előadások során (amelyek megalapozták a diákok számára a játék fejlesztését) sok tanuló nagy érdeklődést és meglepetést mutatott, amikor megtudta az EU-val kapcsolatos tényeket, különösen azokat, amelyek a mindennapi életre gyakorolt hatásukat érintették.

**Hogyan teszteltük?**

A játékot két tanfolyamon fejlesztették ki és tesztelték, mindegyik 20 órányi online tanfolyamból állt.

Az első tanfolyamra 14-en jelentkeztek, közülük 9-en olaszok, 5-en pedig különböző más uniós országokból. Közülük 10-en a tanfolyam legalább 70%-án részt vettek.

A második kurzusra is 14-en jelentkeztek, ebből 11-en olaszok, 3-an pedig más uniós országokból. 12 résztvevő a tanfolyam legalább 70 százalékán részt vett.

**Különleges nehézségek és problémák**

A fő kezdeti nehézség, amellyel a játék diákokkal való közös fejlesztése során találkozunk, az volt, hogy sokuknak hiányos és hibás ismeretei voltak az EU-ról: nemcsak az Európai Unió alapvető funkcióival nem voltak tisztában, hanem hajlamosak voltak elkerülni a témák elmélyítését is. Gyakran hittek az EU-val kapcsolatos álhírekben és mítoszokban, és kezdeti hitetlenséggel és gyanakvással közelítették meg a tanár által közölt





ellenérveket és tényszerű információk forrásait.

**Különleges előnyök**

A *fordított osztályterem* módszer rendkívül sikeres volt: amikor a diákok konkrét feladatokat és házi feladatokat kaptak, egyre nagyobb magabiztosságot szereztek a rendelkezésre álló eszközök, anyagok és eszközök használatában, miközben egyre nagyobb hajlandóságot mutattak a témák elmélyítésére és a komplexitásukkal való szembenézésre.

Az egymás közötti interakció és vita ösztönözte őket a nyelv pontos használatára, és javította kutatási és elemzési módszereiket.

Végül pedig az, hogy volt egy „nagyobb cél” - nevezetesen egy oktató társasjáték kifejlesztése és kiadása - elősegítette a csoportmunkára való képességüket.

**Kövessük?**

Amióta az *Generation Europe* társasjáték elérhetővé vált, a CEFAL a CPIA-órákon használja azt a polgári és állampolgári nevelés eredményeinek tesztelésére (ahol ez az EU-val kapcsolatos).

A játékot a szakképzési osztályainkban is használjuk.

**Tippek a játékhoz**

A játék 60-90 percig tart.

A játékmesternek (facilitátornak, tanárnak) jó háttérismeretekkel kell rendelkeznie az EU és az uniós intézmények történelméről, felépítéséről és működéséről, hogy a résztvevők kérdéseire választ tudjon adni.

A játékosoknak rendelkezniük kell egy alapvető elképzeléssel ezekről a témákról, hogy legyen honnan kiindulniuk.

**Szerzők**

**Ki fejlesztette ezt ki?**

CEFAL Emilia Romagna, Olaszország.

A CEFAL Emilia Romagna egy szakképzési központ, amely 1993 óta működik Olaszországban.

A CEFAL működésének alapelvei és értékei a szolidaritás, az egyes emberek megbecsülése és megértése, az egyenlőség, a nyitott fül és a párbeszédre való nyitottság. A CEFAL folyamatosan arra törekszik, hogy olyan környezetet biztosítson, amelyben mindenki - beleértve a legkiszolgáltatottabbakat is - személyes elégedettséget találhat a munkájában.

**Kapcsolattartó személy**

Aurora Dallolio

[info@openconsorzio.org](mailto:info@openconsorzio.org)



## A Jogi Játék

**Tapasztalja meg, milyen bonyolult utat kell bejárnia egy törvényjavaslatnak ahhoz, hogy az EU-ban jogszabállyá váljon!**



### Összefoglaló

A *The Law Game* egy szerepjáték, amely betekintést nyújt a játékosoknak az EU döntéshozó intézményeinek hálózatába: Európai Parlament, Bizottság, Európai Unió Tanácsa). Mindezt szórakoztató módon teszi. A játékosok újra eljátszák azt az utat, amelyet egy törvényjavaslatnak be kell járnia ahhoz, hogy az EU-ban törvény legyen. Különböző szerepekbe bújva megvitatják az új törvényjavaslatokat, meghatározzák a prioritásokat, és megpróbálják a törvényjavaslatokat átvinni az összes érintett intézményen, hogy a törvény végül hatályba léphessen. Az európai jogszabályok valamennyi szakaszát lefedik.

A fő cél az, hogy megtanuljuk, hogyan születnek az EU-ban a jogszabályok, és hogyan fogadnak el egy törvényjavaslatot az összes érintett intézmény közötti megállapodással.

### Az EU kézzelfoghatóbbá tétele

Ha az uniós intézményekkel és az európai döntéshozatali folyamattal kell foglalkozni, ez a játék jó kezdet.

A résztvevőknek kombinálniuk kell a fogalmakon és elméleteken alapuló ismereteket és tanulást, valamint az operatívabb



szempontokon alapuló folyamatokat.

A játék megközelítést kínál a következőkhöz:

- az Európai Tanács és annak összetétele, sajátosságai.
- az Európai Bizottsággal való kapcsolat
- az Európai Parlamenttel való interakciók.

A játékosok betekintést nyernek az összetételükbe, a vonatkozó előjogaikba és céljaikba. Megtudják, hogy ki mit csinál az Európai Bizottság, az Európai Parlament és az Európai Unió Tanácsa között. Ez a trilógia a szélesebb nyilvánosság számára nehezen érthető. A szerepjátékon keresztül történő megközelítés nagyon hasznosnak bizonyult a tanulók számára.

#### Történet

Amikor a *Have Your Say* projektet elindítottuk, különböző lehetőségeket vizsgáltunk meg, hogyan lehetne az EU-t játékosá tenni a diákjaink számára. Gyorsan arra a következtetésre jutottunk, hogy a szerepjáték vonzó és célszerű módja annak, hogy a diákokat ne csak intellektuálisan, hanem érzelmileg is bevonjuk, és a csoporton belüli interakciót a tanulási élmény központi elemeként használjuk.

#### Innováció

A gamifikáció számunkra legérdekesebb aspektusa az, hogy olyan innovatív módszereket fejlesszünk ki, teszteljünk és hozunk létre, amelyekkel az alacsony képzettségű felnőtteket olyan tevékenységekbe vonhatjuk be, amelyek segítenek nekik abban, hogy az EU-val kapcsolatos attitűdjeiket a reflexió, a diskurzus és a tényeken alapuló gondolkodás folyamatában felülvizsgálják.

A *Jogi játék* lehetővé teszi számukra, hogy aktív, kommunikatív, szórakoztató és inspiráló módon közelítsék meg a témát.

#### Célcsoport

A játékot úgy fejlesztették ki, hogy mind a kiskorúak (16-18 évesek), mind az iskolai (szakképzésben és egyéb) képzésben részt vevő fiatal felnőttek játszhaszák. Más, különböző szintű csoportoknak is fel lehet ajánlani, az ötlet lényege, hogy megvitassák az európai jogalkotás folyamatát.

#### Hogyan működik?

A játék a jogalkotási eljárásokról szól, egy olyan témáról, amelyet az emberek gyakran kevésbé találnak izgalmasnak, de szerepjátékként megvalósítva az emberek élvezetesnek találják.

A játék legfeljebb 10 résztvevő számára alkalmas. Minden résztvevő egy európai intézmény (Európai Parlament, Bizottság stb.) szerepét játssza. Egy résztvevő az EU által elfoga-



dandó törvény szerepét játssza. A csoport megvitatja a törvényt, amelyen dolgozni fog, a prioritásait, azt, hogy mit lehetne európai szinten megvitatni stb.

A csoportnak össze kell hangolódnia annak érdekében, hogy a törvényt az európai jogalkotás minden szakaszán keresztülvi-gye. A törvény mozgását a törvényt képviselő személy vizualizálja és tapasztalhatóvá teszi azáltal, hogy a törvényt képviselő személy a teremben személyről személyre halad.

A fő cél az, hogy megtanuljuk, hogyan kell törvényt alkotni, és hogyan születik meg a végső döntés az összes intézmény közötti megállapodással.

A tanulási hatásokhoz különböző elemek járulnak hozzá:

- A résztvevőknek meg kell találniuk a szerepüket, és ennek megfelelően kell cselekedniük.
- A résztvevőknek kell eldönteniük, hogy melyik törvényt tárgyalják, és miért éppen ezt és miért nem egy másikat.

Miután a törvényt végül elfogadták, és a játéknak vége, a moderátor a csoportot a tapasztalatok megvitatására, a kérdések összegyűjtésére és az uniós jogszabályok témájának mélyreható megvitatására vezeti.

A játék során felmerülő nehézségek elkerülése érdekében a játékvezetőnek először is el kell magyaráznia az EU működését alapvető fogalmakkal.

Ha egyszer tudatában van ennek, könnyebb lesz megismerni az európai parlamenti képviselők munkáját, és az EU is nagyobb jelentőséggel és érdeklődéssel fog bírni.

A felkészülés érdekében a csoport a játék megkezdése előtt egyszerű módon bemutathatja a különböző intézményeket, és lehetőséget adhat a kérdések feltevésére.

### **A játék szakaszai**

A játék szakaszosan zajlik a következőképpen:

- 1) A moderátor röviden bemutatja az uniós intézményeket (különösen a Parlamentet, a Bizottságot és a Tanácsot), valamint azt, hogy hogyan működnek együtt egy új jogszabály elfogadásában. A magyarázat szintjét az osztály képességeihez és igényeihez kell igazítani. Az osztályteremben elhelyezett plakátok segítenek a fontos témák memorizálásában.
- 2) A résztvevők konkrét új törvényt javasolnak; ezzel nagyon fantáziadúsak lehetnek; a javasolt új törvények lehetnek vicce-



sek és szórakoztatóak; a cél egyszerűen az, hogy a csoportnak legyen egy konkrét törvényjavaslata, amelyet pro és kontra lehet megvitatni, és amelyről a különböző szereplők különböző véleményeket fogalmazhatnak meg, mutathatnak be és vitathatnak meg. A játék legegyszerűbb formájában csak egy törvényjavaslatot használnak. A fejlettebb formák két vagy három törvényjavaslatot használnak párhuzamosan.

3) Minden résztvevő kap egy intézményt, amelyet képviselni fog; nagyobb csoportokban több személy alkot egy csapatot, hogy képviselje az intézményt. Ezután további feladatuk, hogy egymás között koordinálják döntésüket.

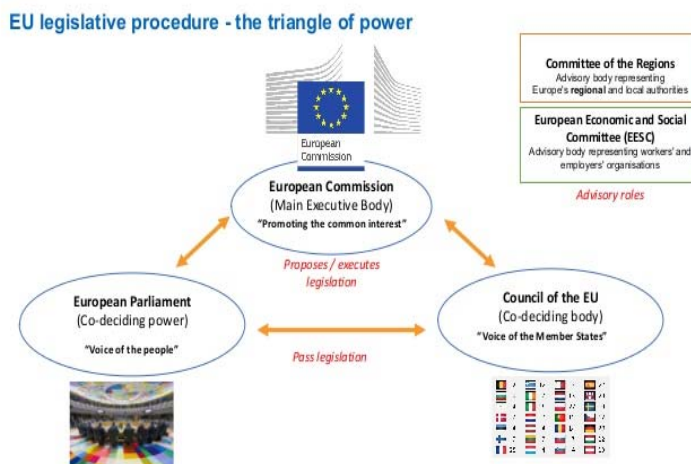
- EU Parlament
- EU Bizottság
- Az Európai Unió Tanácsa
- Régiók Bizottsága
- Európai Gazdasági és Szociális Bizottság
- Egy személy kapja meg magának a törvényjavaslatnak a szerepét. (Vagy ha több törvényjavaslat kerül elfogadásra, akkor annyi játékos képviseli őket, ahány játékos, minden játékos egy törvényjavaslatot.)

4) A törvényjavaslatokat ezután intézményről intézményre küldik, a valóságban is megtett útvonalon (egyszerűsítve lásd az alábbiakban és a HYS honlapján megadott sémát). A törvény egyik helyről a másikra kerül, és a résztvevők megbeszélik, hogy mit és miért tesznek. Döntéseket kell hozniuk, és ennek mentén megvitatják az indokaikat. A törvényjavaslat addig halad előre, amíg végül elfogadják (vagy végül elutasítják).

5) Egy szünet után a moderátor lehetőséget ad a csoportnak arra, hogy -részletesebben és komolyabban megvitassák azt a témát, hogy hogyan születnek a jogszabályok az EU-ban.



A jogalkotási eljárás szemléltetésére használt ábra (egyszerűsített):



Ahhoz, hogy a dinamikára térjünk rá, tisztázni kell a szerepet:

- A szerepeket nagyon világosan be kell mutatni: ki melyik intézményt képviseli, mi a szerepe ennek az intézménynek, mit kell tennie az intézményt képviselő személynek, és hogyan. - Ennek egyik módja, hogy az adott mény -képviselőjének (képviselőinek) kiosztunk egy papírcetlit, amely utasításokat tartalmaz (lásd a HYS honlapján található anyagokat).
- A különböző intézmények a terem különböző részein helyezkednek el. A törvényjavaslat az egyik intézménytől a másikhoz kerül, aszerint, hogy az intézmények hogyan döntenek. A végén a törvényt vagy elfogadják, vagy nem, attól függően, hogy a különböző intézmények milyen döntéseket hoznak a különböző lépések során.
- A játékvezetőnek jól kell ismernie a jogszabályi eljárást, és figyelmesen kell figyelnie a játékot; előfordulhatnak olyan helyzetek, amikor a játékosok eljárási hibákat követnek el, vagy amikor egyszerűen nem tudják, mit kell tenniük; ilyenkor a játékvezetőnek közbe kell avatkoznia és segítenie kell.
- A játék után a résztvevők megvitatják tapasztalataikat, a különböző intézmények célját, és

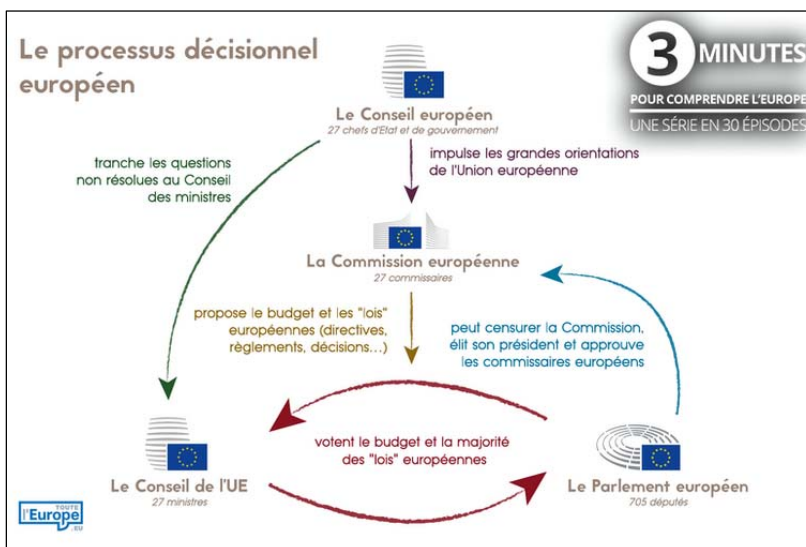
**Lehetőség a játék kiterjesztésére:** több intézmény (érdekelt fél) is bevonható, pl. lobbicsoportok, vagy befolyásos országok, a nyilvánosság, a média stb. Ezt az EU valós eljárásaihoz igazodva kell kialakítani. A kölcsönhatások modellezéséhez jó



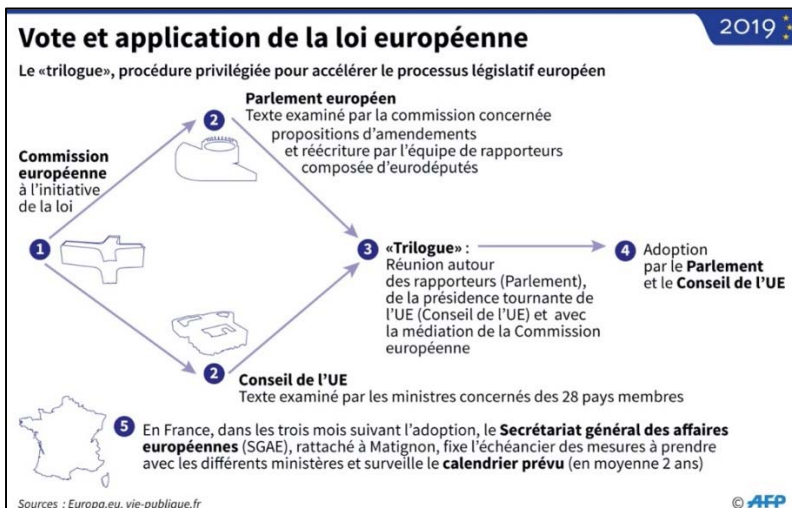
forrás a „Legislativity” nevű társasjáték, amely 20 euróért kapható az Europahaus Stuttgart (Németország) cégtől, és amelynek leírása szintén része a HYS projekt által kiadott Jó gyakorlatok gyűjteményének.

**Felhasznált anyagok**

Alapvető fontosságú eszköz az EU-ban alkalmazott (egyszerűsített) jogalkotási eljárások táblázata. Mi a következőket használtuk: <sup>3</sup>



Az alábbi ábra megkönnyíti annak azonosítását, hogy mi jellemzi az általunk kezelt környezetet.



**A résztvevőkkel való kapcsolatfelvétel és**

A játékot egy ajacciói szakiskola diákjaival tesztelték, Korzika. A Silver Sap pedagógus meglátogatta az osztályokat (a rendes

<sup>3</sup> <https://www.behance.net/gallery/19117169/Infographic-Legislative-procedure-of-EU>



<b>motiválás</b>	<p>tanáraik jelenlétében), és a csoportokat játékba vezette.</p> <p>Ezt a megközelítést javasoljuk: használja a játékot már kialakult tanulócsoporthal (osztályok, szemináriumi csoportok stb.).</p>
<b>Várható hatások a tanulókra</b>	<p>A játékhelyzet sokkal pozitívabb élményt nyújt a tanulóknak, mint a klasszikus tantermi tanítási helyzet. Egy új jogszabály megalkotása érdekében együttműködő különböző uniós intézmények szerepében az uniós jogszabályok kézzelfoghatóvá válnak számukra.</p>
<b>A tevékenység tanulókkal való tesztelése során tett megfigyelések</b>	<p>A játék során megfigyeltük a csoportokban a kollektív részvételt, néha a meghökkenést, az érdeklődést, a vágyat, hogy megismételjék.</p> <p>Meta-szinten is érdeklődés mutatkozott a gamifikációs megközelítés iránt.</p>
<b>Tesztelés (kemény tények, számok)</b>	<p>A szerepjátékot először egy ajacciói (idegenforgalmi) szakközépiskola 16-18 éves diákjaiból álló osztályával teszteltük. Mivel az osztály túl nagyra tűnt a játékhoz, két csoportra osztottuk, az egyik a szerepjátékot végezte, a másik (a rendes tanár részvételével) pedig az EU helyi szintű hatásairól és az intézmények szerepéről beszélt.</p> <p>A tesztelés egy másik fordulóját több ország felnőttképzési szervezeteinek tanáraival és oktatóival végezték el egy bastiai találkozó során.</p>
<b>Nehézségek</b>	<p>Kezdetben gondjaink voltak az osztályterem méretével. Fontos, hogy a tanteremben elegendő hely legyen a résztvevők számára a mozgáshoz. A gamifikációnak ugyanis térre van szüksége, és el kell kerülni a fizikai akadályokat. Jobb tapasztalatokat szereztünk azzal, hogy a játékot sima levegőn, kint a kertben játszottuk, ahol elég hely van körülöttünk, és körbeültetett székekkel ültünk.</p> <p>Jobb tapasztalatokat szereztünk a magasabb szintű formális képzéssel rendelkező csoportokban, mert ők jobban meg tudtak felelni egy (még mindig eléggé elvont) európai intézmény szerepének.</p> <p>Az első tesztelés résztvevői (a szakképző iskolában) a végén koordinálatlanul viselkedtek, és a záró megbeszélés nem oda vezetett, ahová szeretnénk volna.</p>
<b>Különleges előnyök</b>	<p>A játékmód nagyobb „figyelmet” irányít a témára.</p> <p>Ez megnyitja a csoportot a tapasztalatcsere és a vita előtt, és</p>





lehetőséget ad a résztvevőknek, különösen a fiataloknak, hogy kérdéseket tegyenek fel.

Azáltal, hogy a tanulók saját magukat játszva és az osztályteremben egyik helyről a másikra haladva megtapasztalják, milyen utat jár be egy törvény, nagyon kézzelfogható hozzáférést kapnak az EU-hoz. Érdekesebbnek találják az EU logikájának és folyamatának megértését.

#### Utánkövetés

Coop SAPSE folyamatosan kommunikált az oktatási partnerekkel a bemutatók során, hogy ösztönözze őket a játék használatára. A későbbiekben felajánljuk munkatársainkat, mint facilitátorokat.

Hiszünk a „hólabda-hatásban”, amely abból áll, hogy a lehető legtöbb emberrel beszélünk róla, és a rendezvények során terjesztjük.

#### Tippek a végrehajtáshoz

- Egy kis időbe telhet: de nem több, mint néhány óra kisajátítás.
- Szükség van elegendő helyre, megfelelő anyagra (tollak, karton stb.)
- A folyamatot lépésről lépésre kell tesztelni.
- Ami fontos, az az európai intézmények működésének minimális tartalmi ismerete. Hogyan működik, a fogalmak, a kapcsolatok, a testületek összetétele.
- Nem nélkülözhetjük a témával kapcsolatos ismereteket ahhoz, hogy válaszolni tudjunk a játék által felvetett kérdésekre. Minél jobban ismeri a facilitátor az EU-t, annál jobb a játék.
- Tanárként és facilitátorként maradjon a szerepében. Magyarázzon, irányítson, dokumentáljon és adjon hiányzó információkat.
- Fontos, hogy a tanár kövesse a témával kapcsolatos híreket, tájékozódjon a változásokról, a vitákról, és a média, a sajtó, a jogi szövegek stb. révén folyamatosan tájékozódjon a fejleményekről.

#### Szerzők

##### Ki fejlesztette ezt ki?

Coop SAPSE *Coopérative d'Activité et d'Emploi dans les Services A la Personne et la Silver Economie.*

Les Terrasses du Fango - Batiment D

Rue du juge Falcone

20200 Bastia, Korzika, Franciaország



Tel. +33 603 615379

**Kapcsolattartó személy**

Laura Cardi  
prid.laura@gmail.com



## Bags for Life / Táskák az életért

**Kvíz játék az EU intézményei és hasznos szolgáltatásai megismerésére**



### Összefoglaló

A régi időkben az utazók szívesen mutatták meg, hogy milyen helyeken jártak, amikor szuvenírcímkéket ragasztottak a bőrröndjükre. Ebben a játékban a *Pintadera* bélyegzőkkel díszítheted a vászontáskádat, ha helyesen válaszolsz a kvízkérdésekre. A kérdések az Európai Unió életével kapcsolatosak.

A játékot akkor nyered meg, ha te vagy az első, aki mind a hat *Pintaderát* a táskájára megkapta. A táska maradandó emlékét állít annak, hogy sikeresen megértetted Európa és az Európai Unió gyakorlati vonatkozásait. Most már tényleg elkezdhetsz más országokat felfedezni. De ne feledd: az igazi győzelem ebben a játékban az, hogy tanulsz valamit az EU-ról.

A kvíz kérdései az Európai Unióval kapcsolatos mindennapi élethelyzetekkel szembesítik a játékosokat. Például az utazási szabályokról kérdeznek, vagy arról, hogy mit kell tenned, ha külföldi intézmények és szolgáltatások segítségére van szükséged, amelyek eltérhetnek az otthon megszokottól.

A játékosoktól nem várható el, hogy azonnal tudják a válaszokat. A kvíz során *több választási* lehetőség közül választhatnak, a játékosok pedig elgondolkodhatnak és megvitathatják, hogy melyik a legreálisabb. Megpróbálhatják az interneten is megkeresni a szükséges információkat.



Mielőtt a játékosok kiválasztják a kvízkártyát, a „Szerencsekerék” (táblagépes alkalmazás) segítségével megtanulnak néhány kifejezést a kanári nyelven - emlékeztetőül arra, hogy a játékot hol fejlesztették ki, valamint az európai kulturális sokszínűségeire.

A játékhoz mellékelt *Pintadera* sablonok a világnak arra a részére utalnak, ahol a játék készült: a Kanári-szigetekre, mivel ezek a világ azon helyei közé tartoznak, ahol ilyen őskori bélyegeket találtak.<sup>4</sup>

### Hogyan válik ezáltal kézzelfoghatóbbá az EU?

Azt tapasztaljuk, hogy az európai emberek sok esetben nem tudják, hogy az EU és különböző intézményei közvetlenül vagy közvetve, például támogatások, szubvenciók vagy más támogatási formák révén milyen szolgáltatásokat nyújtanak. A játék célja, hogy a diákok jobban megismerjék ezeket a szolgáltatásokat, hogy a jövőben - bárhol is éljenek az EU-ban - ösztönözve legyenek ezek igénybevételére.

### Történet

A játék ötlete egy hosszabb kísérletezési folyamat során alakult ki. A *Have Your Say* projektben a feladat röviden az volt, hogy olyan új tanulási környezetet hozzunk létre, amely segít az embereknek abban, hogy az EU-t jobban és a tényekhez kapcsolódóan jobban megértsék.

Mi, a tenerifei CEPA San Cristóbal munkatársai sok lehetőséget láttunk erre, de kezdetben nem voltunk biztosak abban, hogy merre induljunk el. Így hát kísérleteztünk. Először megpróbáltunk élettörténeti megközelítéssel dolgozni, felkérve felnőtt diákjainkat, hogy meséljék el életrajzukat egy kamera előtt. Ennek eredményeképpen számos nagyon személyes videó született; ez segített tudatosítani az emberekben önmagukat, azokat a helyeket, ahol éltek, és azt a kapcsolatot, amelyet (tudatosan vagy tudtukon kívül) az Európai Unióhoz fűznek. Az életrajzi történetmeséléshez azonban nagyfokú bizalomra van szükség a diákok és a tanárok (vagy ahogyan csak akarjuk nevezni az érintett feleket) között.

Kísérleteztünk a művészeti és kézműves megközelítéssel is: arra kértük (felnőtt) diákjainkat, hogy különböző művészeti eszközökkel fejezzék ki érzéseiket, attitűdjeiket és értékeiket

<sup>4</sup> A *pintaderák* a történelem előtti (többnyire paleolitikus) időkből származó, általában kőből vagy agyagból készült bélyegzők. Különböző egyszerű formákat és szimbólumokat ábrázolnak. Pontos rendeltetésük vitatott. Lehet, hogy testrészek díszítésére használták őket, vagy arra, hogy jelezzék a velük bélyegzett dolgok tulajdonjogát. *Pintadera* típusú őskori bélyegzőket találtak a világ számos pontján, nem utolsósorban a Kanári-szigeteken, és ezeket a szigeteken az emberi civilizáció hosszan tartó történelméről szóló tanúságtételként értékelik. A *Pintadera* kifejezést néha a világ más részéről származó hasonló bélyegekre is használják.



(az EU-hoz kapcsolódó vagy nem kapcsolódó). E kísérletek eredményei felnőttképzési központunk folyosóinak falain és udvarán láthatók.

Ezek az életrajzi és művészeti kísérletek első pillantásra kissé távolinak tűnhetnek a HYS projekt célkitűzéseitől. Mivel azonban tanulóink többnyire felnőtt emberek, akik gyakran nagyon alacsony szintű formális végzettséggel rendelkeznek, valamint afrikai országokból érkező menekültek, akik a gyakran borzalmas körülmények között tett utazásuk során szerzett tapasztalatok terhét hordozzák magukkal, úgy gondoltuk, hogy a „Mi az EU” intellektuális megközelítése nem lenne megfelelő, és jobb lenne, ha a személyes tapasztalatok, attitűdök és érzések szintjén kínálnánk tevékenységeket.

A hátránya az volt, hogy az ilyen szociálpszichológiai alapokon nyugvó megközelítéseknek nagyfokú bizalomra van szükségük a csoportban. Ezen túlmenően az ilyen megközelítések megvalósítását nehéz lenne utólag úgy leírni, hogy más pedagógusok maguk is alkalmazni tudják.

Ezért úgy döntöttünk, hogy ráhangolódunk arra, amit a HYS többi partnere tett, és kifejlesztettünk egy megfelelő oktatójátékot.

Egy kvízzátékkal kezdtük, amelynek célja, hogy a diákok megismerjék a többi európai országot - egy Európáról szóló földrajzi játék. Ez tulajdonképpen még kapcsolódott az első, életrajzhoz kapcsolódó próbálkozásunkhoz: segíteni a diákokat abban, hogy pozitív hozzáállást alakítsanak ki Európához, mint a világ változatos és sokszínű részéhez.

Végül azonban úgy gondoltuk, hogy inkább magára az EU-ra, mint intézményre koncentrálhatnánk, ezért a kvíz témáját úgy módosítottuk, hogy az EU intézményeivel, az EU által nyújtott szolgáltatásokkal és az egyén által az EU-ból származó előnyökkel kapcsolatos legyen.

Így jött létre a „táskák az életért” játék.

**Célcsoport**

A játék kifejlesztésekor különös tekintettel voltak az alacsonyabb formális oktatásban részesülő felnőtt tanulóakra (ahogy azt a Have Your Say projekt általánosságban meghatározta), de könnyen játszható mindenféle felnőttekkel.

**Tesztelés**

Ezt a játékot két teljesen különböző csoporttal teszteltük:

Az egyik egy csoport helyi diák volt, akik a felnőttképzési központunkban alapfokú középiskolai végzettség megszerzése



felé tartottak, akiknek a) társadalmi beilleszkedési problémáik vannak, és b) általában nagyon kevés fogalmuk van az intézményekről, legyenek azok helyi, nemzeti vagy nemzetek feletti intézmények, és arról, hogy milyen szerepet játszhatnak az életükben.

A másik egy bevándorlókból álló csoport volt, akik nemrég érkeztek a Kanári-szigetekre.

A végső célok, amelyeket mindegyikkkel elérni kívántunk, eltérőek voltak (lásd a következő szakaszt).

#### Várható hatások a tanulókra

A játék javítja a játékosok ismereteit az intézményekről általában, és különösen az EU intézményeiről. Ez azt is magában foglalja, hogy tudatosítják ezeknek az intézményeknek a jelentőségét a mindennapi életünkben.

A tesztelési fordulóink során különböző tanulási célokat tűztünk ki különböző típusú tanulókkal.

A nemzeti (hosszú távú rezidens) hallgatók csoportjával a fő célkitűzések a HYS projektben foglaltak:

- Az európai intézményekkel kapcsolatos ismeretek bővítése
- ismerjék meg azokat a jogokat és lehetőségeket, amelyeket az EU közös térségében való tagság biztosít.
- Ismerje az Unió működésének egyes aspektusait, különösen a munkaügyi keretrendszer és az alapvető jogok tekintetében.

A (nemrég érkezett) bevándorlók csoportjával a legkönnyebb kérdéscsoportot dolgoztuk fel (lásd alább, a „Gyakorlati tanácsok” alatt). Az alapvető cél az volt, hogy javítsuk általános ismereteiket a következőkről

- az EU szerkezete, és
- miből áll a szabad forgalom transznacionális területe.

#### Használt oktatási segédanyagok

A kvízhez használt anyagok:

- 24 kérdéskártyából álló készlet.<sup>5</sup> Minden kérdés a mindennapi élet egy-egy megoldandó problémával kapcsolatos helyzetét mutatja be, ahol a megoldás európai intézményeket vagy szolgáltatásokat érint. A kártyák a lehetséges válaszokat is tartalmazzák (többszörös választás).
- Egy táblagép a *Szerencsekerék* megjelenítéséhez, egy animációval ellátott prezentációs fájl (.pptx). Ennek használata nem kötelező, de a játék sokkal szórakoztatóbb ve-

---

<sup>5</sup> A sablonok között találsz még néhányat.



le.

- Egyszerű szövetsákok, amelyekre a játékosok rányomtatják a bélyegzőiket.
- Hat, körülbelül 6-8 centiméter átmérőjű bélyegző, *Pintadera* szimbólumokkal (lásd a nyomtatható anyagok gyűjteményét a *Have Your Say* weboldalon). - A bélyegek megrendelhetők az írószerboltokban, vagy elkészíthetitek őket saját magatok is, bármilyen elterjedt dombornyomási technikával, például linómetszéssel, xilográfiával, burgnanyomással stb. - Két sablonkészletet bocsátunk rendelkezésre: a) hat bélyegző a HYS projektben részt vevő hat másik ország szimbólumaival; b) hat bélyegző a Kanári-szigeteken a paleolitikumból származó hagyományos *Pintadera*-motívumokkal. Ezek közül választhat. A lényeg az, hogy legyen egy sic különböző bélyegekből álló készlet.
- Tintapárnák, vagy más alkalmas festék vagy tinta a bélyegzéshez
- Homokóra (homokóra).
- Számítógépek vagy okostelefonok, amelyeket a játékosok internetes keresésre használhatnak, hogy segítséget kapjanak a kérdések megválaszolásához (opcionális).
- A válaszkulcs - egy dokumentum a tanár (facilitátor) számára, ahol a helyes válaszok szerepelnek, valamint további magyarázatok, hogy a tanár további információkat adhasson a kérdésekre.

**A tevékenység tanulókkal való tesztelése során tett megfigyelések**

A játék nagyon élénk lehet, a játékosok gyakran hangosan ünnepelnek, különösen, ha a játékmester némi animátori tehetséggel rendelkezik, és a csoport jó hangulatú. Jó ötlet, ha a játékmester viharos tapsot szít, amikor egy játékos megtalálja a helyes megoldást egy kérdésre, vagy amikor helyesen megjegyez egy szót a kanári nyelvből.

**Különleges előnyök**

A játék nagyon motiváló a diákok számára. Tetszik nekik, hogy a végén van jutalom és fizikai jutalom: a hat *Pintaderas* bélyegzővel ellátott táska, amely a sikerüket mutatja.

Egy másik előnye, amelyet a kísérletek során tapasztaltunk, hogy a legtöbb *kincskereső* vagy *találgató*s játéktípushoz hasonló, nagyon hasonló felépítésű játékhöz hasonlóan variációk és adaptációk készíthetők egyszerűen a tartalom, a nehézség vagy a kérdések típusának megváltoztatásával. Új kérdéskártyák könnyen előállíthatók.



## Gyakorlati tanácsok

### Utasítások

A részletes utasításokat a HYS weboldalán található letöltési csomag tartalmazza. Az alábbiakban csak egy rövid változatot közlünk:

Minden használati tárgy egy asztalra van terítve, különösen a sima vászonzsákok, a bélyegzők, a tintapárnák, a kvízkártyák és a homokóra. A játékosok köréje gyűlnek, állva vagy ülve. Állva élénkebbé válik a játék.

A játékot hat egyéni játékos játszhatja. Ha a csoport nagyobb, akár hat csapatot is alkothatnak.

A játékmester (koordinátor) elmagyarázza a játékot, különösen a zsákokat és a *Pintaderákat*.

A játékmester kiosztja a kártyákat a játékosoknak, mindegyikük (vagy minden csapat) egyenlő számú kártyát kap. (A részletekért lásd az utasításokat.)

Az első játékos megforgatja a szerencsekereket (a táblán)<sup>6</sup>, megoldja a neki bemutatott kanári szóval kapcsolatos feladatot, és ha sikerrel jár, húzhat egy kártyát. A kérdést vagy felolvassa hangosan, hogy mindenki hallja, vagy a játékmester olvassa fel. A teremben tartózkodóknak hallgatniuk kell, hogy ne árulják el a játékot (ha történetesen tudják a választ). A soron lévő játékos megpróbálja kitalálni a helyes választ. Ha nem tudja, megpróbálhatja okostelefonja vagy más online eszköz segítségével megkeresni a választ. Az erre szánt időt a homokóra korlátozza, amelyet a játékmester forgat. Amikor a kérdés felolvasásra kerül.

Ha a játékos helyes választ ad, egy jelvényt nyomtathat a ruhásájkjára. A cél az, hogy hat kérdés helyes megválaszolásával hat különböző pecsét kerüljön a táskára.

Ha egy kérdésre helyesen válaszoltak, a játékmester további magyarázatokat adhat (ehhez van egy válaszkulcs, amely segít neki). Emellett tapasztalataink szerint a kérdések és a válaszok gyakran élénk vitát váltanak ki a csoportokban a témáról.

### Példák a kérdésekre

Az összes kérdés megtalálható a letölthető anyagban, szöveges fájlként és szépen megtervezett kvízkártyák formájában is. Íme néhány példa:

- A közelmúltbeli COVID-19 világjárványban a védőoltások váltak a betegség megfékezésének és leküzdésének fő

<sup>6</sup> A szerencsekerek használatához lásd a letöltési csomagban található további utasításokat.





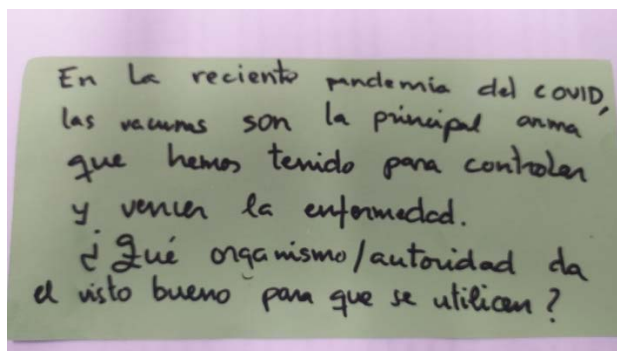
eszközévé. Tudja, hogy melyik szerv/intézmény hagyta jóvá ezeknek a vakcináknak a használatát?

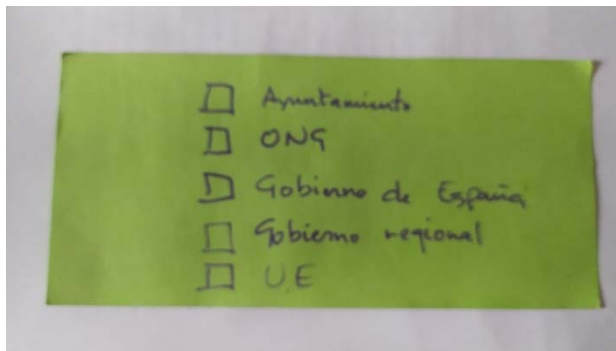
- Ön egy bevándorló, aki nemrég érkezett ebbe az országba (Spanyolország). Ön a politikai menedékjog megszerzéséhez szükséges iratokat intézi. De már két napja köhög, láza, rossz közérzete és egyéb tünetei vannak. Melyik szerv/intézmény tudja megmondani Önnek, hogy jogosult-e orvosi segítségre?
- Szükséges-e előzetes engedélyt kérni a hatóságoktól, mielőtt külföldre utazik orvosi kezelésre?
- Családommal egy másik uniós tagállamba utazom. Ha valamelyikünknek sürgősségi orvosi ellátásra van szüksége. Milyen dokumentumot kell bemutatnom?

A kész kvízkártyák így néznek ki:



A játék fejlesztése során azonban egyszerű, kézzel írt kártyákat használtunk, amelyek így néztek ki:





Mindenki könnyen készíthet ilyen kártyákat, feltéve, hogy rendelkezik a szükséges ismeretekkel a tények helyes megállapításához, vagy ennek megfelelően kutat. Ez végtelen lehetőséget ad a játék terjedelmének növelésére.

A hátoldalon egy sor feleletválasztós válasz található, amelyek közül az egyik a helyes válasz. A válaszok száma változhat. Több válasz megadása nehezíti a játékot.

#### Még néhány tipp a játékhoz

- **Csapat vagy egyéni:** A Bags for Life remek csapatjáték, de egyénileg is játszható.
- **Csoportméret:** Ha nagy csoportja van, javasoljuk, hogy ossza fel hat csapatra.
- **Idő:** Ha nagyobb csapatokkal játszanak, a kérdések megválaszolásához több időre lehet szükség. Ilyen körülmények között várjon további 10-20 másodpercet, mielőtt megfordítja a homokórát.
- **Az alsó szinten játszik:** Eredetileg azt terveztük, hogy két teljes kártyakészletet hozunk létre különböző nehézségi szintekkel. Ahogy azonban elkezdtek kipróbálni a kérdéseket a diákokkal, rájöttünk, hogy erre nem igazán van szükség. A „könnyű nyelvezet” kontextusában létrehozott és az Európát kevésbé ismerő (néhányuk még írni-olvasni is nehezen tudó) embereknek szánt játék lényege az volt, hogy a játékosok bármilyen eszközt használhatnak a kérdések megválaszolásához, akár mobiltelefonon, táblagépen vagy számítógépen guglizva, akár mástól kérdezve, az egyetlen kényszer az erre szánt idő volt. Határozottan úgy véljük, hogy a rugalmasságnak a játék teljes ideje alatt jelen kell lennie. Így alapvető fontosságú, hogy alkalmazkodjunk ahhoz a csoporthoz, amelyik előttünk állhat. Mindezek után az is igaz, hogy a lassan tanulók számára a mi választásunk az **1., 6., 7., 8., 11., 13., 14., 20.** és **27.** számú kérdésekre esne. A többi kérdés nehezebben megvála-

szolhatónak tűnik, és a csapatoknak hosszabb időbe telne megtalálni a helyes választ. Ne felejtsük el, hogy a játékot egyénileg vagy csoportosan is lehet játszani. A játékmester (tanár, szociális munkás, felügyelő stb.) dönti el, hogy a játék pillanatában hányan játszhatnak.

- **A kártyák kiosztása:** A játékot többféleképpen lehet felépíteni. Például a kártyákat előre ki lehet osztani a játékosoknak, vagy a játékosok véletlenszerűen húzhatnak kártyákat egy pakliból, és így tovább. Ez nagyrészt a játékmester (tanár) belátására van bízva. Ismétlem, a játékosok száma, illetve feltételezett kultúrájuk vagy feltételezett játékos háttérük alapján lehet a kártyákat kényelmesebben vagy könnyebben kiosztani.
- **A táskák bélyegzése:** A játékosok táskáira való bélyegzést illetően, hogy bátorítsuk és motiváljuk őket, valamint hogy a játékot fenntartsuk, úgy véljük, hogy jobb, ha ezt a játék végén tesszük meg. A bélyegzők számát a helyes válaszok számához kell viszonyítani. Abban az esetben, ha egyik válasz sem helyes, javasoljuk, hogy legalább egy *Pintadera* vagy bármilyen más szimbólumot pecsételjenek le, hogy a játékos végül mosolyogva végezze. Ahogy az útmutatóban is mondtuk: senki sem veszít, mindenki nyer. A játékkal a diákok olyan ismereteket szereznek Európáról, amelyekkel korábban nem rendelkeztek.



**Nyomat nélküli zsákok**



BAGS  
FOR  
LIFE

Egyszerű pamut bevásárlószatyrokat használunk (nem díszítettek), amelyekre a játék részeként rányomtatjuk a *Pintaderákat*.



A HYS projekt logójával ellátott márkás táskákat is használtunk.





Hátoldalán pintaderas bélyegzővel, amely a játékos fejlődését mutatja.

### Költségek

- A bélyegek darabonként körülbelül 10 euróba kerülnek, ha megvásárolja őket.
- Egyszerű szövetsákok darabonként kb. 2 euróért kaphatók, minőségtől függően.
- Tintapárnák: lehet, hogy amúgy is van ilyen az irodájában.
- Tablet számítógép: használja azt, amelyikkel amúgy is rendelkezik
- A kvízkártyák nyomtatása: az irodai nyomtatóval végezze el a nyomtatást

### Szerzők

#### Ki fejlesztette ezt ki?

CEPA San Cristóbal

San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, Spanyolország

A játék ötletét a CEPA csapata dolgozta ki, amely egy nyelvi és társadalmi merítési programban részt vevő szenegáli és mali bevándorlókból álló csoportot látogatott (Clara és Manuel).

Később az ötletet úgy alakították át, hogy azt más alapfokú csoportokban is alkalmazni lehessen, amelyekben Jorge és Saray is részt vett.

#### Kapcsolattartó személy

Manuel Ortiz Cruz

manuel.baudolino@gmail.com

Jorge Melian Garcia

jorge.meliangarcia@gmail.com



## Maradjak vagy menjek?

**Szabadulószoza az EU jövőjéről, egy újabb kilépési forgatókönyv eljátszásával**



### Összefoglaló

Az Egyesült Királyságban 2016 óta zajló Brexit-vita világossá tette: sok uniós polgár rosszul tájékozott arról, hogy mi az EU, mit csinál, és hogyan születnek a döntések az EU-ban. A 28 uniós tagállam közül sokban növekszik a bizalmatlanság a nemzetközi együttműködés eszméjével szemben és a nacionalista doktrínákhoz való folyamodás, a populizmus pedig mindenhol problémává vált. A *Have Your Say* projektünkben ezeket a problémákat az alacsonyan képzett felnőtteknek szóló oktatási tevékenységek innovatív formáinak kidolgozásával kezeljük, hogy segítsük őket az EU-val kapcsolatos attitűdjük újragondolásában egy olyan folyamat során, amely a reflexió, a diskurzus és a tényeken alapuló gondolkodás aktivizáló, kommunikatív, potenciálisan örömteli és inspiráló módon megvalósított folyamatán keresztül valósul meg.

Az Európai Unióból való kilépésre irányuló jelenlegi törekvések és a kereskedelmi forgalomban elterjedtebb *Escape Room* módszer egyesítéséből kiindulva egy olyan *Escape Roomot* fejlesztettünk ki, amelyet nyilvánosan elérhetővé és használhatóvá teszünk.

### Hogyan teszi kézzelfoghatóbbá az EU-t?

Az *Escape Room* formátum jelenleg fénykorát éli Németországban, és még nem látszik a vége. Míg egyes *Escape Roomok* - nevükhöz híven - egyszerűen a szobából való szökésről szólnak, mások didaktikus lehetőségként használ-



ják fel a játékokat, hogy játékos formában tárgyaljanak témákat. Ez utóbbi ebben az esetben is igaz. A szoba kialakítása és a helyzet megoldásához megoldandó rejtvények révén az Európai Unió témáját játékos módon közelítik meg. Ez a játék kifejezetten arról szól, hogy mi szól amellel és mi ellen, hogy az államok az EU-hoz tartoznak, valamint arról, hogy az embernek milyen saját életvilágbeli kapcsolata van ezzel a témával.

A politikából való kiábrándultság fokozódása idején, amikor sokan a politikát idegesítő témának tekintik, amellyel nem akarnak foglalkozni szabadidejükben, ez a formátum ajtókat nyithat meg. Játékos jellegén keresztül hozzáférést biztosít az összetett vagy népszerűtlen témákhoz. Ebben az esetben fontos, hogy a résztvevőknek ne legyen az az érzésük, hogy tanulnak valamit, hanem ez a folyamat tudat alatt és teljesen mellékesen zajlik.

## Történet

Viszonylag gyorsan világossá vált, hogy egy szabadulósobát akarunk fejleszteni. Mivel azonban egy átlagos Escape Room általában csak 3-8 fő számára alkalmas, úgy döntöttünk, hogy egy olyan játékot hozunk létre, amely több, egymással párhuzamosan működő szobából áll, hogy nagyobb csoportokat is fogadni tudjunk.

Hosszabb megtekintési és előkészítési fázis után két teremre koncentráltunk, és úgy alakítottuk ki őket, hogy akár 8 résztvevő is nyugodtan használhassa őket.

Van egy részletes leírás, hogy a szobákat saját magad játszhasd újra. A dokumentáció úgy készült, hogy harmadik fél számára is felhasználható legyen. De vegye figyelembe, hogy az anyag beszerzése és a szobák felszerelése sok előkészületet és pénzt igényel.

Egy belső próbafázist követően a célcsoport tagjaival különböző próbafázisokon mentünk keresztül, és minden alkalommal újrhangoltuk a játékot. A HYS partnereinkkel folytatott eszmecsere is segített bennünket abban, hogy tovább javítsuk a termeinket.

Végezetül különböző multiplikátor eseményeken mutatták be a módszert a felnőttképzésben és az ifjúsági munkában dolgozó kollégáknak.

A játékunk dokumentációja elérhető a Have Your Say weboldalon.



<b>Innováció</b>	<p>A szabadulószoza egy új, játékos módszer. Az uniós kilépési tervek témájában még nem létezett oktatási célú szabadulószoza. A szoba felhasználható más uniós témák elmélyültebb tárgyalására is. Jégtörőként is használható, mivel megnyitja az EU témáját egy olyan célcsoport számára, amely a mindennapi életében kevéssé ismeri az EU-t.</p>
<b>Célcsoport</b>	<p>A szabadulószozánk nem egy meghatározott korcsoportnak szól. Mind a rejtvénykérdések, mind az egyéb feladatok bármilyen korú játékoshoz igazíthatók, mondjuk a késő gyermekkortól kezdve. Ez azt jelenti, hogy az Escape Roomot 12 éves kortól homogén csoportok és heterogén korszervezetű csoportok is játszhatják. Ez utóbbi esetben a kölcsönös egymásra való odafigyelést és tiszteletet kell hangsúlyozni, hogy különösen a fiatalabb játékosok is kivehessék a részüket, és így hozzájáruljanak a csoport sikeréhez.</p> <p>A szabadulószoza feladatait és rejtvényeit úgy tervezték meg, hogy különböző képességeket igényeljenek, ami elősegíti a befogadó légkört a csoportokon belül.</p>
<b>A tanulás és tanítás</b>	<p>Míg egyes szabadulószozabák - nevükhöz híven - csak a szobából való menekülésről szólnak, mások didaktikus lehetőségként épülnek fel, hogy fontos témákról beszéljenek játékos formában. A mi esetünkben az utóbbi érvényesül. Az Európai Unió témáját a szoba kialakításán és a helyzet tisztázásához megoldandó rejtvényeken keresztül szórakoztató módon közelítjük meg. A játék nagyon világosan kifejezi, hogy az élmény mely elemei támogatják és melyek ellenzik az EU-hoz tartozó államok előfeltevését, valamint az ember saját viszonyát ehhez a témához. A politikából való növekvő kiábrándultság idején, amikor sokan a politikát idegesítő témának tekintik, amellyel semmiképpen sem akarnak foglalkozni a szabadidejükben, ez a formátum ajtókat nyithat meg. Alapvető szempontja, hogy szórakoztató jellegű, lehetővé teszi az összetett vagy népszerűtlen témákhoz való hozzáférést.</p> <p>Fontos, hogy a résztvevőknek ne legyen az az érzésük, hogy valóban <i>tanulnak</i> valamit. A tanulás folyamata inkább tudat alatt és mellékesen zajlik.</p> <p>A résztvevőkkel folytatott nyomon követés lehetőséget ad a résztvevőknek a reflexióra és a nyitott kérdések pontosítá-</p>





sára.

Ráadásul ez a játék csoportos munka, amelyben mindenki a saját képességeit használja. Így minden egyes egyén meg tapasztalhatja, hogy önmaga hatékony, és elismerést kaphat a csoporttól.

Az „Egyesüljünk vagy váljunk szét” cím két szempontból is központi szerepet játszik ebben a formátumban, és nem csak az államok együttműködésére utal az EU keretein belül. Inkább azt is kimondja, hogy a magányos játékosok nem lesznek sikeresek ebben a játékban. Az egymás közötti jó kommunikáció és az együttműködési készség a sikeres szabadulószoza-élmény záloga, így nemcsak a tematikus oktatásra, hanem a szociális készségekre és az együttműködésre is hangsúlyt fektetnek.

Mindezekre a későbbi csoportos reflexiós fázisban lehet felhívni a figyelmet.

## Történet

### **A háttértörténet: mit hallanak a játékosok a kezdéskor**

A következő bevezető történetet (drámai módon) a játék-mester meséli el a csoportnak.

*A párton kívüli Sofia Novak (az EU-ban statisztikailag gyakori név, ami nem enged egyértelmű következtetéseket levonni az állampolgárságára vonatkozóan) ma részt vesz a Németország esetleges uniós kilépésével kapcsolatos megbeszélésen. Az elmúlt hetekben összegyűjtötte az összes releváns információt, és két kérelmet készített elő. Az egyikben Németország kilépését kéri az EU-ból, a másikban pedig annak a területnek a felosztását, amelynek egy esetleges kilépéssel kellene foglalkoznia.*

*A téma illékony jellege és a rejtvényekhez való vonzódása miatt az alkalmazások jól el vannak rejtve, és néhány esetben titkosítva is vannak. Mivel a találkozó előtt nem lesz az irodában, és nem szeretné ezeket a fontos dokumentumokat előzetesen magával vinni, megkérte a gyakornokát, hogy hozza el neki röviddel a találkozó előtt. Megadta nekik a dokumentumokat tartalmazó széf kinyitásához szükséges számkombinációt, de elfelejtették.*

*A gyakornok, aki zavarban van amiatt, hogy még négy számot sem tud megjegyezni, nem tudja felhívni a menedzserét, és elkérni a számkombinációt. De tudja, hogy*



*a főnöke mindig minden eshetőségre felkészül, és semmit sem bíz a véletlenre. Ezért a számkódhoz vezető nyomokat el kell rejtteni az irodában. A zaklatott gyakornok azonban jelenleg képtelen tisztán gondolkodni. Sürgősen segítségre szorul, és mivel már csak 60 perc van hátra, mielőtt a dokumentumokat a képviselő elé kell vinni, a gyakornok bevonja a kollégák egy csoportját, hogy segítsenek nekik a kombináció felfedezésében. Ha sikerül kinyitni a páncélszekrényt, a csoport befolyásolhatja a végeredményt, ha csak egy indítványt nyújt át Novak képviselőnek, de ez csakis a csoporton múlik.*

A tapasztalat azt mutatja, hogy a legtöbb csoport annyira a pillanatnyi rejtvényekre van rögzülve, hogy nem veszi észre ezt a célzást, vagy nem is figyel rá.

[www.haveyoursay-erasmus.eu](http://www.haveyoursay-erasmus.eu)

#### A játék menete

Novak asszony nagy rajongója a rejtvényeknek, és különböző nyomokat rejtett el saját és a titkárnő irodájában a széf kinyitásához szükséges számkombinációhoz. Ebből a szempontból a legcélszerűbb, ha két csoport alakul, és az egyik Novak asszony irodájában, a másik pedig a szomszédos irodában keresi a nyomokat.

60 perc alatt mindkét csoportnak meg kell találnia egy-egy kulcsot, amellyel kinyithatja az egyes irodákban lévő íróasztalok zárjait, amelyekben a további biztonság érdekében a széf is zárva van.

Ezenkívül minden csoportnak meg kell határoznia két számjegyet a széfhez.

A csoportok kezdeti szétválása után, a vége felé szükség van arra, hogy a csoportok újra összejöjjenek. A Széf kombinációját meghatározó Feloldás a fő hangsúlyt a csoportra helyezi a szabadulószoza során.

Végső soron azonban van egy további hangsúly, mivel a szabadulószoza releváns és aktuális információkat nyújt az EU-val kapcsolatban általában, valamint a „Dexit” (Németországból való kilépés) lehetséges következményeivel együtt.

A játéknak két lehetséges kimenetele van: vagy kinyílik a széf, vagy nem. Ha a résztvevők sikerrel járnak, akkor felhívják a figyelmüket arra, hogy lehetőségük van eltüntetni az egyik tervezetet. Ebben az esetben nagyon érdekes len-



ne látni, hogy melyik alkalmazást (Maradjunk az EU-ban vagy a kilépés) választanák, hogy megszabaduljanak tőle.

Ha a széfet nem nyitják ki, a résztvevők továbbra is kaphatnak ultimátumot, hogy melyik alkalmazás mellé álljanak, egyszerűen csak az egyes döntésekkel kapcsolatban többletinformációkat kapnak.

#### **A szoba**

A tervezett környezet a lehető legautentikusabb iroda. A kisebb, szokásos irodai használati tárgyak, mint polcok, mappák, tolltartók stb. mellett nagyobb bútorok, mint íróasztalok, írószékek, számítógépek, polcok, ülőhely stb. is helyet kapnak.

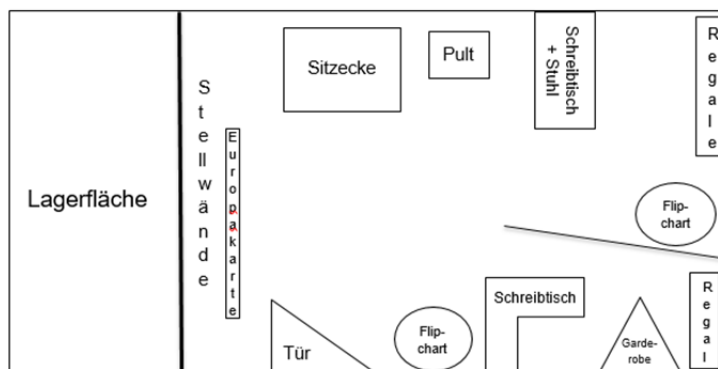
Az irodai berendezések részletes összeállítása mindig a költségvetéstől, a körülményektől és a már rendelkezésre álló tárgyaktól függ. Mindazonáltal összeállítottunk egy listát a lehetséges használati tárgyokról, amely ötletforrásként szolgálhat (lásd a külön füzetet az útmutatóval). A ez egy képviselő irodája, a dekorációt ennek megfelelően kell megválasztani.

A hitelesség érdekében, és hogy a csoportnak elegendő hely álljon rendelkezésre, a terem ne legyen túl kicsi. Az alábbiakban (lásd az 1. és 2. ábrát) két csoport felépítése látható, amelyek egyenként hat főből állnak, azaz összesen 12 főből.

A teret válaszfalak osztják két részre. Mindkét terület a tér egyharmadát foglalja el. A harmadik területre két okból van szükség: a) tárolóhelyként, ahol a játék kellékeit tárolják, amikor nem használják, másodszor pedig a játékmester számára, hogy könnyen hallhassa, mit csinál a csoport, és szükség esetén beavatkozhat.

Amint a 2. ábrán látható, összesen három játékterület van, bár a szabadulószoza jelenlegi változatában két csoport van. Ez azért van, hogy a csoportoknak több hely álljon rendelkezésre. Az 1. és 2. ábrán látható szoba körülbelül hatszor hét méter, azaz 42 négyzetméter - egy tipikus osztályterem. Ez bőséges hely a tervezett 10-12 fős csoportméretnek.





A kellékek részletes listáját a külön játékasítás tartalmazza, amely a Have Your Say weboldalon érhető el.<sup>7</sup>

**A résztvevőkkel való kapcsolatfelvétel és motiválás**

Nem volt nehéz résztvevőket találni egy szabadulósobához. Bemutattuk ezt a projektet hálózati partnereinknek (önkéntes ügynökségek, iskolák, BBS), és így nyertünk résztvevőket. Ezt a gyakorlatot az ifjúsági találkozóinkkal kapcsolatban is megszoktuk.

**Várható hatások a tanulókra**

Azt várjuk a tanulóktól, hogy jobban megértsék az EU különböző aspektusait. Azt is elvárjuk, hogy a csoportban való örömteli játékélményen keresztül pozitív attitűdök alakuljanak ki bennük (ha eddig nem).

**A tesztelésből származó megfigyelések**

A résztvevők támogatják egymást.  
A játék nagyobb csoportok számára is alkalmas.  
Ajánlatos, hogy különböző kérdéskészletek álljanak rendelkezésre a jobb és rosszabb előismeretekkel és kognitív készségekkel rendelkező csoportok számára.

**Tesztelés**

A „Maradjak vagy menjek” szabadulósobát 2022 elején három napon keresztül tesztelték, összesen 48 résztvevővel:

09.02.22, 9:00-16.30, 9 fő részvételével

14.06.22, 9:00-16.30; 18 fő részvételével

16.06.22, 9.00-16.30, 23 fő részvételével

A tesztelésre fordított idő: A játék tervezett időtartama egy óra. Ezt követően egy reflexiós fázist ajánlottunk, amelynek hossza a csoport típusától és egyéb programjától függ. Ezekben a reflexiós és vitakörökben Európa jövőjének témája került mélyebb körbejárásra.

<sup>7</sup> www.haveyoursay-erasmus.eu



### Nehézségek

Az első átfutás után világossá vált, hogy a különböző rejtekhelyeket európaibbá kell tenni, azaz jobban kell kapcsolódniuk az EU-hoz.

Nem nehézség, hanem kihívás a játékmester számára: a játék során a játékmesternek megfelelő beavatkozásokkal kell gondoskodnia arról, hogy a csoport időben elérje a célját, hogy pozitív élményben legyen része. (A kereskedelmi szabadulósobák ezzel szemben lehetővé teszik azt is, hogy a feladatot ne oldják meg, és így a csapat megbukjon.)

### Különleges előnyök

A szabadulósoba nagyon alkalmas módszer arra, hogy megnyerjük a fiatalokat Európa témájának.

Ez természetesen a kellékek beszerzéséhez és a játék mechanikájának megismeréséhez szükséges időigényes felkészülés árával jár. De ha már egyszer telepítettük és elsajátítottuk, a játék nagyon könnyen használható számos csoport számára.

### Utánkövetés

A szabadulósobát a felállítása óta folyamatosan használják az Europahaus Aurichban nemzetközi szemináriumokon, valamint olyan regionális struktúrákban, mint a *Fachstelle Frühpädagogik in Europa* és a *Europe Direct*.

Munkatársainkat (pedagógusokat) képeztük ki a játék használatára. A játékot a „Mondd el a véleményed” projekt weboldalán keresztül a nyilvánosság számára is elérhetővé tettük.

## Gyakorlati tanácsok

### Tippek

A felszereléssel, a helyiséggel és a beállításokkal kapcsolatos részletekért kérjük, tölts le a külön útmutatót a Have Your Say weboldalról.

Íme néhány különösen érdekes megjegyzés:

#### **Berendezés és eszközök**

Az iroda elrendezését a lehető leghitelesebben kell elkészíteni. Nem szükséges azonban pontosan meghatározni, hogyan kell kinéznie. Mindazonáltal vannak olyan alapvető bútordarabok, amelyeknek rendelkezésre kell állniuk, lásd az alábbi táblázatot.

Néhány tárgy fontos a játék szempontjából. Mások elsősorban a hiteles hangulat megteremtésére szolgálnak.

#### **Alapfelszerelés**



A zóna : Ülőhelyet kialakító bútorok

B zóna: íróasztal, írószék, asztali lámpa, számítógép, billentyűzet, egér és nyomtató; polcok; íróeszközök (tolltartó és tollak), irodai eszközök (lyukasztó, tűzőgép), gemkapcsok, mappák és irattartók.

C zóna: íróasztal, írószék, asztali lámpa, számítógép, billentyűzet, egér és nyomtató, polcok, íróeszközök (tolltartó és papír), általában Európával és politikával foglalkozó könyvek, gemkapcsok, mappák és dossziék.

A játékhoz elengedhetetlen kellékek:

A zóna

- íróasztal, pulpitus, emelvény vagy hasonló bútor, amely két zárral lezárható
- egy számkombinációs zárral ellátott széf (két dokumentumot mellékelve, egy a „Dexit” mellett és egy a „Dexit” ellen).
- Európa térképe a Dexit-határozatok mellett/ellene
- Mágneses doboz négy mágnessel

B zóna

- Flipchart
- Szóspirál
- Lakat, 5 számjegyű
- 3 db lakattal zárható doboz
- Lakat kulccsal
- Két azonos újság
- Aktatáska, 6 számjegyű
- Lakat, 4 számjegyű
- Kép egy időponttal rajta
- Pénztárgép számkombinációs zárral, 3 számjegyű zárral
- Az EU-tagállamokra vonatkozó válogatott információkat tartalmazó táblázat
- „Hamis levél” a küldöttek utazásáról
- Irányzár
- Mappa egy lakat felakasztására alkalmas lyukkal
- Logikai kirakó, kék
- Hamis könyv számkombinációs zárral, 3 számjegyű
- Lakat, 3 számjegyű
- Európa térképe, amelyen a Volga mint Európa leghosszabb folyója látható.
- Kérdéskártyák: Hány óra van, amikor a jegesmedve iz-



- zad? 2.Hány olyan nem uniós tagállam van, amely az eurót használja pénznemként? 3.Melyik Európa leghoszszabb folyója? (Tipp, a betűk értékét meg kell duplázni!)
- Mágnes egy szalagon

#### C zóna

- Egyik végén nyitott, másik végén zárt cső
- Kabát vagy táska, valami, ami felakasztható a ruhatárra.
- Kabátállvány
- Hamis könyv, a kinyitásához szükséges kulccsal
- Mappa az EU-tagállamokra vonatkozó országinformációkkal és a „Vegyük az éghajlatot példának” információs kártyával.
- Egy kép különböző országok zászlóival, amelyek a 'CLIMATE' szót írják ki.
- Laptop 7 számjegyű jelszóval, amely egy Word dokumentumot tartalmaz, amelyben az áll: „a széf harmadik számjegye 3”.
- Kódolt levél dekódoló készülékkel
- Aktatáska, 6 számjegyű
- Egérpad
- Levelesláda
- 5 kérdésből álló uniós kvíz
- 3 db lakattal zárható doboz
- Lakat, 5 számjegyű „hamis levél” egy nyári vakációval kapcsolatban
- Irányzár
- Kulcsos logikai rejtvényes lakat, fekete színű
- Pénztárgép
- Kirakós játék
- UV toll UV fényvel
- Lakat, 4 számjegyű
- Kérdéskártya: 1. Az EU melyik alapító tagjának van a legkevesebb jelenlegi európai parlamenti képviselője, és hányan vannak?
- A feladatkártya a következő: „A válasz a kombináció 4. számjegye”.

#### Választható tartozékok/készülékek

- Vízrel teli kancsó és poharak
- Édességet vagy gyümölcsöt tartalmazó tál
- Asztali zászlók
- Íróasztaltömbök



- Magazin állvány
- Indexkártya tartó
- Fényképkeret fotóval/poszterrel
- Asztali naptár
- Papírhulladék

A tartósság érdekében célszerű minden rejtvényt, képet, grafikát stb. laminálni. A tapasztalatok azt mutatják, hogy az idő szorításában a résztvevők durván bánhatnak a tárgyakkal. A laminálás biztosítja, hogy ne kelljen olyan gyorsan újra kinyomtatni az anyagokat.

**Megjegyzés:**

A szabadulószoza megvalósításához ismerni kell az EU-t és a szabadulószoza módszerét.

**Szerzők**

**Ki fejlesztette ezt ki?**

Europahaus Aurich - EHA  
Von-Jhering-Str. 33  
D-26603 Aurich, Németország

Az Europahaus Aurich egy felnőttképzési és közművelődési intézmény Aurichban, Kelet-Friesország régió fő városában, közvetlenül a holland határon túl. Az épület 80 vendég befogadására alkalmas szállodával rendelkezik, és képzési rendezvényeket (jellemzően egyhetes szemináriumokat és workshopokat) kínál mind a régió lakossága, mind a nemzetközi vendégek számára, a fiatalok és fiatal felnőttek pedig a leggyakoribb felhasználók közé tartoznak.

**Kapcsolattartó személy**

Heike Pilk  
pilk@europahaus-aurich.de  
Jenna Hartmann  
hartmann@europahaus-aurich.de





## Menekülés a Brexit elől

Egy időgép, amely visszavisz minket az Egyesült Királyság Brexit-népszavazása előtti napra



### Összefoglaló

#### Háttér

Az Egyesült Királyság a korábbi alsóházi viták nyomán az Európai Unió tagállama lett, és az EU-hoz való csatlakozás teljes egészében 1973. január 1-jén lépett hatályba.

2020. január 31-én, azaz 17 196 nappal később az Egyesült Királyság a politikai diskurzuson keresztül egy példátlan döntést hozott, amely végső soron megváltoztatta többek között a nemzetközi kapcsolatok, a kereskedelem és az utazás menetét. A Brexitről - a „Britain” és a „Exit” szavak rövidítése - 2016. június 23-án került sor a szavazásra, és 2020. január 31-én többségi szavazással életbe lépett a döntés az Európai Unióból mint intézményből való kilépésről.

Ez a döntés a megtartott népszavazás ellenére is rendkívül ellentmondásosnak bizonyult. Ez a bizonytalanság, amely abban nyilvánult meg, hogy minden ötödik szavazó megbánta a döntést<sup>8</sup>, és annak ellenére, hogy ez nem tükrözi minden szavazó véleményét, rávilágít a Brexit-kampány során előállított félretájékoztatás súlyosságára.

Ezért a WLEC, mint a Have Your Say projektben egyedülálló partner, az egyetlen olyan partner, aki nem tagja az EU-nak,

<sup>8</sup> <https://yougov.co.uk/topics/politics/articles-reports/2022/11/17/one-five-who-voted-brexit-now-think-it-was-wrong-d>

a projekt teljes időtartama alatt az EU-val kapcsolatos tény-szerű információk terjesztésére összpontosított.

A kérdés továbbra is fennáll - Mi lett volna, ha minden tény-t ismerünk a Brexit előtt? És „Mi lenne, ha tudnánk, amit most tudunk?” - Vajon a brit közvélemény a Brexitre szavazna?

Ez a virtuális szabadulószo-ba megpróbál a forgatókönyv végére járni.

### Hogyan teszi kézzelfoghatóbbá az EU-t?

A Brexit-kampány során és annak eredményeként megnyil-vánuló bizonytalanság, a „kilépők”, azaz az EU-ból kilépni kívánó személyek felé irányuló elsőprő és elsődleges kritika miatt a WLEC egy visszatekintő virtuális időutazást tervezett, amelynek során a résztvevőknek lehetőségük nyílt arra, hogy a Brexit kapcsán a kilépésre vagy a maradásra sza-vazzanak.

A tanuló a témával kapcsolatos információk és ismeretek megszerzésének útját járná be, és ezeket az objektív infor-mációkat felhasználva vonná le a végső következtetést arra vonatkozóan, hogy a Bexit mellett való szavazás végső so-ron előnyös lenne-e számára.

A virtuális tanulási tapasztalatok tekintetében az utólagos szemlélet természetesen óriási tényező, mivel a részt vevő tanulók nem feltétlenül elfogulatlan vagy semleges pozíció-ból érkeznek. Ezért a szabadulószo-ba inkább a tényszerű információkra helyezi a hangsúlyt, mint a véleményekkel átszótt információkra.

### Történet

Eredetileg egy fizikai szabadulószo-ba létrehozását tervez-tük, ahol a résztvevőknek vizuális, auditív, olvasási és írási, valamint kinez-tétikus tanulási technikák segítségével kellett volna felfedezniük a szobát, és megpróbálniuk teljesíteni a feladatokat.

Sajnos, a Covid-19 következtében ez a terv már nem tűnt megvalósíthatónak, mivel az Egyesült Királyságban sorozatos lezárások történtek... Ezért a HYS projekt előrehaladá-sának biztosítása érdekében a WLEC egy virtuális szabadulószo-ba kifejlesztésébe kezdett, amely a diákoknak lehetőséget biztosít a részvételre a lezárási intézkedésektől függetlenül.

A Covid-19 előtt a virtuális tanulást az egyetemi intézmények nem használták túlnyomórészt az egyetemi programok, posztgraduális diplomák vagy tanfolyamok kivételével,



azonban az online erőforrások használata felé történt elmozdulás.

Az eredeti tervekhez képest további változás történt a virtuális szabadulószoba tartalmát illetően. Az elsődleges elképzelés az volt, hogy olyan környezetet teremtsünk, amelyben megismerkedhetünk az Európai Unióval.

A Brexit hatályba lépésének eredményeképpen azonban a WLEC az EU-témájú szabadulószobáról olyanra helyezte át a hangsúlyt, amely a témát az Egyesült Királyság intézményeire és jogára is kiterjeszti, így a tanulóknak talán több, az Egyesült Királyságra vonatkozó információt nyújt.

#### **Innováció**

A virtuálisan elérhető szabadulószoba létrehozása sikeresnek bizonyult a tanulási élményben részt vevő résztvevők szélesebb demográfiai rétegének biztosításában. Az online tanulási élmény által biztosított szabadság és rugalmasság azt jelentette, hogy több résztvevő fejezte be a virtuális szabadulószobát, ami csökkentette a fizikai szabadulószoba által általában felhalmozott költségeket.

Az online megközelítés előnyei közé tartozik például a költségmegtakarítás, az időmegtakarítás, a helyszínnel kapcsolatos problémák megoldása, a tanulási környezet nyugalma, a munka és a magánélet egyensúlyának javítása, valamint az, hogy a módszer zárt helyzetekben is használható.

Az innováció másik eleme, hogy az EU és a Brexit témája mostantól online játékként is elérhető, különös tekintettel az Egyesült Királyságban élő felhasználókra.

#### **Célcsoport**

Az Escape Brexit virtuális szabadulószoba célcsoportja kezdetben a nagyon alacsony iskolai végzettségű, pl. hiányzó iskolai végzettséggel rendelkező személyek voltak. A játékfejlesztés során azonban ezt a kört kiterjesztettük azokra az emberekre, akiket életkortól függetlenül általában alacsonyabb képzettségűnek neveznénk.

#### **Résztvevők**

A gyakorlatban a tesztelés során a fő felhasználói csoport olyan tanulók voltak, akik még nem végezték el az alapozó tanulmányokat, de valójában brit állampolgárok voltak.

Olyan személyeket is bevontunk, akik alapozó tanulmányokat végeztek, de nem a projekt témájához, konkrétan az Európai Unióhoz kapcsolódó témákat tanultak.

#### **A tanulás és tanítás**

A tanítási módszerrel kapcsolatban a módszertani megköze-



lítés a metakognitív tanulásra épült, vagyis arra, hogy a tanulóknak olyan készségeket és ismereteket adjunk, amelyeket később a tanulási folyamat során hasznosítani tudnak.

A szabadulószoza jellege arra törekszik, hogy elősegítse egy sor különböző interperszonális készséget, különösen a csapatmunkát, mivel a feladatok sikeres megoldása érdekében a résztvevők általában együtt dolgoznak, és különböző készségeiket és képességeiket használják a felmerülő problémák megoldására.

A különbség a kísérleti projekt által nyújtott virtuális szabadulószoza-élményben az, hogy a tanulók csoportban és önállóan is dolgozhatnak.

Az Európai Unióval és/vagy a brit jogrendszerrel kapcsolatos előzetes ismeretekre nincs szükség.

Az *Escape Brexit* szabadulószoza arra összpontosít, hogy a tanulók a fent említett témákkal kapcsolatos ismereteiket részleteket olvasva, rövid videókat megnézve, valamint a szabadulószobában feladatok teljesítésével, kérdések megválaszolásával és a tanulók számára kihívást jelentő rejtvények megoldásával haladjanak tovább.

Az Európai Unió és a brit közjogi rendszer tárgyai azok, amelyeket az Egyesült Királyságban általában egyetemi szinten tanulnak. Ezért a projekt megvalósításának minden szintjén, a tervezéstől kezdve a tervezésen át a kivitelezésig fontos tényező volt: „Hogyan lehet a tanulókat lekötni, és a fent említett témák iránti kezdeti érdeklődést is kialakítani”. Ez mind a virtuális szabadulószoza tartalmára, mind pedig a projekt megvalósítására vonatkozott, azaz arra, hogy az oktató hogyan vezeti végig a tanulókat egy interaktív és magával ragadó, ugyanakkor kihívást jelentő tanulási utazáson.

Az oktatóknak azt tanácsolták, hogy a foglalkozások megtartása során sajátos stílust és módszertant alkalmazzanak. Bár a tanulók mindannyian befejezték a virtuális szabadulószobát; az oktató bevonásának haszna és általános előnye a megbeszélési szakaszban volt, hogy a játék befejezése után maga a játék, amelyet úgy terveztek, hogy a tanulók a következő forgatókönyvekre/kérdésekre reflektáljanak:

- Meglepte valami, amit ma megtudott? Ha igen, mit tanultál?
- Változott-e a döntése a feladat elvégzése után?;



- Ön szerint a brit közvélemény tagjai minden információval rendelkeztek, mielőtt a Brexitről szavaztak volna?
- Gondolod, hogy a Brexit-döntésük megváltozott volna, ha ezt az információt megkapták volna.

A tanulóknak átlagosan körülbelül 30-45 percig tartana a szabadulószooba és az egy órán át tartó elmélkedő foglalkozás teljesítése.

A tanulók többsége - néhány kivételtől eltekintve - otthonról dolgozott a virtuális szabadulószooba teljesítésén, ami rávilágít az online tevékenység által biztosított rugalmasságra. A reflektív foglalkozásra szintén virtuálisan, online kommunikációs platformokon keresztül került sor.

#### Használt oktatási segédeszközök

A virtuális szabadulószooba befejezéséhez szükséges információk többsége megtalálható volt benne, azonban néhány külső linket és forrást is biztosítottak a tanulók számára, hogy biztosítsák, hogy minden tanuló holisztikus tanulási élményt kapjon.

- Az Európai Unióról szóló könnyű könyv, egy közérthető nyelven írt e-könyv, amely a Have Your Say projekt részeként jött létre. A könyv egyszerre nyújt átfogó és részletes információkat az EU-ról, miközben a tanulók szélesebb köre számára is elérhető, könnyen olvasható nyelven íródott;
- Egy könnyen olvasható online cikk, amely az Europa weboldalon jelent meg - [https://european-union.europa.eu/easy-read\\_en](https://european-union.europa.eu/easy-read_en);
- Tájékoztatás a népszavazásról és a Brexit-szavazásról;
- Az Európai Unióról szóló videók, amelyek nem szerepeltek a szabadulószobában;
- Az Egyesült Királyságban történő bevándorlással kapcsolatos cikkek;
- az Egyesült Királyság közjogára vonatkozó cikkek/kivonatok; és
- Az EU által közzétett infografika az EU egységes piacának szándékáról és előnyeiről.





Az EU infografikája az egységes piacról. Ezt a játékban többek között információforrásként használják.

**A résztvevőkkel való kapcsolatfelvétel és motiválás**

A londoni munkaügyi központokkal, valamint a felnőttképzés vezetőivel és szolgáltatóival való hálózatépítés lehetővé tette a segítő számára, hogy nagyszámú tanulóval dolgozzon együtt.

Mint korábban kiemeltük, az EU, a brit jogrendszerek és a közjog olyan témák, amelyeket általában egyetemi szinten tanulnak, és nem volt nehéz azonosítani vagy bátorítani azokat, akik nem voltak jártasak ezekben az ismeretekben.

A leendő tanulóknak a tevékenységben való részvételre való ösztönzése során a fő szempont a megalapozott döntéshozatal fontosságának hangsúlyozása volt; az élet tele van döntésekkel, amelyek közül néhány jelentősebb, mint má-



sok, és a politikai döntéseknek mind nemzeti, mind nemzetközi, gazdasági, jogi és politikai szempontból is hatása lehet. A Brexit-szavazás is nagyban hozzájárult a tanulók részvételére való ösztönzéséhez; különösen azért, mert a lakosság nagy része bizonytalan és aggódik a Brexit-szavazás következményei miatt. Az EU megalakulása óta elméletben tárgyalt euroszkepticizmus valósággá vált azzal, hogy az Egyesült Királyság precedenst teremtett a kilépésről szóló döntésével.

#### Várható hatások a tanulókra

A *Have Your Say* projekt céljaival összhangban a résztvevőkre gyakorolt várható és kívánt hatások a következők voltak:

- Az Európai Unió történelmének, intézményeinek, funkcióinak és folyamatainak világosabb megértése és ismerete;
- Egyértelmű narratíva létrehozása, amely különbséget tesz egyrészt a tényszerű információk, másrészt a félretájékoztatás és a dezinformáció között;
- A független elemzés és értékelés fontosságának hangsúlyozása, különösen a politikai diskurzusok tekintetében;
- Az euroszkepticizmus elleni kihívás; és
- A tanulóknak objektív információkat kell nyújtani az EU-val kapcsolatban, és a tanulók által bemutatott információk alapján megalapozott döntéseket kell hozniuk.

#### Tesztelés

A WLEC 2021. szeptember 1-jétől 2022. szeptember 9-ig tartó kísérleti tevékenységet kezdett el. A kísérleti szakasz a tanulók otthonában zajlott, tekintettel az oktató számára biztosított virtuális rugalmasságra, amely egy online platformot használt az órák megtartásához.

A fent említett időkereten belül körülbelül 150 diák vett részt a tevékenységekben, néhány problémával kapcsolatban néhány tanuló többször is regisztrált, mások pedig nem regisztrálták adataikat a tevékenység befejezése után.

A tanulási élményben részt vevők 100 %-a elvégezte a tevékenységet, némi különbséggel a tanuló által a pedagógustól igényelt segítség és támogatás tekintetében.

A tanulókat arra ösztönözték, hogy használják a pedagógus által biztosított további tananyagokat és forrásokat, illetve az interneten keresztül szerzett forrásokat. Azon résztvevők esetében, akik csoportban vettek részt a tevékenységben, az oktató vezette a foglalkozást, és a csoportos megbeszélés-



**A tevékenység tanulókkal való tesztelése során tett megfigyelések**

léseket az Európai Unióval kapcsolatban a tevékenység során, nem pedig a befejezés után építette be, hogy a tanulók holisztikus tanulási élményben részesüljenek.

A résztvevők általában pozitív visszajelzést adtak a tanulási tapasztalataikról. Bár néhány résztvevő kifejezte, hogy hasonló tanulási tapasztalatot szeretne hagyományosabb tantermi környezetben is szerezni, a résztvevők túlnyomó többsége élvezte a virtuális online élményt.

Sokan aggodalmukat fejezték ki amiatt, hogy a Brexit-kampány során az Európai Unióra mint intézményre vonatkozó információk nagy része nem volt hozzáférhető, illetve nem került a nyilvánosság elé. Más résztvevők aggodalmukat osztották meg azzal kapcsolatban, hogy az iskolában, főiskolán vagy egyetemen soha nem volt lehetőségük a témáról tanulni.

A tanulók lelkesek és elkötelezettek voltak a foglalkozások során, különösen akkor, amikor a pedagógusok nyílt végű kérdéseket tettek fel, ahol a tanulóknak kezdetben meg kellett vitatniuk véleményüket, majd a bizonyítékok alapján tárgyi válaszokat és válaszokat kellett adniuk, így ösztönözve a gondolataik megfogalmazásában való előrehaladást.

**Időtartam**

A szabadulószoza általában 30 perc és egy óra között készült el, a tanuló szintjétől függően, és különösen akkor, ha a tanuló önállóan dolgozott.

Abban az esetben azonban, ha a pedagógus jelen van, és interaktív órát tart, beleértve a csoportos megbeszéléseket is, ez akár kétórás foglalkozást is eredményezhet.

**Különleges nehézségek és problémák**

Amint azt korábban kiemeltük, az átfogó kihívások a Covid-19 világjárvány miatt jelentek meg, amelyben az Egyesült Királyság zárlatos intézkedései megakadályozták a személyes interakciókat. Ezért egy online használható tevékenység létrehozása és a résztvevők ösztönzése arra, hogy aktívan vegyenek részt ugyanebben, mivel a hagyományos tanulási módszertan a szemtől-szembe tanuláson alapul.

**Különleges előnyök**

Az Egyesült Királyságban a tanítás általános módszerei általában az AFL (Assessment for learning) kategóriába sorolt módszerek. Tekintettel azonban arra, hogy a hangsúly a tipikus osztálytermi környezetről a virtuális tanulás felé tolódott el, azt lehet mondani, hogy az előnyök is különböznek,





csakúgy, mint a tanulásba beépített módszerek.

Mivel a tanulóknak lehetőségük nyílt arra, hogy a tevékenységet otthonuk kényelmében végezzék el, a tanulók nyugodtabbnak érezték magukat, és az időnyomás helyett nyugodtan elvégezheték a feladatokat.

A virtuális munka és az online forrásokhoz való hozzáférés előnye az is, hogy a tanulók a korlátlan forrásokat felhasználhatják egy adott témával kapcsolatos ismereteik és tudásuk további megszilárdítására.

Ezen túlmenően a tanulók hasznát vették azoknak a foglalkozásoknak, amelyek lehetővé tették számukra, hogy megerősítsék megértésüket.

## Utánkövetés

A virtuális szabadulószoza oktatásban való használatának koncepcióját a WLEC-modell megjelenése és kísérleti kipróbálása óta terjesztették elő és népszerűsítették a tanításszervezők, pedagógusok és oktatási szakemberek körében egyaránt.

Hangsúlyoztuk ennek a tanítási módszernek a hasznosságát, különösen azért, mert az oktatók számára rugalmasságot biztosít az egyének és a csoportok tanítására tantermi környezetben vagy virtuálisan, illetve a kettő keverékében.

Megerősítettük, hogy ezt a tanítási módszert egy londoni általános magániskolában fogják alkalmazni az iskolásoknak tartott workshopok során, ami azt jelzi, hogy a virtuális szabadulószoza rugalmasságot biztosít a korosztályok és a tanítási képességek széles körének tanításához.

Ezen túlmenően egy magán felnőttképzési központ is hasonló virtuális szabadulószobákat fog beépíteni a tanulóknak szóló programjaiba.

## Gyakorlati tanácsok

### Játsszon a játékkal

A játék elérhető a következő oldalakon:

[https://www.bookwidgets.com/play/V290ARAE-iQAFYtYxfAAAA/ECLNKEY/escape-brexit?teacher\\_id=5843228875030528](https://www.bookwidgets.com/play/V290ARAE-iQAFYtYxfAAAA/ECLNKEY/escape-brexit?teacher_id=5843228875030528)

A játék legegyszerűbb formája, ha egyszerűen úgy indítjuk el, ahogy van. Megkérdezik a nevedet és az e-mail címedet.

Nem fogsz külön tanácsokat kapni a játékhoz. A feladat része, hogy felfedezd az oldalt, hogy megtudd, hol kezdheted



el.

Ha egy tanár szeretné nyomon követni a résztvevők tanulási előrehaladását és pontszámait, kérjük, forduljon a szerzőkhöz (e-mail cím lent), és kérjen hozzáférést a tanári területhez.

#### Tippek a tanároknak

- Jó, ha a játék különböző szakaszainak jelszavai elérhetőek, hogy végső soron segítsük a résztvevőket, amikor elakadnak egy feladatnál, és a probléma nem oldható meg úgy, hogy maguk találják meg a helyes megoldást. A jelszavak listáját a HYS honlapról letölthető anyagok tartalmazzák.
- A virtuális szabadulósobát a diákok számára lehet beállítani, hogy fizikailag, virtuálisan vagy a kettő keverékével vehessenek részt rajta. Ezért a felállítás dinamikájától függően eltérő tanácsokat adnánk az oktatóknak és a facilitátoroknak. A virtuális szabadulósoba tekintetében a pedagógusnak szüksége van némi digitális tudásra és a Bookwidgets platform ismeretére. A pedagógusnak nem kell fizikailag jelen lennie, és nem is szükséges, hogy jelen legyen a tevékenység során, feltéve, hogy a szabadulósoba meghatározza azokat a lépéseket, amelyeket a tanulónak meg kell tennie ahhoz, hogy a szabadulósoba egyes szakaszaiba léphessen. A tapasztalatok szerint azonban hasznosnak bizonyult, ha a pedagógusok lehetőséget biztosítanak a tanulónak arra, hogy nyílt vitát folytassanak a szabadulósoba során tárgyalt tartalmakról, ezzel is megteremtve az aktív tanulás érzését.

#### Hogyan állíthatsz be egy ilyen játékot magadnak

Ha te magad is szeretnél egy ilyen játékot készíteni, vagy esetleg más nyelveken újra elkészíteni, akkor a következőkhöz kell hozzáférned:

- Számítógép/laptop;
- A *Bookwidgets* fiók. A Bookwidgets egy kereskedelmi internetes platform, amely játékkészítéshez és adminisztrációhoz nyújt eszközöket.
- Internet-hozzáférés;
- Hozzáférés egy videokonferencia platformhoz, mint például az MS Teams, Google classroom, Zoom stb., hogy virtuális tantermeket tudjunk tartani a tanulók egy csoportjával.

Szükséges készségek: A virtuális tevékenység megtervezé-



séért és létrehozásáért felelős egyénnek vagy csoportnak rendelkeznie kell némi jártassággal a Bookwidget-ek tekintetében, a tevékenység témájának alapos ismeretével (itt: az EU és a Brexit), és végül az informatika alapszintű megértésével.

## Szerzők

### Ki fejlesztette ezt ki?

A Nyugat-londoni Egyenlőségi Központ (WLEC)

84 Uxbridge Road  
Ealing, London, W18 8RA,  
Egyesült Királyság

A WLEC egy nonprofit szervezet, amely elsősorban ingyenes jogi tanácsadást nyújt a lakosság számára, különös tekintettel az emberi jogokra.

A szervezet alulról szerveződő intézményként működik, amely támogatást nyújt azoknak, akiket gyakran kiszolgáltatottnak vagy jogi képviseletre képtelennek neveznének. Bár a szervezetet általában nem nevezik oktatási segítőnek, mélyen gyökerezik a diákok képzésében, a szakmai gyakorlatok és az általános önkéntes lehetőségek biztosításában.

A szervezet emellett heti rendszerességgel képzést is tart, és a projektekkel kapcsolatos témák - többek között a gyűlölet-bűncselekmények, a bevándorlás, a lakhatás és a diszkrimináció - köré csoportosított rendezvényeket szervez. A tanácsadás és az érdekérvényesítés általánosan és szakmailag is kiterjed.

A WLEC szorosan együttműködik a Nyugat-Londoni Egyetemmel is, amely a hallgatók számára képzési lehetőségeket kínál a jogi gyakorlat tekintetében.

### Kapcsolattartó személy

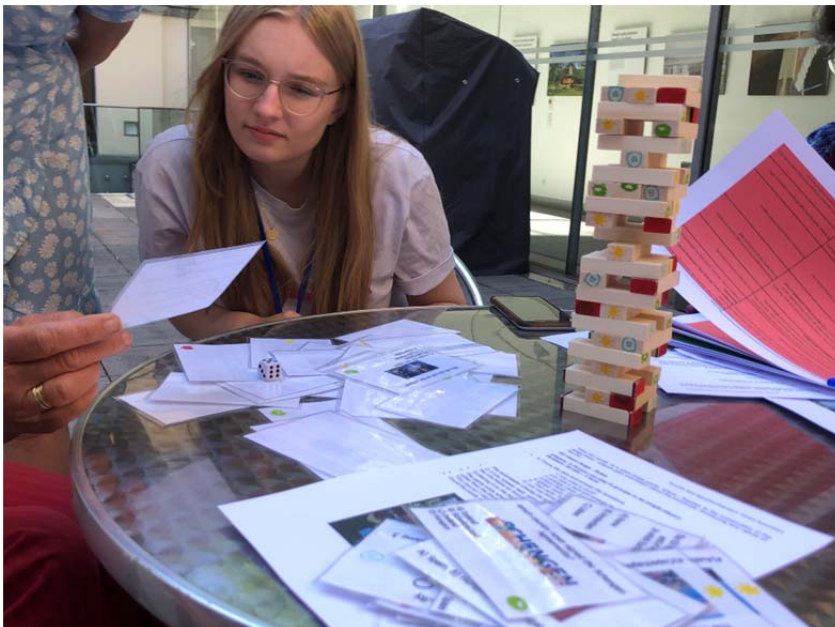
Joseph Karauli, a WLEC projektmenedzsere, London

Josephkarauli@gmail.com



## EU Power Tower

**Építs egy fatornyot, és ismerd meg az EU felépítését, működését és értékeit.**



### Összefoglaló

A fiatalok és a felnőttek is gyakran zavarba jönnek, amikor az EU-ról kérdezik őket. De egy nagy építőjátékot - egy faelemekből épített és átépített tornyot - mindenki szívesen játszik. Az általunk kifejlesztett játék a fatorny-építő játék és egy kártyás kvíz kombinációja, ahol az EU áll a kérdések középpontjában. Ezt a játékot, mint szórakoztató tanulási módot fiatal felnőttekkel és idősekkel is teszteltük.

### Háttér

A legújabb kutatások azt mutatják, hogy a magyar társadalom megítélése az Európai Unióról alapvetően pozitív. A magyarok közel kétharmada (65 %) pozitívan vélekedik az EU-ról, míg csak minden negyedik (25 %) embernek van negatív véleménye az EU-ról. A vizsgálatok azt mutatják, hogy a 2010 óta tartó, egyértelműen euroszeptikus kormányzati kommunikáció sem tudta megfordítani az EU túlnyomóan pozitív megítélését Magyarországon.

Ugyanakkor több mint 100 általános negatív vélemény vagy negatív metafora hangzott el az EU-val kapcsolatban, szemben a mindössze 66 általános pozitív véleménnyel. A negatív vélemények főként egy diszfunkcionális, hatalmas, túlszabályozott gépezet képét festik le, míg a pozitív válaszok egy erős, támo-

gató, békés közösségről árulkodnak.

Emellett 59 további utalás volt arra, hogy az Európai Unió „támadja Magyarországot”, jellemzően a kormányzati kommunikáció paneljeit használva.

Az iskolai végzettség tekintetében a magasabb iskolai végzettség egyenesen arányos a tagságra való szavazási hajlandóság növekedésével. Míg a 8. osztályos végzettségűek csak valamivel több, mint fele erősítene meg hazánk tagságát, addig a felsőfokú végzettségűek közel háromnegyede pozitív. Tehát minél magasabb az iskolai végzettség, annál többen szeretnék az Európai Unió polgárai maradni. A szavazástól tartózkodók aránya között is van összefüggés.

A férfiak (68%) valamivel pozitívabban vélekednek az EU-ról, mint a nők (63%), de hozzá kell tenni, hogy az utóbbiaknál lényegesen magasabb volt a nemválaszolók aránya. Bár a pozitív vélemények minden korcsoportban túlsúlyban vannak, a fiatalok és az idősebbek között szembetűnő a különbség. Míg a 30 év alattiak 73%-a gondolkodik pozitívan, addig az idősebbek körében a pozitívan gondolkodók aránya 60-65%.

Az idősebb korosztályokban a pozitív emberek aránya 60 és 65 százalék között van. DELETE! A fiatalok körében tapasztalható magasabb arány annak a következménye lehet, hogy ez az a korcsoport, amely a legtöbb tapasztalattal rendelkezik a külföldi tanulás vagy munkavállalás terén, illetve amely potenciálisan a legnagyobb valószínűséggel élvezi az uniós tagságunk egyik fő előnyét, az EU-n belüli mobilitást.

A kevésbé iskolázottak aránya szintén korrelál az iskolázottsági szinttel való összefüggésben, mivel a kevésbé iskolázottak nagyobb hányada maradna inkább otthon, ami összhangban van a magyar társadalom választásokkor jellemző általános magatartásával.

**Hogyan teszi  
kézzelfoghatóbbá az EU-  
t?**

A Power Tower játékot játszó emberek az Európai Unió alapvető tényeiről kezdenek el gondolkodni. A tények önmagukban „száraznak” és „unalmasnak” tűnhetnek, de a környezet, amikor egy csapat ember egy asztal körül ül, és a fából készült rudakkal zsonglórkodva átalakítja és növeli a tornyot, kellemes élményt nyújt. Az emberek elkezdik megvitatni a kártyákon feltett kérdéseket, és így pozitív „európai” élményt kapnak.





Nagyobb téglákkal még szórakoztatóbb. Ezek a mi saját készítésű fából készült építőelemeink. Vonzóak mind a fiatalok, mind az idősebbek körében, és vonzzák az embereket a nyilvános rendezvényeken.

## Történelem

Mi - a pécsi *Nevelők Háza Egyesület* - már évek óta használjuk a *faépítőjátékot* (faelemekből épített torony) oktatási célokra, különösen az esélyegyenlőségi kérdések megvitatására. Megközelítésünk továbbfejlesztett változata most a *Have Your Say* projekt részeként kifejlesztett *Tower Power* játék.

A *Tower Power* játékot először fiatal felnőttekkel próbáltuk ki. Ezután úgy éreztük, hogy ki kell terjeszteni az idősebb korosztályra, a korosztályhoz igazított kérdésekkel. Ennek oka az, hogy úgy találtuk, hogy a két korcsoport eltérő módon jut hozzá az EU-val kapcsolatos ismeretekhez: a fiatalabbak még nem ismerik az EU-t, míg az idősebbek még nem tudták megérteni vagy kellőképpen megismerni azt, de szélesebb körű élettapasztalattal rendelkeznek.

Magyarországon különösen fontos, hogy foglalkozzunk az EU működésének kérdésével, mivel a médián keresztül sok negatív és félrevezető információt közölnek az EU-ról, ami sok tévhitet eredményez a magyar emberek fejében. Ezt csak informális, nem erőltetett párbeszéddel és véleménycserével lehet korrigálni.

	A Tower Power játékot ennek támogatására fejlesztettük ki.
<b>Innováció</b>	<p>Az innováció egyik aspektusa abban rejlik, hogy egy olyan óriási méretű játékot hoztunk létre, amellyel mindenki játszani akar, ha meglátja. Másodszer, összekötöttük a szórakozást és a játékos-ságot az alapismeretekkel, és mivel csoportokban játszunk, senki sem jön zavarba, ha valamire nem tudja a választ.</p> <p>A (papírkártyákra nyomtatott) kérdés- és feladatsorokat úgy terveztük meg, hogy a felhasználók különböző csoportjainak oktatási igényeit kielégítsük. Az EU-val kapcsolatos tapasztalatok négy különböző szintjére vonatkozó kérdéseket állítottunk össze.</p>
<b>Célcsoport</b>	A Tower Power célcsoportja bármelykorú felnőtt lehet. Gyerekek is játszhatnak vele, bár természetesen a téma legalább némi érdeklődést igényel az állampolgári nevelés témája iránt.
<b>Tesztelés</b>	A játék fejlesztése és tesztelése során két különböző korcsoporton teszteltük: egyetemi hallgatókon és időseken (nyugdíjasok). A diákokkal az egyetemi fesztiválokon, az idősekkel pedig klub-foglalkozásokon játszottunk a közösségi házunkban.
<b>Tapasztalatok a tesztelésből</b>	<p>A játékmesternek (facilitátornak) mindig a csoport igényeihez kell igazítania a játékvezetés módját.</p> <p>Azt tapasztaltuk, hogy a fiatalabb játékosoknak szükségük van a játékmesterre (facilitátorra), hogy a játékot a lehető legélvezetesebbé és izgalmasabbá tegye. A fiatalokat minél több kihívás elé kell állítani, hogy a játékban maradjanak.</p> <p>Ezzel szemben az időseknek több türelemre és nyugalomra van szükségük ahhoz, hogy átbeszéljék a problémákat, és együtt gondolkodjanak róluk. Bátorítani kell őket arra is, hogy merjenek válaszolni.</p>
<b>Szükséges idő</b>	Egy játék átlagosan 1,5 órán át tart, amely idő alatt a torony többször is leomolhat, és a játékot ugyanazokkal a játékosokkal újra kell kezdeni. Ebben az esetben a játékosok pontokat szereznek, és a végén a pontszámokat összesítik, és győztest hirdetnek (a pontozást az alábbi szabályok ismertetik).
<b>Anyagok</b>	<p>Szükséged van rá:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Különböző színekre festett oldalú dobókocka. Vagy ha csak közönséges számozott oldalú dobókocka van 1-6 pontokkal: tegyél az asztalra egy mindenki számára látható papírlapot, amely a számokat hat színnel felelteti meg; használj piros,</li> </ul>



kék, zöld, sárga, plusz még kettő, pl. fekete és fehér színt.

- Egy *JENGA* játék vagy hasonló: egyforma méretű, rúd alakú fakockák, amelyekből tornyot lehet építeni; használhatsz kereskedelmi forgalomban kapható „Jenga” készletet, vagy készíthetsz sajátot. A hasábok kis oldalukon hat színnel vannak jelölve (mint a kocka). - A mi óriásverzióunkhoz 18 x 6 x 3 centiméteres fadarabokat használunk.
- Kártyakészlet kérdésekkel és feladatokkal. Ezek letölthetők a *Have Your Say* weboldalról.<sup>9</sup> Kinyomtathatja őket. A hátoldalukon meg kell jelölni a színeket, a letöltési csomagban található referenciatáblázatot követve.
- Ha Ön, mint játékmester, nem biztos a helyes válaszokban, használja az útmutatóban található válaszkulcsot (letölthető).

### **Négy kártyakategória**

A mi kártyakészletünkben négy különböző nehézségi szintű feladat van, amelyeket színekkel jelölünk (piros, zöld, sárga, kék).

- A piros szín jelzi a legnehezebb és legösszetettebb kérdéseket; a játékosok legfeljebb 4 lehetőség közül választhatják ki a helyes választ. A válaszadásért 5 pont jár.
- A zöld szín a könnyebb, alapismeretekre vonatkozó kérdéseket jelzi; a játékosok ismét több lehetőség közül választhatnak. - 4 pont.
- A sárga a legkönnyebb kérdések; ismét többszörös választási lehetőséggel, de a legkönnyebben megválaszolhatók. A résztvevőknek sikerélményt adnak. - 2 pont.
- A kék kártyák kivonják a résztvevőket a kérdés-felelet játékból; ehelyett arra kérik a résztvevőket, hogy vagy magyarázzanak el egy megnevezett fogalmat (pl. diszkrimináció), vagy beszélgessenek róla (pl. „Beszéljük meg: minden ember szabad és egyenlő”). A megbeszélésre ezután a többi játékosal kerül sor. - 3 pont.

---

<sup>9</sup> [www.haveyoursay-erasmus.eu](http://www.haveyoursay-erasmus.eu)







Kártyák nyomtatása és vágása.

### A játékosok száma

A játékot 3-16 résztvevővel lehet játszani, vagy technikailag akár többel is, de hogyan tudnád őket egy asztal köré gyűjteni és koncentrálni. Egy tipikus felállítás 4-8 játékosra alkalmas.

### Hogyan kell játszani

#### Beállítás

Az asztal közepén egy fából készült tornyot építenek, jellemzően egyenként 3 rúdból álló, egymást keresztező rétegekkel.

A kártyákat egy-egy szint (piros, zöld, sárga, kék) jelző kártyapakliba rakják az asztalra, hátoldalukkal (színnel jelölt oldalukkal) felfelé.

A játékmester elmagyarázza a játékszabályokat. Elmagyarázza azt is, hogy miért fontos tisztában lenni az EU alapvető működésével és intézményeivel, de biztosítja a résztvevőket, hogy ezáltal nagyon szórakoztató lesz megtanulni a játékszabályokat.

#### Játék

Az első játékos dob a kockával. Ezután két dolgot kell tennie egymás után:

1) Bármilyen színű téglát dob, a játékosnak ki kell vennie a toronyból egy ugyanolyan színű téglát, de úgy, hogy a torony ne dőljön össze.

2) Ezután húz egy azonos színű kártyát, és válaszol rá.

Ha helyesen válaszol a kérdésre, akkor a torony tetejére rakhatja a blokkját (+1 pont). Ha a válasz rossz volt, a blokk a játékosnál marad (-3 pont), kivéve, ha úgy dönt, hogy választ egy további 5 pontos kérdést (piros kártya), és helyesen válaszol rá.

Az asztalon hagyott blokkok -3 (mínusz 3) pontot számítanak a pontozásnál, ezért érdemes visszatenni őket.



A kocka dobása és a fekete oldal (vagy 1): kihagyja a kört.

Ha dobsz a kockával és fehéret kapsz (vagy 6-ost): vegyél egy tetszőleges kártyát; vagy dobj újra a kockával.

Egy blokk leesik a toronyból (kivéve azt, amelyet a játékos éppen mozgat): -5 (mínusz 5) pont.

A torony összeomlása -10 (mínusz 10) pontot ér.

Ha a torony összeomlik, a játék véget ér, és újrakezdhető egy új felállással.

A játékot ideális esetben többször is lejátszák ugyanazzal a csoporttal. Az ismételés ilyenkor segít meggyökereztetni az elért tudást.

A játék végén a játékmester összeszámolja a pontszámokat, és záróbeszélgetést kezdeményez a játékosokkal arról, hogy milyenek találták a játékot, mi változott szerintük, és mely tények voltak számukra a legérdekesebbek.

### **A játékmester feladatai**

A játékmester szerepe fontos. Olyan személynek kell lennie, aki megfelelő állampolgári műveltséggel és EU-s ismeretekkel rendelkezik, aki felkészült arra, hogy minden kérdésre válaszoljon, és aki képes a játékosokat további információkkal, érdekes tényekkel és számadatokkal segíteni, megkönnyítve ezzel a tanulási folyamatot. A játékmester vitázik, vitákat kezdeményez, és segít a résztvevők minél nagyobb mértékű bevonásában.

A játékvezető szerepe az is, hogy kedves, empatikus módon elvezesse a játékosokat a helyes válaszokhoz, és párbeszédre ösztönözze őket. Nagyon fontos, hogy az információkat könnyen érthető, játékos formában adja át, s hogy az információmennyiség ne legyen ijesztő a résztvevők számára.

### **A résztvevőkkel való kapcsolatfelvétel és motiválás**

Alapvető megközelítésünk az, hogy olyan helyekre megyünk, vagy ott állítjuk fel a játékot, ahol az emberek (célcsoport) alaptól összegyűlnek. A fiatalok esetében ez egyetemek, iskolák, fesztiválok helyszíne stb. Az idősebbek esetében idős klubjaikba és nyilvános rendezvényekre, például városi fesztiválokra látogatunk el. Óriási fatornyunk mindenkit játékra hív.

A fesztiválokon ajándékokat is kínálunk, például tollakat, jegyzetfüzeteket, csokoládét és az EU-ról szóló információs anyagokat.

A játék játszható párokban, kiscsoportokban más csoportok ellen, hogy a résztvevők együttműködve válaszolhassanak a kér-



désekre. Ez erősíti az elkötelezettséget és segít leküzdeni a félnkséget.

A játékmester feladata, hogy meghívja a résztvevőket a játékba, és olyan környezetet teremtsen, amelyben mindenki jól érzi magát. A komfortérzet fontos része a tanulási folyamatnak.

#### Várható hatások a tanulókra

A játék ráébreszti a játékosokat, hogy az EU megismerése érdekes és izgalmas lehet, és hogy az EU nem valami megfoghatatlan és érthetetlen dolog. Kíváncsiságra, sikerélményre és az EU működése iránti szimpátiára ösztönöz. Ha valamit megértek, akkor kevésbé félek vagy ijedek meg. A játék megismertet az alapvető információkkal, de megalapozza a kritikus gondolkodást is; elindít a tudás felé vezető úton.

#### Tesztelés

A HYS projekt részeként 14 játékesztet végeztünk 10-12 résztvevővel.<sup>10</sup> Ebből [?]3 alkalommal egyetemi hallgatókkal (fiatal felnőttekkel) és 3 alkalommal idősekkel.

Alkalmak, ahol a játékot kínáltuk:

- 1 x Pécsi tanuló Város Fesztivál, 2022
- 2 x Pécsi Tudományegyetem
- 1 x Fishing On Orfű Zenei Fesztivál, Orfű
- 2 x klubtevékenység a Civil Közösségek Házában Pécsen



Játék egy csoport idősebbekkel.

#### A tesztelésből származó

A játék nagy vonzereje a fatömbökből épített óriási méretű torony. Természetesen, ha nincs mód ilyen nagyméretű hasábok

<sup>10</sup> Az egyének által a tevékenységgel töltött idő összesen 210 óra.

<b>megfigyelések</b>	beszerzésére, a játék egy normál méretű Jenga játékkal is játszható. Azonban azt tapasztaltuk, hogy különösen az idősebbek számára nehéz lehet a normál méretű blokkok mozgatása, így ez egy újabb érv mellett, hogy vegyük a fáradságot és készítsünk magunknak egy nagyobbat.
<b>Különleges előnyök</b>	Ahogy reméltük, a játék minden csoportban nagy sikert aratott. Informatívnak és szórakoztatónak találták, és szívesen játszanák újra. A játék egyszerűsége miatt a módszer könnyen továbbadható, és tulajdonképpen bárhol alkalmazható. Az óriás <i>faelemek helyett</i> egy normál méretű fakockakészlet is használható.
<b>Különleges nehézségek és problémák</b>	A legnagyobb akadályt a Corona-vírus terjedése jelentette számunkra a HYS bevezetése során. Számos tervezett programot és eseményt le kellett mondanunk. Eltartott egy ideig, amíg az élet visszatért a normális kerékvágásba, és újra tudtunk csoportokat szervezni személyesen. Ezt a játékot nem lehet online játszani.
<b>Utánkövetés</b>	A játék bekerült az egyesület játékkönyvtárába, így különböző kirándulásokon, fesztiválokon, iskolai projektekben használhatjuk. Más civil szervezeteknek is kölcsönadjuk tesztelésre és használatra. Ezen túlmenően a jelenben is szervezünk tevékenységeket az idősekkel, mivel tervezzük egy idősek szolgáltató központjának létrehozását, amely különböző szolgáltatásokat nyújt az idősek számára, hogy aktívan tartsa őket, mint például társasjátékok, idősek táncklubja, bridzs/kártyajátékok, szociális segítségnyújtás stb. Az EU Power Tower az egyik legújabb eszközünk ehhez.

### Gyakorlati tanácsok

<b>Utasítások</b>	A részletes utasításokat lásd a letölthető anyagok között található külön Pdf-ben.
<b>Tippek a játékhoz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A korcsoporttól függően a játék úgy is játszható, hogy először a nehezebb kérdéseket hagyjuk ki. Nálunk, Magyarországon például a piros kérdések gyakran túl nehéznek bizonyultak az idősebbek számára.</li> <li>- Ha lehetséges, érdemes egy adott csoporttal többször is játszani a tudás megszilárdítása érdekében.</li> <li>- Mindenki új kártyákat (kérdéseket) adhat a játékhoz, és így a</li> </ul>



játék nehézségét a játékosok egy bizonyos csoportjához igazíthatja. Az egyik letölthető sablon egy Word.docx, amely könnyen szerkeszthető.

## DIY anyagok

### Fa blokkok

A faépítőtorny nagyméretű változata nem kapható a kereskedelemben. Azt asztalos (vagy barkácsoló) által készített fából kell kivágni, majd lefesteni (a faelemek rövid oldalát). A mi változatunk 60 darab 18 x 6 x 3 centiméteres méretű faelemből áll. A blokkok rövid oldalai 4 különböző színűre vannak festve (piros, zöld, sárga, kék).

### Nagy dobókocka / fa kocka:

A nagyobb szórakozás érdekében használunk egy saját készítésű nagy dobókockát is - egy fából készült kockát, amelynek az oldalait kékre, sárgára, zöldre és pirosra festettük.

## Szerzők

### Ki fejlesztette ezt ki?

Nevelők Háza Egyesület (NHE) – Educators' Centre Association  
Civil Közösségek Háza  
Szent István tér 17.  
7624 Pécs, Magyarország

Az NHE 1993 óta működik közhasznú civil szervezetként a Pécsi Önkormányzattal kötött megállapodás alapján, és működteti a Civil Közösségek Házát ([www.ckh.hu](http://www.ckh.hu)), amely a közösségépítés fellegvárává vált, közel 100 bejegyzett civil szervezettel.

Elkötelezettek vagyunk amellyel, hogy a demokratizálódás és a nyitott társadalom megteremtésének szerves részeként a közpolitikákban és a kapcsolódó gyakorlatokban érvényesítsük a minden polgár számára biztosított esélyegyenlőség elvét.

Bővebben rólunk: lásd portrénkat a HYS weboldalán.

### Kapcsolattartó személy

Vincze Csilla Anna  
[csilla.vincze@ckh.hu](mailto:csilla.vincze@ckh.hu)

