

játék a populizmusról

és a társadalmi változásról

SZÁRNY

Háttéranyag és óratervek

az online játékhöz



2022

Tartalom

Bevezetés	2
Miért jött létre ez a játék?	3
Háttéranyag a játékban felmerülő társadalmi kérdésekről	4
Mi az a populizmus? Mi jellemző a populista rendszerekre?	4
A média szerepe a populizmusban	7
Az aktív állampolgársághoz szükséges tudás és készségek	9
Mit tehetünk egy jobb demokráciáért?	12
Linkek a játékban való navigáláshoz	14
Óravázlatok és a játék feldolgozása fiatalokkal	15
Rövidebb óraterv	15
Hosszabb óraterv	19
Nyomtatható mellékletek	26

A kiadványt írta: Vujovits Júlia, Polyák Gábor, Lencse-Csík Orsolya

Illusztrációk: Mészáros Bori

Társadalomtudományi Kutatóközpont (www.tk.hu) és Demokratikus Ifjúságért Alapítvány
(www.i-dia.org)

Budapest, 2022

A projekt az Európai Unió Horizont 2020 kutatási és innovációs programja által, a 822590. számú támogatási megállapodás keretében kapott támogatást. Az itt bemutatott eredmények terjesztése kizárólag a konzorcium álláspontját tükrözik. Az Ügynökség nem vállal felelősséget a benne foglalt információk bármilyen felhasználásáért.

Ha kérdésed van a játékkal kapcsolatban, fordulj hozzánk bátran a hellodia@i-dia.org címen!



Bevezetés

Ez a kiadvány *“Szárny - játék a populizmusról és a társadalmi változásról”* című online játékhoz nyújt háttérinformációkat és óraterveket. Alapvetően olyan pedagógusoknak, fiatalokkal foglalkozó szakembereknek ajánljuk, akik a játék végigjátszása után 14-20 éves fiatalokkal szeretnék feldolgozni a játékban felmerülő témákat, mint a populista politikai rendszer, az érdekérvényesítés, az álhírek és propagandamédia vagy a környezettudatosság. Olyanoknak is hasznára lehet a kiadvány, akik egyénileg játszottak, és kíváncsiak a játék hátteréről szolgáló kutatásra és társadalmi kérdésekre.

Ha még nem játszottad végig a játékot, akkor [kattints ide](#), és utána térj vissza az olvasáshoz!

Miért jött létre ez a játék? ●

A *DEMOS H2020* egy kutatási és innovációs projekt, amely különböző tudományterületek és alkalmazott tudomány segítségével vizsgálja a populizmust, és a populizmus hatását a demokráciára. A projekt az *EU Horizon 2020* támogatásával valósul meg 15 partnerintézmény részvételével, a Társadalomtudományi Központ vezetésével.

Társadalomtudományi Központ munkatársaiban felmerült, hogy jó lenne, ha ez az aktuális kérdéseket feszegető társadalomtudományi kutatás minél többekhez eljutna, különös tekintettel a fiatalokra, akiknek sok hasznos üzenettel szolgálhat a jól működő demokráciáról és az aktív állampolgárságról. Ezért felkeresték a Demokratikus Ifjúságért Alapítványt (DIA), majd közösen döntöttünk úgy, hogy játékos interaktív képregény formájába sűrítjük a kutatás tudásanyagát.

A kiadvány első részében összefoglaljuk a legfontosabb társadalmi és politikai fogalmakat, kutatási eredményeket, majd egy rövidebb és egy hosszabb óravázlatot kínálunk pedagógusok számára, amely segítségével egyszerűen fel tudják dolgozni a diákokkal a játék tartalmát.

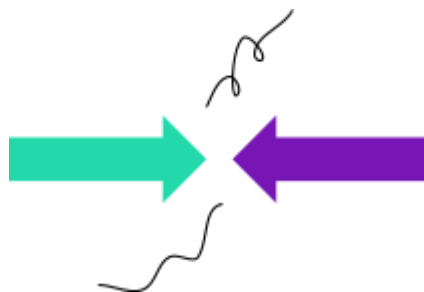
Mi a célunk a játékkal?

A demokrácia tanulható, sőt tanulni kell. A demokrácia nem a politikusok dolga, hanem mindannyiunké. A demokrácia valójában demokratikusan gondolkodó és cselekvő egyének közössége, akik nyitottak a párbeszédre és vitára, elfogadják a többség döntését, de nem hagyják figyelmen kívül a kisebbségben maradtak érdekeit, és mindenek előtt aktív részesei a közösségi életnek. Ez a játék abban segít, hogy a játékosok megismerhessék az aktív állampolgárrá válás egy lehetséges útját, tudatosíthassák, hogy milyen képességek szükségesek egy autoriter rendszer elleni kiállásban. Azt reméljük, hogy ez által felismerik saját lehetőségeiket és felelősségüket, és elhiszik azt, hogy saját cselekedeteik hozzájárulnak a változásokhoz.

Háttéranyag a játékban felmerülő társadalmi kérdésekről

Mi az a populizmus? Mi jellemző a populista rendszerekre? ●

A populizmus mindazokat a politikai elképzelések és tevékenységeket magában foglalja, amelyek célja, hogy a hétköznapi emberek támogatását azáltal nyerjék el, hogy a nép érdekére hivatkoznak, szembeállítva azt a nép állítólagos ellenségeivel. Cas Mudde¹ szerint a politikatudományban a populizmus az az elképzelés, hogy a társadalom két, egymással ellentétes csoportra oszlik: "a tiszta népre" és a "korrupt elitre".



A populista politikus ígérete az, hogy a korrupt elit helyett általa a tiszta nép érdekei jelennek meg a döntéshozatalban. Az igazi populista vezető azt állítja, hogy az egységes "nép akaratát" képviseli, és megvédi ezeket az érdekeket az "elit" által támogatott és fenntartott rendszerrel szemben. Az "elit" lehet a többi politikus, az értelmiség, a nagyvállalatok vagy éppen a nemzetközi szervezetek vezetői. A populista vezető - aki egyébként többnyire maga is az elit része - ráadásul magát a népet, az egész népet egyetlen hiteles képviselőjeként határozza meg, nem véve tudomást arról, hogy a társadalom nem egységes, sokféle érdek, érték, szempont jelenik meg benne. A populizmus nem egy politikai ideológia, nem kötődik kizárólagosan a jobb- vagy a baloldali politikai erőkhöz.

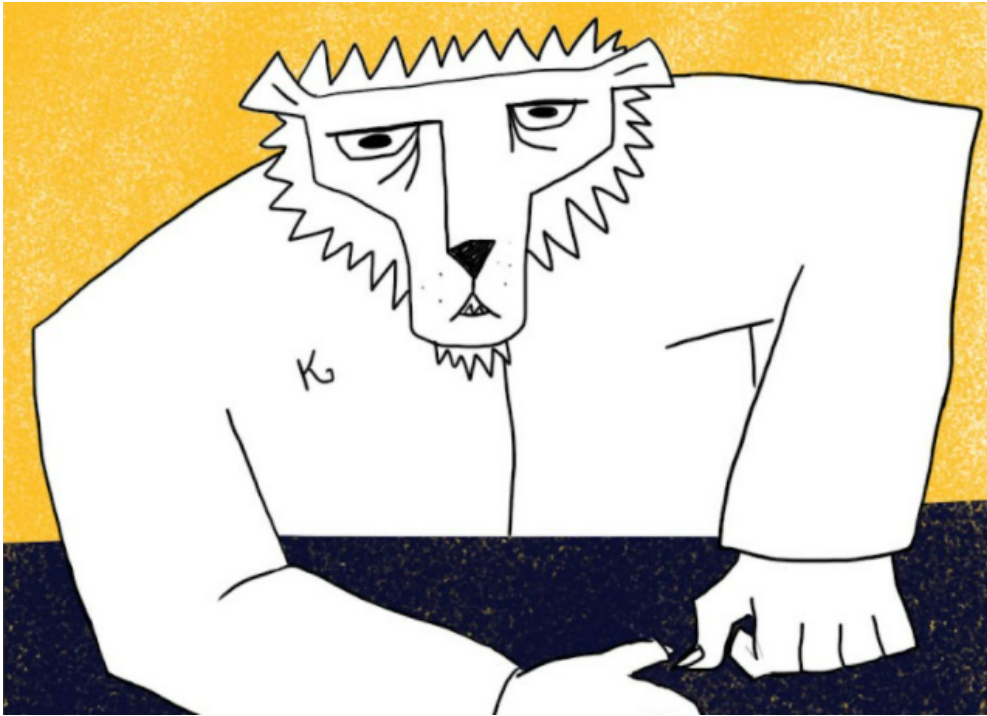
Sokkal inkább egyfajta politikai stílus jellemzi:

- leegyszerűsítő és megosztó politikai kommunikáció,
- messianisztikus politikusi önmegjelenítés, vezérkultusz,
- valamint rövidtávú politikai haszonszerzést célzó döntések.

A játékban a hatalom a Szárny mozgalmat próbálja meg "korrupt elitként" beállítani. A tévé híradóban Maorit azzal vádolják meg, hogy egy ellenzéki politikus fia, illetve az is elhangzik, hogy a Szárny mozgalmat idegen bolygó maffiája pénzeli. A játékosok természetesen tudják, hogy nem igaz, hiszen az előtörténetből kiderül, hogy Maori apja bányász és alulról szerveződő önkéntes alapon indította el a mozgalmat. Mr. Krúdó, a karizmatikus vezető először igyekszik negatív, sőt veszélyes politikai erőnek beállítani Maoriék csapatát, ám

¹ Cas Mudde (2017): Populism: A Very Short Introduction

amikor a többség melléjük áll, akkor populista vezetőhöz híven elkezd tárgyalni velük. A tárgyaláson is többször hangsúlyozza, hogy ő a népet képviseli, a nagyapja bányász volt, így ő is egy közülük, miközben a fényes aurumi parlamentből nyilvánvalóan nem látja, hogy mi folyik Tusorban. Mr. Krúdó személyi kultusza már a játék elején kirajzolódik, hiszen több plakátról is visszaköszön, melyek a nép egységét hirdetik. A rövidtávú haszonszerzést tartja legfontosabbnak, hiszen az energiaforrásként szolgáló ősi fákat és a bányászokat kizsákmányolja a rendszer, és nem igyekszik fenntarthatóbb megoldás felé haladni.



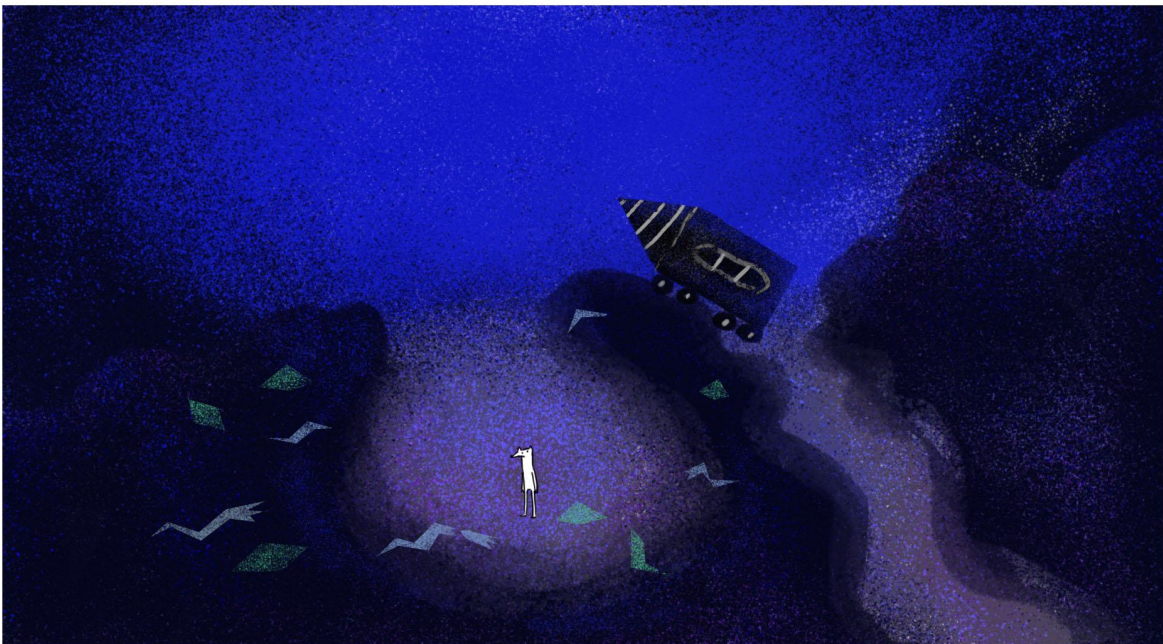
A populizmus bonyolult problémákra ad végtelenül egyszerű válaszokat. Ezek a válaszok ráadásul felmentik a társadalom többségét saját felelősségük terhe alól. Olyan ellenségeket jelölnek ki, akik a populista retorika szerint a társadalmi bajok okozói. Sokszor a valós problémákról kreált problémákkal tereli el a figyelmet. Éppen ezért a populizmusnak szükségszerű velejárója a propaganda, az összeesküvés-elméletek és a gyűlöletbeszéd.

A történetben is láthattuk, hogy a központi média azt próbálja meg elhíttetni a bolygók szövetségével, hogy a tusori bányászok boldogságban és biztonságban élik az életüket. Amikor a Szárny mozgalom tematizálja a médiában a problémát, akkor pedig nem a valós problémára próbálnak meg komplex választ adni, hanem inkább külső ellenséget kreálnak a mozgalmából, aki a népre jelent fenyegetést. Ezzel az összeesküvés-elmélettel és gyűlöletkeltéssel próbálják palástolni a problémát, ami valójában az alacsony fizetés, a veszélyes munkakörülmények, a természet kizsákmányolása és az oktatás rossz minősége.

Milyen körülmények kedveznek a populista rendszerek kialakulásának?

A társadalmak helyzetüktől függően eltérő mértékben hajlandók elfogadni a populizmust. A gazdasági, megélhetési nehézségek, a kilátástalanság, az előrelépés lehetőségének hiánya fontos tényező a bűnbakképzés iránti nyitottságban. A tekintélytisztelet mint társadalmi érték segít a populista vezető megkérdőjelezhetetlenségét fenntartani, és ehhez hozzájárul a kritikus gondolkodást, a toleranciát és az együttműködési készségeket háttérbe szorító oktatási rendszer is. A populizmusnak velejárója a társadalmi polarizáció, a társadalmi csoportok közötti szélsőséges megosztottság. A polarizáció segít hatalomba emelni a populista politikust, aki a megosztott közösség egyik felét a valódi népnek, a másik felét pedig ellenségnek nevezi ki. A populista politika a kommunikációjával és a döntéseivel aztán maga is jelentősen hozzájárul a társadalmi szakadék mélyítéséhez.

Tusorban olyan társadalmat próbáltunk bemutatni, ami erősen ki van téve egy populista vezetésnek, hiszen a lakosok nagy része szegény és közvetlenül függ a hatalom által üzemeltetett bányavállalatoktól. A bolygón alig akad másfajta munkalehetőség és ennek az oktatási rendszert is alárendelték, hiszen a fő tantárgy a bányászat. A történet előrehaladtával az tankötelezettséget is leszállítják, hogy friss munkaerővel tudják ellátni az egész galaxis számára energiát szolgáltató bányákat. Szintén tipikus jelenség, hogy akik előállítják az értékes alapanyagokat (pl. drágaköveket, a játékban az energiát) azok maguk nem részesülnek az értékéből és méltánytalan jövedelemért dolgoznak rossz körülmények között. A Galaktikus Együttműködés Szövetségében a bolygók teljesen elkülönülnek egymástól, a lakosok nem találkoznak egymástól. Ez az erős szegregáció szintén táptalaja a polarizációnak.



A média szerepe a populizmusban ●

A média szerepe változóban van, hiszen az internetes sajtó és a közösségi média elterjedésével a hagyományos médiumok kevesebb befolyással bírnak, mint korábban. Azonban így sem szabad lebecsülni ezek jelentőségét, hiszen a mindenhol fogható tv adók, az óriásplakátok és az ingyenes helyi újságok rengeteg olyan embert érnek el, akik máshonnan alig tájékozódnak, így a hatalomnak könnyű hatni rájuk. Közben a kevesebb erőforrással rendelkező szereplőknek (pl. mozgalmak, ellenzéki politikusok) meg kell küzdenie, hogy eljusson az üzenetük a szélesebb nyilvánossághoz. Kutatások² kimutatták, hogy a médiafogyasztás erősen befolyásolja azt, hogy egy állampolgár mennyire hisz abban, hogy a politikai rendszer megváltoztatható.

A propaganda, az álhírek és a gyűlöletbeszéd fontos eszköze a megosztottságnak és ellenségképzésnek (ami a populizmus egyik alappillére), így az ellenállók egyik legfőbb feladata a médiatér visszaszerzése és a saját narratívák kialakítása.

A játékban a média nem egységes, ugyanis létezik kormánypárti adó, ami az uralkodó rezsim üzeneteit szajkózza és gyűlöletkeltő álhíreket terjeszt, valamint plakátokon hirdeti a tusori nép egységét, azonban létezik független sajtó is, ahova be tud kerülni a mozgalom híre, ha elég látványos és sokakat megmozgató akciót hajtanak végre. Azonban a legfontosabb szabad felület a közösségi média: Maori közösségi média oldalon indítja el a szerveződést, majd Patti, egy aktivista társa is maga ír cikket az internetre.



² Bene Márton (2020): Does context matter? A cross-country investigation of the effects of the media context on external and internal political efficacy

Maori és barátai számára fontos volt, hogy hitelesen információkat tudjanak szerezni Tusor jelenéről és jövőjéről, ehhez azonban kritikusán kellett kezelniük a tömegmédiát, és időt és energiát kellett szánniuk arra, hogy megtalálják a megbízható hírforrásokat. Szembe kellett szállniuk azokkal az álhírekkel, amelyek ellenségnek állították be a mozgalmukat, és tenniük kellett azért, hogy napvilágra kerülhessenek az eltussolt hírek, és a bányász élet gondtalanságát hirdető reklámokon túl az emberek a gazdaság és a munkaerőpiac valós problémáiról is tudomást szerezhessenek.

Álhírek a valóságban

Az alábbiakban összeszedtük a propaganda és álhírek lehetséges jellemzőit, hogy az olvasók könnyebben felismerhessék azt a jövőben:

- leegyszerűsített, érzelmekre ható, sokszor ismételt üzenetek
- általánosító vélemények, sztereotípiák, fekete-fehér gondolkodás
- ellenségképek szerepe
- politikai szándék
- szenzációhajhász, erősen az érzelmekre ható cím és nyelvhasználat
- hivatkozások hiánya, nem megbízható forrásokra való hivatkozás
- hiányzó vagy gyanús impresszum, szerző nélküli cikkek, fel nem tüntetett szerkesztők

Mit tehetünk az álhírek és a propaganda ellen?³

- ellenőrizzük a forrásaink megbízhatóságát és találjunk megbízható forrásokat
- használjunk segítségképp tényellenőrző, fact-check oldalakat
- tájékozódjunk több felületről
- vitassuk meg egymással a híreket, merjük érvekkel ütköztetni a véleményünket, megismerni és értékelni az eltérő nézőpontokat



³ Ha bővebben érdekel a téma, akkor töltsd le a DIA "Te is lehetsz kutató" című ingyenes kiadványát, amely a hiteles információ szerzésről és kutatásról szól fiatalokkal foglalkozó szakemberek számára: <https://i-dia.org/tudas/>

Az aktív állampolgársághoz szükséges tudás és készségek ●

Bizonyára rengeteg képességet, tudást vagy attitűdöt fel lehetne sorolni, amelyek mind jól jönnek a demokratikus folyamatokban való aktív részvételhez, mi azonban kiemeltünk 5 olyat, melyek kiemelkedően fontosak és a játékban is megjelennek.

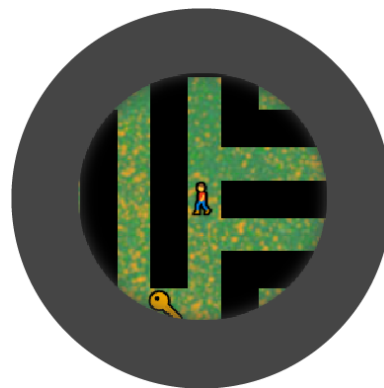
1 **Eltérő vélemények elfogadása és fejlett vitakultúra**

A demokrácia elsősorban empátiára épül: képesnek kell lennünk megérteni a tőlünk eltérően gondolkodók véleményét, elfogadni, hogy nem csak a saját álláspontunk lehet helyes, megvitatni az ütköző gondolatokat, és ha úgy adódik, felülvizsgálni a saját meggyőződéseinket. A demokrácia alapja ugyanis a nyitott párbeszéd, az egymás elfogadásának és meggyőzésének lehetősége. Ez segít elfogadni a többségi döntést akkor is, ha éppen kisebbségben maradunk, és segít elfogadni a hatalommal szembeni korlátokat, amikor a többségbe kerülünk.

2 **Rendszer ismerete**

A demokrácia működése az általános közéleti tájékozottságon túl sajátos "állampolgári ismeretek" elsajátítását is igényli. Hogyan lesz a szavazófülkében behúzott X-ből parlamenti mandátum? Mi a jelentősége a pártoknak? Hogyan vegyünk részt egy tüntetésen vagy hogyan hozunk létre egyesületet? Hova fordulhatok, ha igazságtalanság ér? Az alapvető állampolgári jogaink és a politikai rendszer működésének általános ismerete elengedhetetlen ahhoz, hogy magabiztos és cselekvő polgárrá válhassunk.

A labirintusos játék pont ezt próbálta meg szemléltetni: Maori elhatározza, hogy megmenti a parkot, de az elején fogalma sincs, hogy pontosan mit kell tennie és hogyan érheti el a célját. Az egész rendszer egy útvesztőnek tűnik. Azonban ahogyan a labirintusban megszerzi a keresett tárgyakat, úgy rajzolódnak ki előtte a sikerhez vezető út további állomásai.



3 **Tudatos tájékozódás és kritikus gondolkodás**

Ha a rendszer működését ismerjük is, a demokrácia további erőfeszítést igényel a demokratikusan gondolkodó és cselekvő embertől. Időt és energiát kell szánnia arra, hogy tájékozódjon a közösségeik ügyeiről. A tájékozódásnak az információk megszerzése csak az első lépése. Az információ akkor válik értékké, ha azt kellően kritikus módon értelmezzük. Ha tudatosan olvassuk, nézzük, hallgatjuk az információkat, akkor jó esélyünk van arra, hogy észrevegyük, ha manipulálni akarnak minket. A kritikus információfogyasztás persze nem jelenti azt, hogy minden hírre úgy kell tekintenünk, mintha eleve valótlan volna. A bizalom a tájékozódásnál is elengedhetetlen. Ha egyetlen hírforrásban sem

bízunk, akkor éppúgy biztos talaj nélkül maradunk, mintha hagynánk magunkat manipulálni. A hagyományos, szerkesztőségekkel működő média minden vele szembeni jogos kritika ellenére is a professzionális információszerzés és információfeldolgozás meghatározó pillére maradt.

Maori a történetünk elejétől kezdve rendelkezik a kritikus gondolkodás képességével, hiszen a nyitó jelenetben megkérdőjelezi a tananyag hasznosságát, és nem fogadja el azt az alapvetést sem, hogy a pénztermelő bányák fontosabbak lennének a természeti kincseknél. faragni belőlük, ám a játék során ezzel hatékonyan szembeszállnak a csapattagok.

4

Politikai hatékonyságba vetett hit

A politikai hatékonyságba vetett hitnek két fajtája van:

Külső politikai hatékonyságba vetett hit: Hit abban, hogy a rendszer (intézmények, hatalom, döntéshozás) maga megváltoztatható és reagál az állampolgárok igényeire, követeléseire.

Belső politikai hatékonyságba vetett hit: Hit abban, hogy én képes vagyok megérteni a politikát és érdeemben részt venni a közéletben.

Ez az érzet, hit nagyon erősen befolyásolja a politikai aktivitást. Aki hisz benne, hogy van hatása a döntéshozásra, az cselekedni fog és él az állampolgári jogaival, aki viszont nem hisz ebben, az nagy eséllyel passzív marad.

A játékban Maori számára is fontos áttörés volt, amikor felismerte és kimondta: "Amúgy meg miért ne változtathatnánk?! Előttünk is sokan megtették: szabadságharcosok, aktivisták. Ők is mindennapi állampolgárként kezdték." Ez után a politikai hatékonyságba vetett hitét és lelkesedését ügyesen átragasztotta más elégedetlen társaira is.



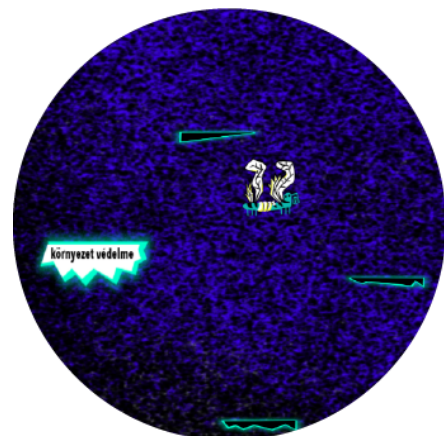
A következő táblázat azt mutatja be, hogy a politikai hatékonyságba vetett külső és belső hit (PH) milyen tipikus attitűdöket képez le a társadalomban:

Magas külső PH	Paternalista "A rendszert meg lehet változtatni, de nem én fogom"	Aktív "A rendszert meg lehet változtatni, és én képes is vagyok rá"
Alacsony külső PH	Passzív "A rendszert nem lehet megváltoztatni és én amúgy sem lennék képes rá"	Szkeptikus "Részt tudnék venni a közéletben, de úgysincs értelme"
	Alacsony belső PH	Magas belső PH

5 Demokratikus értékek iránti elköteleződés

A demokrácia nem egy ideológia. A konzervatív ideológiát vallók éppúgy gondolkodhatnak és cselekedhetnek demokratikusan, mint a szociáldemokrata vagy a liberális ideológiák követői. A demokrácia egy kormányzási forma, amelyben a különböző ideológiákat, világnézeteket képviselő csoportok, jellemzően pártok, küzdenek egymással a kormányzati hatalomért.

Az illiberális demokráciák és a populizmus feltörésével gyakori jelenség a nem demokratikus értékek mentén folytatott aktív politikai részvétel (pl. kisebbségek gyűlésére, autoriter vezető tiszteletére alapozó csoportok). Tehát nem csak a politikai hatékonyságba vett hit fontos önmagában, hanem a demokratikus és jogállami értékek tisztelete is. *A játékban az ugrálós értékgyűjtős feladat pont ezt a jelenséget igyekszik megvilágítani.*



Az is fontos, hogy az állampolgár egy demokratikus értékben, eszmében higgyen, ne pedig vakon kövessen egy konkrét vezetőt vagy pártot, hiszen az idővel bármilyen irányba elmozdulhat (lásd a fiatal és jelenlegi Mr. Krúdót).

Hol tartunk most?

Egy európai szintű kutatásból az derül ki, hogy az állampolgárok csupán 20% rendelkezik a korábban felsorolt összes demokratikus készséggel.⁴ A demokratikus képességeknek a meglétét erősen befolyásolja az adott országban az oktatás minősége, a gazdasági fejlettség és a média függetlensége. Sajnos sok olyan ember is van, akinek remek tudása és készségei vannak, de úgy érzi, hogy nem tud változtatni a rendszeren, ezért nem vesz aktívan részt a közéletben.

⁴ Bene M. és Boda Zs. (2021): Democratic efficacy and populist attitudes. A conceptual and empirical exploration. In: M. Mejsztrik és V. Handl, szerk.: Current Populism in Europe. Gender Backlash and Counter-Strategies. Prague: Heinrich Böll Stiftung, 65-77.

Magyarországot tekintve egy 2021-es kutatás azt állapította meg, hogy a magyar fiatalok meglehetősen kiábrándultak: csupán minden ötödik fiatal foglalkoztat a politika. Ám úgy tűnik, hogy ha lassan is, de változhat a helyzet, például a koronavírus járvány és azzal kapcsolatos intézkedések megmozgatták őket. A magyar 15–29 évesek 17 százaléka beszélget szüleivel vagy közvetlen ismerőseivel politikai kérdésekről, a többiek kerülik ezt a témát. A fiatalok fele úgy érzi, hogy a politika nem képviseli az ő érdekeit⁵. Ezért is tartjuk kiemelten fontosnak, hogy ehhez hasonló játékos tudásanyaggal közelebb hozzuk őket a közéleti kérdések kritikus megvitatásához és az érdekvényesítés módszereihez.

Mit tehetünk egy jobb demokráciáért? ●

Egy demokratikus rendszer sohasem tökéletes, de tehetünk érte, hogy aktív állampolgárokká váljunk vagy éppen azzá neveljük a fiatalokat!

Amit bárki megtehet személyesen:

- Olvass híreket kritikus szemmel! Lehetőleg több forrásból is tájékozódj.
- Gyakorold a higgadt és érdemi vitázást, amikor lehetőség nyílik rá! Ismerd meg az érvelési hibákat⁶ és kerüld el ezeket.
- Beszéljess minél többet közügyekről. Hallgasd meg a sajátodtól eltérő véleményeket és legyél nyitott. Attól még, hogy nem értünk egyet mindenben, lehetünk jóban.
- Ismerd meg minél jobban az állampolgári jogaidat, a politikai és hivatali rendszerek működését, hogy tudd, hova kell nyúlni, ha egyszer szükséged lesz rá.
- Higgy benne, hogy el lehet érni változást kitartó munkával. Ha lankad a lelkesedésed, akkor érdemes mozgalmi sikerekről olvasni, hiszen rengeteg magyar és nemzetközi aktivista vitt sikerre fontos társadalmi ügyeket!
- Ne egy politikai párt vagy karizmatikus ember mellett köteleződj el, hanem értékek mellett. Rendszeresen vizsgálj meg, hogy a számodra szimpatikus párt vagy személy mit képvisel és továbbra is tudsz-e vele azonosulni. Ha nem, akkor ne félj váltani!
- Ha valami nem tetszik, akkor emeld fel a hangod. Számos módja van az érdekvédelemnek és aktivizmusnak⁷. Találd meg azt, ami hozzád a legközelebb áll!

Amit tanárként tehetsz az iskolában:

- Játssz le az diákokkal ezt a játékot és csináljátok meg a feldolgozást is! Bármilyen más módszer is remek, melynek segítségével az állampolgári jogokról és érdekvényesítési lehetőségekről tanulnak az osztályteremben.
- Beszéljetez minél több közügyről az órákon, ha lehetőség nyílik rá. Akár vitás gyakorlatokkal⁸ be lehet mutatni többféle álláspontot.
- Kérd ki a diákok véleményét minél több űket érintő kérdésben és döntésben, majd vedd is figyelembe ezt. Például hova menjetez osztálykirándulni, milyen színű legyen az osztályterem

⁵ Bíró-Nagy András – Szabó Andrea (2021): MAGYAR FIATALOK 2021 ELÉGEDETLENSÉG, POLARIZÁCIÓ, EU-PÁRTISÁG <http://library.fes.de/pdf-files/bueros/budapest/18607.pdf>

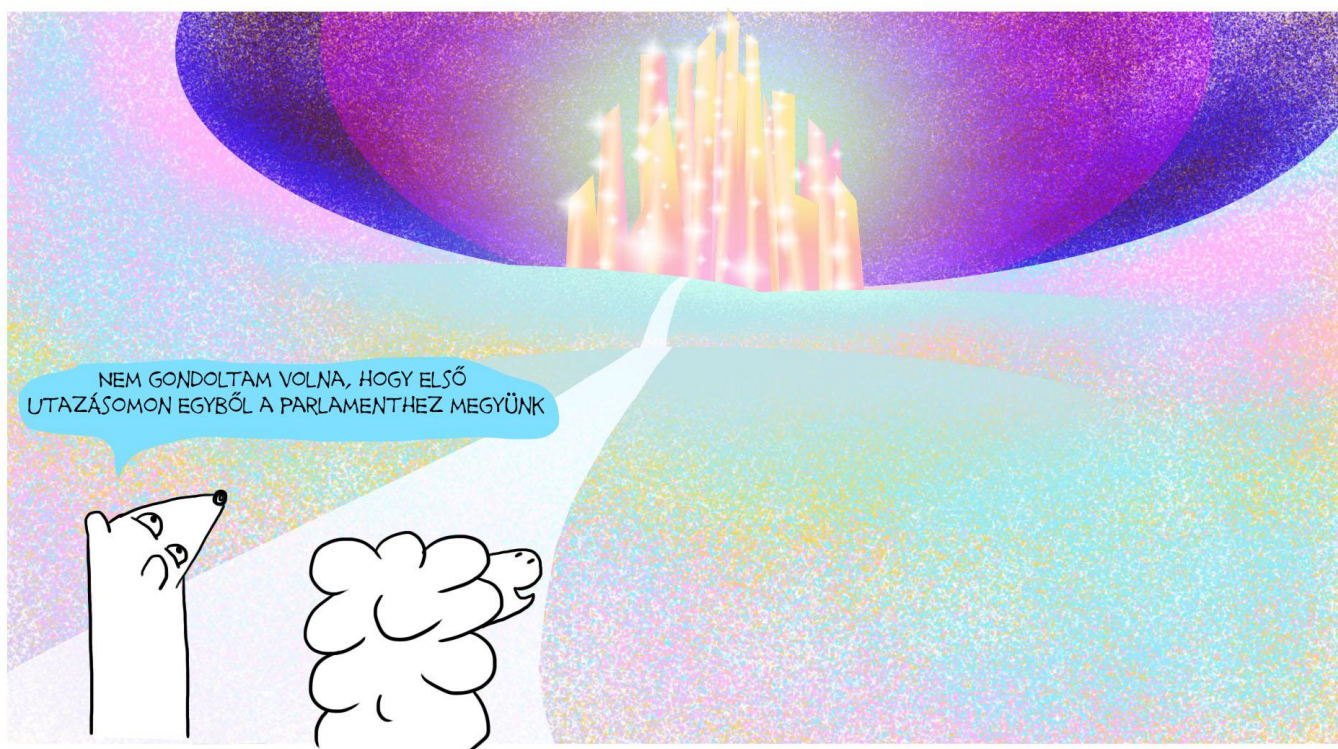
⁶ <https://a.te.ervelesi.hibad.hu/>

⁷ Erről tanulhatsz a Közélet Iskolájában: <https://kozeletiskolaja.hu/>

⁸ A kiadványok között találsz közösségi vita módszereket is: <https://i-dia.org/tudas/>

fala, milyen különóra érdekli őket stb. Így a diákok gyakorolhatják a részvételt, nem pedig a fejük felett döntenek.⁹

- Támogasd a DÖK működését, hiszen ez a diákok érdekképviselői szerve!
- Ne félj helyretenni szélsőséges véleményeket és kiállni a demokratikus értékek mellett! Ha egy diák gyűlöletkeltően beszél vagy összeesküvés elméleteket hangoztat, akkor nyugodtan meg lehet neki mondani kedvesen, de határozottan, hogy nem értesz vele egyet.
- Segítsd a diákokat abban, hogy megtalálják a megbízható hírforrásokat és felismerjék az álhíreket!
- Segíts a fiataloknak hinni abban, hogy el lehet érni változást és Ők is képesek befolyásolni a közélet alakulását. Ezt inspiráló példákkal alá is lehet támasztani (a hosszabb órateremben van erre egy gyakorlat).



⁹ Véleménytől az érvekig: első körben érdemes nem verbális visszajelzést kérni a fiataloktól (pl. véleményvonal, szavazás, érzelemkártyák) egy-egy téma, tételmondat kapcsán. Ezt követően fokozatosan érdemes eljutni a verbális megnyilvánulásokig és az érvekig. A felépítés azért is hasznos, hogy a fiataloknak minél komfortosabb legyen a bizonyos témákról való véleménynyilvánítás és ez az, hogy ez egy biztonságos közegben történjen.

Linkek a játékban való navigáláshoz

Ha elakadsz a játékban, például sehogy sem sikerül teljesítened az egyik minijátékot, akkor bátran használd az alábbi linkeket és ugorj a következő fejezetre, ez nem lesz negatív hatással a befejezésre. Abban az esetben is hasznos a linkgyűjtemény, ha vissza szeretnél nézni egy részt vagy az órai feldolgozás során közösen visszaugranátok egy emlékezetes pillanathoz.

Bevezető: <https://szarny.i-dia.org/>

Táskában keresős játék: <https://szarny.i-dia.org/taska/>

Átvezető (telefon megtalálása, park): <https://szarny.i-dia.org/bevezeto-2/>

Labirintus: <https://szarny.i-dia.org/maze-v3/>

Átvezető (fénykép megosztás, chat): <https://szarny.i-dia.org/bevezeto-3/>

Ugrálás játék értékekkel: <https://szarny.i-dia.org/ugralo/>

Átvezető (terjesztik a mozgalmó hírt): <https://szarny.i-dia.org/atvezeto-2/>

Csapatgyűjtés space nyomkodás játék: <https://szarny.i-dia.org/csapat/>

Átvezető (Maori lelkesíti a tömeget): <https://szarny.i-dia.org/atvezeto-3/>

Megmozdulás szervezése játék: <https://szarny.i-dia.org/megmozdulas/>

Átvezető (tévé hírek): <https://szarny.i-dia.org/atvezeto-4/>

Álhíres játék: <https://szarny.i-dia.org/alhitek/>

Átvezető (mindenki látja a megmozdulások hírt): <https://szarny.i-dia.org/atvezeto-5/>

Tárgyalás: <https://szarny.i-dia.org/targyalas/>

Vége:

1. rezervárum: <https://szarny.i-dia.org/epilogus-1/>
2. kutatóállomás: <https://szarny.i-dia.org/epilogus-2/>
3. fizetésemelés: <https://szarny.i-dia.org/epilogus-3/>
4. új technológia: <https://szarny.i-dia.org/epilogus-4/>
5. Mr. Krúdó kidobja: <https://szarny.i-dia.org/epilogus-5/>

Óravázlatok és a játék feldolgozása fiatalokkal

A következő fejezetben kétféle óratervet mutatunk be. Az egyik 45 perces feldolgozást foglal magába, a másik 90 perces tematikát. A tematikákat igyekeztünk az osztályterem adta lehetőségekre szabni, ám szükség esetén tetszőlegesen variálhatóak.



Az online játékot a diákoknak le kell játszania az óra előtt. Ezt csak számítógépen lehet optimálisan játszani, telefonon nem, így mindenképpen meg kell oldani, hogy a diákok a gépteremben játszassanak, hozzanak magukkal laptopot vagy pedig biztosítani, hogy már otthon korábban lejátszották a játékot. Ha 2-3 embernek jut egy számítógép úgy is élvezhető a játék, végső esetben pedig aktív táblán is játszható, ám így kevésbé lesz interaktív, hiszen csak egy aktív játékos lehet. A játék lejátszása kb. 35-45 percet vesz igénybe.

Az óratervekhez tartozó mellékletek a kiadvány végén találhatóak nyomtatható formában.

Rövidebb óraterv

45 perces óraterv a játék feldolgozásához		
idő	tevékenység	eszközök
10 perc	5 perces kihívás	kinyomtatott feladatlista minden csapatnak, üres papírok, tollak, időmérő
10 perc	véleményvonal	állításlista (érdemes kiválogatni előre, mely állításokat akarjuk felolvasni)
15 perc	igaz-hamis játék	igaz-hamis feladatlap, esetleg színes cetlik
5 perc	te milyen ügyért állnál ki?	plakát, filcek
3 perc	célkeresztes visszajelzés	pöttymatricák (4 db/fő) vagy filcek, célkereszt a megfelelő negyedekkel kinyomtatva vagy felrajzolva A3 méretben

TEVÉKENYSÉGEK LEÍRÁSA

5 perces kihívás

A résztvevőket kb. egyenlő létszámú csoportokra bontjuk. A csapatok kapnak egy feladatlistát, melyet 5 perc alatt végre kell hajtaniuk. Az a csapat győz, aki az összes, vagy a legtöbb feladatot meg tudta csinálni. Ha mindenki minden feladatot hibátlanul teljesített, akkor a leggyorsabb csapat a győztes. Közösen ellenőrzzük: feladatok bemutatása, felolvasása, a foglalkozásvezető felolvasa a helyes

megoldásokat, ahol ez releváns, valamint jegyzi a helyes megoldások számát csapatonként. A csapatok a feladatok megoldása során telefont nem használhatnak. Csak azokat az eszközöket használhatják, melyek rendelkezésükre állnak (de kérhetnek egymástól, foglalkozásvezetőtől).

Feladatlista, ami **nyomtatható formában a mellékletben** található:

- 1) Írjatok fel 5 karaktert a játékból!
- 2) Írjatok egy 4 soros verset az álhírekről!
- 3) Maori mit érzett, milyen gondolatai voltak, mielőtt belépett a tárgyalóterembe? Fejezzétek ki egy rajzban!
- 4) Állítsátok időrendi sorrendbe a minijátékokat, majd párosítsátok össze, hogy mi volt a jelentősége a történetben! (az itt látható sorrend a helyes megfejtés)

Labirintus	Maori nem tudta, hogyan kell megmentenie a parkot, ezért információt kellett gyűjtenie.
Ugrálós játék	A mozgalom megalapításánál tisztázni kellett a közös értékeket, amikért kiállnak.
Space nyomkodás	Maroinak és Frenknek minél nagyobb csapatot kellett gyűjtenie maga köré, hogy közösen képviseljék a bolygó érdekeit.
Lelkesedés és médiafigyelem skála	A mozgalom tüntetést szervezett és szükség volt arra, hogy látványos legyen, de közben a résztvevők is jól érezzék magukat.
Melyik hír igaz?	A hatalom rossz színben akarta feltüntetni a mozgalmat, így hamis információkat terjesztett róluk.
Tárgyalás	A mozgalom olyan nagyra nőtte ki magát, hogy Mr. Krúdónak muszáj volt beszélnie velük, de először kisebb ajánlatokkal igyekezett kiszúrni a szemüket.

- 5) Milyen értékeket kellett gyűjteni az ugrálós játékban? Írjatok legalább négyet!
- 6) Vegyétek fel egy társatokat „golya viszi a fiát” módon 10 mp-re!
- 7) Szerezz egy 5 Ft-ost bárkitől, aki nem a csoportod tagja!
- 8) Rendezd ABC sorrendbe az alábbi fogalmakat:
 - populizmus
 - álhírek
 - demokrácia
 - értékek
 - Tusor

- tüntetés
- lelkesedés
- médiafigyelem
- skandalás
- molinó
- aktivista

Véleményvonal

A csoportnak különböző állításokat olvasunk fel, melynek alapján fel kell állniuk egy képzeletbeli véleményvonalra, melynek az egyik vége a "teljesen egyetértek", a másik vége pedig az "egyáltalán nem értek egyet". Állhatnak a két végpontra is, de árnyalhatják is véleményüket a vonal több pontjára való elhelyezkedéssel. Az állítások sora bővíthető, az általunk javasolt állítások is rugalmasan alakíthatóak.

Lehetséges állítások:

- Elgondolkodtató volt a játék.
- Csatlakoznék a Szárny mozgalomhoz.
- Melyik befejezés jött ki neked előre ki 1-5-ig? (rezervátum/kutató állomás/fizetés emelés/új bányás technológia/nem sikerült semmi)
- A játékban lévő a társadalmi politikai rendszer hasonlított ahhoz, amiben élünk.
- A valóságban egy politikus nem ülné le egy kamasszal beszélgetni, vitázni.
- Még senki nem változtatta meg egyedül a világot.

Igaz-hamis játék

Nyomtassuk ki a mellékletben található igaz-hamis feladatlapot. A diákok párosával kapnak egy lapot és 5 percük van minden állításról eldönteni, hogy igaz vagy hamis. Ez után közösen végigmegegyünk az állításokon és megbeszéljük azt, aminél kérdés merül fel. Opcionálisan lehet a diákoknak színes lapokat, post-iteket adni és minden állításnál megkérjük őket, hogy ha igazra szavaznak, akkor a zöld, ha hamisnak gondolják az állítást, akkor a piros lapot emeljék fel. Így jobban látható lesz, hogy melyik állítást kell alaposabban átbeszélni, és melyik egyértelmű. A foglalkozásvezetőnek érdemes előre elolvasni a ennek a kiadványnak a korábbi fejezetét, ahol részletesebben kifejtjük a populista rendszerek jellemzőit.

Állítások, melyek közül a **vastagon** szedetttek **igazak**:

- 1) A populizmus a diktatúra olyan fajtája, amelyben a vezető népszerű az emberek körében.
- 2) A populizmus azt elképzelést is magában foglalja, hogy a társadalom két, egymással ellentétes csoportra oszlik: "a tiszta népre" és a "korrupit elitre".**
- 3) A populista rendszerek könnyebben létrejönnek, ha magas a munkanélküliség.**
- 4) A populizmus kialakulásának kedvez a melegebb éghajlat pl. Afrikában is ezért gyakoribb.
- 5) A populista vezető az egész nép az egyetlen hiteles képviselőjeként határozza meg magát.**
- 6) A populizmus jobboldali nézet.
- 7) Egy populista politikai rendszer leegyszerűsítő és megosztó üzenetekkel kommunikál.**
- 8) A populizmus velejárója a propaganda, az összeesküvés-elméletek és a gyűlöletbeszéd.**

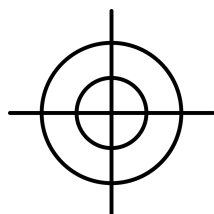
- 9) A populizmusban általában kiemelt szerepet kap az oktatás: a politikusok a nép tetszésének elnyerése érdekében remek iskolákat hoznak létre.

Te milyen ügyért állnál ki?

Rakjunk ki pár nagyobb papírt az egyik falra és adjunk filceket a diákoknak. Kérjük meg ōket, hogy mindenki írja fel, hogy ō milyen ügyért állna ki. Mi az, amit fontosnak tart és érdemes lenne küzdeni érte úgy, mint Maori? Ha minden diák felírta, akkor összegezzük, hogy milyen válaszok születtek és mi a legfontosabb ügy a csoportnak. Esetleg arra is kitérhetünk, hogy milyen meglévő csoportokhoz, civil szervezetekhez lehet csatlakozni.

Célkeresztes visszajelzés

Mindenki vesz magának 4 pöttymatricát és az előre meghatározott negyedekbe rakja aszerint, hogy mennyire elégedett az adott területtel. Minél közelebb helyezi a pöttyöt a középponthoz, annál elégedettebb és minél távolabb, annál elégedetlenebb az adott negyeddal. (Ha nem állnak rendelkezésre matricák, akkor egy színes filccel is fel lehet rajzolni a pöttyöket).



Az általunk ajánlott negyedek a foglalkozás reflexiójához:

- a foglalkozás érdekessége
- téma fontossága
- amennyire értem a témát
- tanulnék még ilyen témákról

Hosszabb óraterv

90 perces tematika a játék feldolgozásához		
idő	tevékenység	eszköz
10 perc	5 perces kihívás	kinyomtatott feladatlista minden csapatnak, üres papírok, tollak, időmérő
10 perc	véleményvonal	állításlista (érdemes kiválogatni mely állításokat akarjuk felolvasni)
15 perc	igaz-hamis játék	igaz-hamis feladatlap, esetleg színes cetlik
10 perc	csapatpuzzle	a csapatok számának megfelelő egyszerűbb puzzle szettek, ahol minden szettből egy darab átkerül egy másik kupacba, de erről nem szólunk a csapatoknak
20 perc	fiatalok, akik már kiálltak egy jó ügyért	cikkek kinyomtatva a fiatal aktivistákról
15 perc	Maori képességei	Maori kinyomtatva, különféle képesség kártyák kinyomtatva, szétvágva - egy ilyen szett jár egy csapatnak
5 perc	te milyen ügyért állnál ki?	plakát, filcek
2 perc	célkeresztes visszajelzés	pöttymatricál (minden résztvevőnek 4 db) vagy filcek, célkereszt a megfelelő negyedekkel kinyomtatva A3 méretben vagy felrajzolva

TEVÉKENYSÉGEK LEÍRÁSA

5 perces kihívás

A résztvevőket kb. egyenlő létszámú csoportokra bontjuk. A csapatok kapnak egy feladatlistát, melyet 5 perc alatt végre kell hajtaniuk. Az a csapat győz, aki az összes, vagy a legtöbb feladatot meg tudta csinálni. Ha mindenki minden feladatot hibátlanul teljesített, akkor a leggyorsabb csapat a győztes. Közös ellenőrzünk: feladatok bemutatása, felolvasása, a foglalkozásvezető felolvassa a helyes megoldásokat, ahol ez releváns, valamint jegyzi a helyes megoldások számát csapatonként. A csapatok a feladatok megoldása során telefont nem használhatnak. Csak azokat az eszközöket használhatják, melyek rendelkezésükre állnak (de kérhetnek egymástól, foglalkozásvezetőtől).

Feladatlista, ami **n nyomtatható formában a mellékletben** található:

- 9) Írjatok fel 5 karaktert a játékból!

- 10) Írjatok egy 4 soros verset az álhírekről!
- 11) Maori mit érzett, milyen gondolatai voltak, mielőtt belépett a tárgyalóterembe? Fejezzétek ki egy rajzban!
- 12) Állítsátok időrendi sorrendbe a minijátékokat, majd párosítsátok össze, hogy mi volt a jelentősége a történetben! (az itt látható sorrend a helyes megfejtés)

Labirintus	Maori nem tudta, hogyan kell megmentenie a parkot, ezért információt kellett gyűjtenie.
Ugrálós játék	A mozgalom megalapításánál tisztázni kellett a közös értékeket, amikért kiállnak.
Space nyomkodás	Maroinak és Frenknek minél nagyobb csapatot kellett gyűjtenie maga köré, hogy közösen képviseljék a bolygó érdekeit.
Lelkesedés és médiafigyelem skála	A mozgalom tüntetést szervezett és szükség volt arra, hogy látványos legyen, de közben a résztvevők is jól érezzék magukat.
Melyik hír igaz?	A hatalom rossz színben akarta feltüntetni a mozgalmat, így hamis információkat terjesztett róluk.
Tárgyalás	A mozgalom olyan naggyá nőtte ki magát, hogy Mr. Krúdónak muszáj volt beszélnie velük, de először kisebb ajánlatokkal igyekezett kiszúrni a szemüket.

- 13) Milyen értékeket kellett gyűjteni az ugrálós játékban? Írjatok legalább négyet!
- 14) Vegyétek fel egy társatokat „golya viszi a fiát” módon 10 mp-re!
- 15) Szerezz egy 5 Ft-ost bárkitől, aki nem a csoportod tagja!
- 16) Rendezd ABC sorrendbe az alábbi fogalmakat:

- populizmus
- álhírek
- demokrácia
- értékek
- Tusor
- tüntetés
- lelkesedés
- médiafigyelem
- skandálás
- molinó
- aktivista

Véleményvonal

A csoportnak különböző állításokat olvasunk fel, melynek alapján fel kell állniuk egy képzeletbeli véleményvonalra, melynek az egyik vége a "teljesen egyetértek", a másik vége pedig az "egyáltalán nem értek egyet". Állhatnak a két végpontra is, de árnyalhatják is véleményüket a vonal több pontjára való elhelyezkedéssel. Az állítások sora bővíthető, az általunk javasolt állítások is rugalmasan alakíthatóak.

Lehetséges állítások:

- Elgondolkodtató volt a játék.
- Csatlakoznék a Szárny mozgalomhoz.
- Melyik befejezés jött ki neked elsőre ki 1-5-ig? (rezervátum/kutató állomás/fizetés emelés/új bányás technológia/nem sikerült semmi)
- A játékban lévő a társadalmi politikai rendszer hasonlított ahhoz, amiben élünk.
- A valóságban egy politikus nem ülné le egy kamasszal beszélgetni, vitázni.
- Még senki nem változtatta meg egyedül a világot.

Csapatpuzzle

A résztvevőket kb. egyenlő létszámú csoportokra bontjuk. A csoportoknak annyi instrukciót adunk, hogy egy egyszerűbb puzzlecsomagból minél hamarabb ki kell rakniuk a képet. Maximum 5 percük van a puzzle kirakására - az a csapat győz, aki a leghamarabb és tökéletesen, hiánytalanul rakja ki a képet. A játékot egyszerre kezdi minden csoport, addig nem nyúlhatnak a csomagokhoz.

A csoportok nem tudják, hogy a csomagjukban egy hiányzó, illetve egy oda nem illő darab is van. Ha kérdeznak a gyakorlat közben, ne reagáljunk, az instrukció elhangzása után több információt ne adjunk - maximum az eredeti instrukciókat ismétljük el. A kiscsoportokból kiléphetnek a tagok, ha feltűnik nekik, hogy hiányzik egy darab és az más csapatnál van - cserélhetnek is a kiscsoportok egymás között, hiszen az egyes csomagokban felesleges, de más csoport puzzlejéhez illeszkedő darabok vannak. Remek, ha a kiscsoportok kilépnek és üzletelni kezdenek. Vagy win-win, vagy lose-lose helyzet fog kialakulni.

Az 5 perc lejárta után megnézzük a képeket és győztest hirdetünk. Ha minden csapatnak sikerült hiánytalanul kiraknia a képet (ez csak a csoportok közti együttműködéssel lehetséges), akkor az időeredmény számít. Ha bevárják egymást és egyszerre illesztik az utolsó darabot a helyére, akkor mindenki győztes.

Feldolgozás:

- Ha rájöttek a megoldásra: Kinek jutott eszébe más csoportoktól segítséget kérni, üzletelni a győzelem érdekében? Mikor jutott ez eszetekbe? Segítettetek is a másik csapatnak, vagy csak a saját hiányzó darabjaitokra hajtottatok? Milyen érzés volt rájönni a megoldásra, segíteni és győzni? Ha bevárták egymást és tényleg mindenki győztesé válhatott, akkor ezt erősítsük meg. Ha ez az elem kimaradt, de a darabok csereberéje megtörtént, akkor kérdezzük rá arra, hogyan lehetett volna tényleg mindenki győztes a játékban. Rá fognak jönni a megoldásra.
- Ha nem jöttek rá a megoldásra: Hol lehetnek a hiányzó darabok? Hogyan juthattunk volna hozzá? Néha érdemes kilépni a meghatározott keretből. Miért olyan nehéz ez? Mi segíti?

Mi nehezíti? Mi a fontosabb - egyéni eredményesség, vagy a csoport eredményessége - a kettő együtt? Hogyan érhetjük ezt el?

Érdeemes kapcsolni ezt a játékot Maori történetéhez: milyen hasonlóságokat figyelnek meg a működésben? Szabályszegés-e, vagy csak kilépés a megszokottból, alternatív utak keresése?

Igaz-hamis játék

Nyomtassuk ki a mellékletben található igaz-hamis feladatlapot. A diákok párosával kapnak egy lapot és 5 percük van minden állításról eldönteni, hogy igaz vagy hamis. Ez után közösen végigmegyünk az állításokon és megbeszéljük azt, aminél kérdés merül fel. Opcionálisan lehet a diákoknak színes lapokat, post-iteket adni és minden állításnál megkérjük űket, hogy ha igazra szavaznak, akkor a zöld, ha hamisnak gondolják az állítást, akkor a piros lapot emeljék fel. Így jobban látható lesz, hogy melyik állítást kell alaposabban átbeszélni, és melyik egyértelmű. A foglalkozásvezetőnek érdemes előre elolvasni a ennek a kiadványnak a korábbi fejezetéte, ahol részletesebben kifejtjük a populista rendszerek jellemzőit.

Állítások, melyek közül a **vastagon** szedettek **igazak**:

- 1) A populizmus a diktatúra olyan fajtája, amelyben a vezető népszerű az emberek körében.
- 2) A populizmus azt elképzelést is magában foglalja, hogy a társadalom két, egymással ellentétes csoportra oszlik: "a tiszta népre" és a "korrump elite".**
- 3) A populista rendszerek könnyebben létrejönnek, ha magas a munkanélküliség.**
- 4) A populizmus kialakulásának kedvez a melegebb éghajlat pl. Afrikában is ezért gyakoribb.
- 5) A populista vezető az egész nép az egyetlen hiteles képviselőjeként határozza meg magát.**
- 6) A populizmus jobboldali nézet.
- 7) Egy populista politikai rendszer leegyszerűsítő és megosztó üzenetekkel kommunikál.**
- 8) A populizmus velejárója a propaganda, az összeesküvés-elméletek és a gyűlöletbeszéd.**
- 9) A populizmusban általában kiemelt szerepet kap az oktatás: a politikusok a nép tetszésének elnyerése érdekében remek iskolákat hoznak létre.

Fiatalok, akik már kiálltak egy jó ügyért

A diákok 6 kiscsoportban fognak dolgozni. Minden csoport egy fiatal aktivista történetét fogja feldolgozni egy rövid szöveg alapján. A szöveg elolvasása után válaszoljanak a kérdésekre. Összesen 3 történet van, így minden történeten két csoport fog dolgozni. Ha eltelt a 10 perc, akkor minden történetet bemutatnak egymásnak a diákok. A külön lapon szereplő szövegek a nyomtatható mellékletben találhatóak.

Malala Yousafzai

Malala Pakisztánban született 1997-ban. Családja egy lányiskolát működtetett békésen egészen addig, amíg egy szélsőséges vallási csoport, a tálibok szállták meg a területet. A tálibok megtiltották a tévénezést, a zenehallgatást és úgy gondolták, hogy a lányoknak nem kellene iskolába járniuk. A 11 éves lány elfogadhatatlannak találta a helyzetet, ezért nyilvánosan felszólalt és blogbejegyzéseket is írt a helyzetről. A lányok oktatásáért való kiállása miatt Malalát egy tálib fegyveres fejbe lőtte az iskolabuszon. A gyilkossági kísérlet nemzetközi mozgalmat indított el a lány támogatására. Azóta családjával együtt az Angliába költözött, ahol folytatta az aktivizmust, megalapította a Malala Alapítványt, ami rengeteg elnyomott helyzetű lánynak biztosított már oktatási lehetőséget. 2014-ben Nobel-békedíjat kapott a gyermekek és fiatalok elnyomása elleni küzdelemért és megírta első könyvét. Egyetemi tanulmányai után is folytatja a harcot a méltó oktatásért minden fiatal számára.



Válaszoljátok meg az alábbi kérdéseket:

Milyen ügyért állt ki?

Hogyan, milyen eszközökkel állt ki?

Fridays for Future

2018 augusztusába Greta Thunberg 15 évesen kezdte el iskolai napjait a svéd parlament előtt tölteni, hogy erősebb politikai fellépést követeljen az éghajlatváltozással kapcsolatban "iskolasztrájk a klímáért" feliratú táblát tartva a magasba. Greta azóta számos kitüntetést és díjat kapott, a Time legfiatalabb Év embere lett, valamint Nobel-békedíjra is jelölték. Hamarosan más diákok is csatlakoztak a tiltakozáshoz és közösen szervezték meg az iskolai klímasztrájk mozgalmat Fridays for Future (Péntekenként a jövőért) néven. Az FFF olyan diákmozgalom, amely tüntetésekkel, petíciókkal és látványos akciókkal hívja fel a figyelmet a rendszerszintű változás szükségességére, hogy megfékezzük a természet pusztítását és a fokozódó klímaválságot. Az alulról szerveződő mozgalom világszerte 7500 városban



indult el, Magyarországon pedig 18 magyar településen működik és további önkéntesek csatlakozását várják.

Válaszolja meg az alábbi kérdéseket:

Milyen ügyért álltak ki?

Hogyan, milyen eszközökkel álltak ki?

Aradi Fanni

Aradi Fanni 15 éves kora óta aktív a közéletben. Lelkesen vetette bele magát a nemzetközi Occupy mozgalom szervezésébe Pécsen, amelynek célja a társadalmi és gazdasági rendszer gyökeres megváltoztatása volt annak érdekében, hogy megszűnjenek a szélsőséges egyenlőtlenségek. Az ezt követő években a "Pécsnek Hangja Van" csoporttal szervezett tüntetéseket, fórumokat, közéleti vitákat. Mivel ilyen fiatalon csöppent bele az aktivizmusba, állítása szerint sok minden fordított sorrendben fejlődött nála: *"előbb beszéltem szívesen több ezer ember előtt mikrofonba, mint személyesen valakivel kávé mellett"*. A pécsi Város Mindenkié érdekvédelmi csoport szervezője volt, ahol hajléktalan, lakásszegénységben élő emberek és szövetségeseik dolgoznak közösen egy igazságosabb lakhatási rendszerért. Fanni jelenleg Budapesten él és a 8. kerületi önkormányzatban dolgozik azért, hogy minél több helyi lakost be tudjanak vonni az őt érintő döntések meghozatalába.



Válaszolja meg az alábbi kérdéseket:

Milyen ügyekért állt ki?

Hogyan, milyen eszközökkel állt ki?

Maori képességei

Nyomtassuk ki Maori alakját és a hozzá tartozó 10 megírt és 5 üres kártyát, ami a mellékletben található. A diákok 4-5 fős csoportokban dolgozzanak kb. 7 percig. Minden csoport kap egy adag nyomtatott papírt. A kérdés: Milyen készségekre és tudásra van szüksége egy aktív állampolgárnak, hogy ki tudjon állni a számára fontos ügyek mellett?

Az előre megírt tulajdonságokból ragasszák fel Maori alakjára azt, amelyik mindenképp szükséges ahhoz, hogy hatékony aktivista legyen. Az üres papírokra Ők maguk írjanak további tulajdonságokat, képességeket vagy tudást, amivel rendelkeznie kell.

Nézzük meg, hogy melyik csoport miket válogatott ki és írt. Ha marad idő, akkor beszéljünk róla, hogy ezeket a képességeket/tudást hol lehet megszerezni ma Magyarországon?

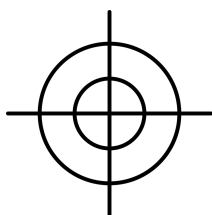
- hit abban, hogy változást tud elérni
- hit abban, hogy a rendszer megváltoztatható
- kitartás
- demokratikus értékekbe vetett hit
- jól tudja manipulálni az embereket
- hataloméhes
- jó matekból
- extrovertált
- álmodozó
- meg mer szólalni emberek előtt

Te milyen ügyért állnál ki?

Rakjunk ki pár nagyobb papírt az egyik falra és adjunk filceket a diákoknak. Kérjük meg Őket, hogy mindenki írja fel, hogy Ő milyen ügyért állna ki. Mi az, amit fontosnak tart és érdemes lenne küzdeni érte úgy, mint Maori? Ha minden diák felírta, akkor összegezzük, hogy milyen válaszok születtek és mi a legfontosabb ügy a csoportnak. Esetleg arra is kitérhetünk, hogy milyen meglévő csoportokhoz, civil szervezetekhez lehet csatlakozni.

Célkeresztes visszajelzés

Mindenki vesz magának 4 pöttymatricát és az előre meghatározott negyedekbe rakja aszerint, hogy mennyire elégedett az adott területtel. Minél közelebb helyezi a pöttyöt a középponthoz, annál elégedettebb és minél távolabb, annál elégedetlenebb az adott negyeddel. (Ha nem állnak rendelkezésre matricák, akkor egy színes filccel is fel lehet rajzolni a pöttyöket).



Az általunk ajánlott negyedek a foglalkozás reflexiójához:

- a foglalkozás érdekessége
- téma fontossága
- amennyire értem a témát
- tanulnék még ilyen témákról

Nyomtatható mellékletek

5 perces kihívás feladatlap

- 1) Írjatok fel 5 karaktert a játékból!
- 2) Írjatok egy 4 soros verset az álhírekről!
- 3) Maori mit érzett, milyen gondolatai voltak, mielőtt belépett a tárgyalóterembe? Fejezzétek ki egy rajzban!
- 4) Állítsátok időrendi sorrendbe a minijátékokat számozással, majd kösd össze azzal, hogy mi volt a jelentősége a történetben!

Ugrálós játék

Maroinak és Frenknek minél nagyobb csapatot kellett gyűjtenie maga köré, hogy közösen képviseljék a bolygó érdekeit.

Melyik hír igaz?

A mozgalom megalapításánál tisztázni kellett a közös értékeket, amikért kiállnak.

Tárgyalás

A hatalom rossz színben akarta feltüntetni a mozgalmat, így hamis információkat terjesztett róluk.

Lelkesedés és médiafigyelem skála

A mozgalom tüntetést szervezett és szükség volt arra, hogy látványos legyen, de közben a résztvevők is jól érezzék magukat.

Space nyomkodás

Maori nem tudta, hogyan kell megmentenie a parkot, ezért információt kellett gyűjtenie.

Labirintus

A mozgalom olyan naggyá nőtte ki magát, hogy Mr. Krúdónak muszáj volt beszélnie velük, de először kisebb ajánlatokkal igyekezett kiszúrni a szemüket.

- 5) Milyen értékeket kellett gyűjteni az ugrálós játékban? Írjatok legalább négyet!
- 6) Vegyétek fel egy társatokat „golya viszi a fiát” módon 10 mp-re!
- 7) Szerezz egy 5 Ft-ost bárkitől, aki nem a csoportod tagja!
- 8) Rendezd ABC sorrendbe az alábbi fogalmakat: populizmus, álhírek, demokrácia, értékek, Tusor, tüntetés, lelkesedés, médiafigyelem, skandalás, molinó, aktivista

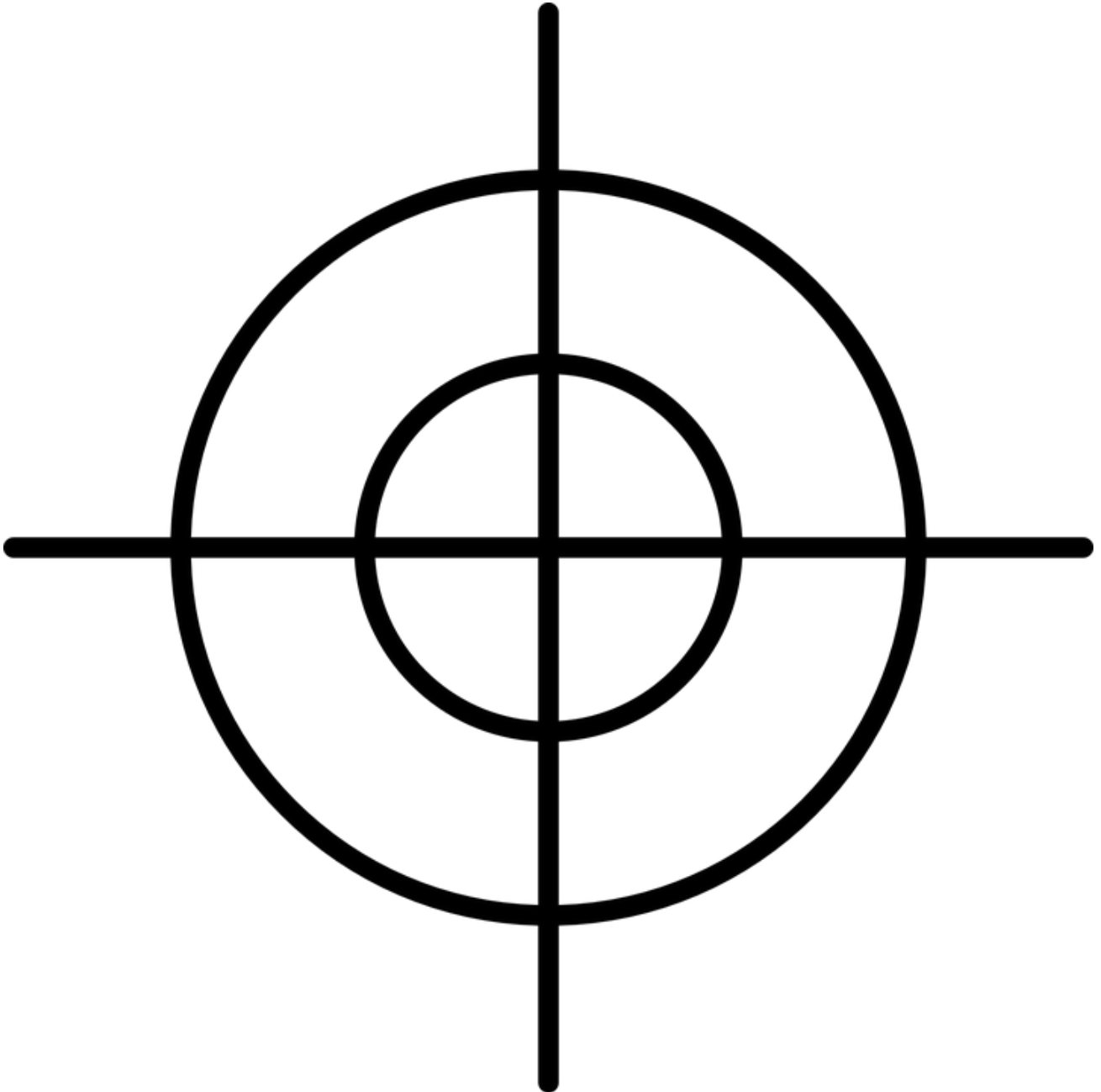
Igaz-hamis feladatlap

Döntsétek el minden állításról, hogy igaz vagy hamis!

- 1) A populizmus a diktatúra olyan fajtája, amelyben a vezető népszerű az emberek körében.
- 2) A populizmus azt elképzelést is magában foglalja, hogy a társadalom két, egymással ellentétes csoportra oszlik: "a tiszta népre" és a "korrupt elitre".
- 3) A populista rendszerek könnyebben létrejönnek, ha magas a munkanélküliség.
- 4) A populizmus kialakulásának kedvez a melegebb éghajlat pl. Afrikában is ezért gyakoribb.
- 5) A populista vezető az egész nép az egyetlen hiteles képviselőjeként határozza meg magát.
- 6) A populizmus jobboldali nézet.
- 7) Egy populista politikai rendszer leegyszerűsítő és megosztó üzenetekkel kommunikál.
- 8) A populizmus velejárója a propaganda, az összeesküvés-elméletek és a gyűlöletbeszéd.
- 9) A populizmusban általában kiemelt szerepet kap az oktatás: a politikusok a nép tetszésének elnyerése érdekében remek iskolákat hoznak létre.

A FOGLALKOZÁS ÉRDEKESSÉGE

TÉMA FONTOSSÁGA



AMENNYIRE ÉRTEM A TÉMÁT

TANULNÉK MÉG ILYEN TÉMÁRÓL

Fiatalok, akik már kiálltak egy jó ügyért

A szöveg elolvasása után válaszoljanak a kérdésekre, majd mutassátok be röviden a többieknek a tartalmát!

Malala Yousafzai

Malala Pakisztánban született 1997-ban. Családja egy lányiskolát működtetett békésen egészen addig, amíg egy szélsőséges vallási csoport, a tálibok szállták meg a területet. A tálibok megtiltották a tévénezést, a zenehallgatást és úgy gondolták, hogy a lányoknak nem kellene iskolába járniuk. A 11 éves lány elfogadhatatlannak találta a helyzetet, ezért nyilvánosan felszólalt és blogbejegyzéseket is írt a helyzetről. A lányok oktatásáért való kiállása miatt Malalát egy tálib fegyveres fejbe lőtte az iskolabuszon. A gyilkossági kísérlet nemzetközi mozgalmat indított el a lány támogatására. Azóta családjával együtt az Angliába költözött, ahol folytatta az aktivizmust, megalapította a Malala Alapítványt, ami rengeteg elnyomott helyzetű lánynak biztosított már oktatási lehetőséget. 2014-ben Nobel-békedíjat kapott a gyermekek és fiatalok elnyomása elleni küzdelemért és megírta első könyvét. Egyetemi tanulmányai után is folytatja a harcot a méltó oktatásért minden fiatal számára.



Válaszoljátok meg az alábbi kérdéseket:

Milyen ügyért állt ki?

Hogyan, milyen eszközökkel állt ki?

Fiatalok, akik már kiálltak egy jó ügyért

A szöveg elolvasása után válaszoljanak a kérdésekre, majd mutassátok be röviden a többieknek a tartalmát!

Fridays for Future

2018 augusztusába Greta Thunberg 15 évesen kezdte el iskolai napjait a svéd parlament előtt tölteni, hogy erősebb politikai fellépést követeljen az éghajlatváltozással kapcsolatban "iskolasztrájk a klímáért" feliratú táblát tartva a magasba. Greta azóta számos kitüntetést és díjat kapott, a Time legfiatalabb Év embere lett, valamint Nobel-békedíjra is jelölték. Hamarosan más diákok is csatlakoztak a tiltakozáshoz és közösen szervezték meg az iskolai klímasztrájk mozgalmat Fridays for Future (Péntekenként a jövőért) néven. Az FFF olyan diákmozgalom, amely tüntetésekkel, petíciókkal és látványos akciókkal hívja fel a figyelmet a rendszerszintű változás szükségességére, hogy megfékezzük a természet pusztítását és a fokozódó klímaválságot. Az alulról szerveződő mozgalom világszerte 7500 városban indult el, Magyarországon pedig 18 magyar településen működik és további önkéntesek csatlakozását várják.



Válaszoljátok meg az alábbi kérdéseket:

Milyen ügyért álltak ki?

Hogyan, milyen eszközökkel álltak ki?

Fiatalok, akik már kiálltak egy jó ügyért

A szöveg elolvasása után válaszoljanak a kérdésekre, majd mutassátok be röviden a többieknek a tartalmát!

Aradi Fanni

Aradi Fanni 15 éves kora óta aktív a közéletben. Lelkesen vetette bele magát a nemzetközi Occupy mozgalom szervezésébe Pécsen, amelynek célja a társadalmi és gazdasági rendszer gyökeres megváltoztatása volt annak érdekében, hogy megszűnjenek a szélsőséges egyenlőtlenségek. Az ezt követő években a "Pécsnek Hangja Van" csoporttal szervezett tüntetéseket, fórumokat, közéleti vitákat. Mivel ilyen fiatalon csöppent bele az aktivizmusba, állítása szerint sok minden fordított sorrendben fejlődött nála: *"előbb beszéltem szívesen több ezer ember előtt mikrofonba, mint személyesen valakivel kávé mellett"*. A pécsi Város Mindenkié érdekvédelmi csoport szervezője volt, ahol hajléktalan, lakásszegénységben élő emberek és szövetségeseik dolgoznak közösen egy igazságosabb lakhatási rendszerért. Fanni jelenleg Budapesten él és a 8. kerületi önkormányzatban dolgozik azért, hogy minél több helyi lakost be tudjanak vonni az őt érintő döntések meghozatalába.



Válaszoljátok meg az alábbi kérdéseket:

Milyen ügyekért állt ki?

Hogyan, milyen eszközökkel állt ki?

Maori képességei

hit abban, hogy a rendszer megváltoztatható

kitartás

hit abban, hogy változást tud elérni

hataloméhes

demokratikus értékekbe vetett hit

jól tudja manipulálni az embereket

jó matekból

extrovertált (kifelé forduló)

meg mer szólalni emberek előtt

álmodozó

