



# Jó gyakorlatok a vállalkozói kompetencia fejlesztésére

Kézikönyv ifjúsági munkásoknak,  
ifjúságsegítőknél, pedagógusoknak

## CREAction4EU Project

Szerkesztők: Szabó Julcsi – Szemerédi Fanni

Közreműködők: Mathilde Armengaud, Gabriel Brezoiu, Gilles Evrard Esuman, Diana-Adela Ioniță, Alexandra-Florentina Peca, Andrea Puglisi, Margherita Shinouda, Szabó Julcsi, Szemerédi Fanni, Giuseppe Fabio Ursino, a Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai

Partner-szervezetek: GEYC (Románia), InSite Drama (Magyarország), JO Education (Olaszország), RESOPA (Franciaország)

**geyc**  
A way for a better you!

A member of  
**Prisma**



**JO Education**  
Innovation Hub



 Az Európai Unió  
társfinanszírozásával

A kiadványban kifejezett nézetek kizárólag a szerző(k) véleményét tükrözik,  
és nem tekinthetők az Európai Bizottság hivatalos állásfoglalásának.

# Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	5
Elméleti háttér .....	5
Kulcskompetenciák.....	6
A CREAction4EU projekt.....	12
Projekt partnerek.....	13
RESOPA (Franciaország).....	13
GEYC (Románia).....	13
JO Education (Olaszország).....	14
InSite Drama (Magyarország) .....	14
A kézikönyv .....	15
A jó gyakorlatok leírásainak szerkezete .....	15
Hogyan használjuk a kézikönyvet? .....	16
Helyzetelemzések .....	16
RESOPA, Franciaország .....	16
InSite Drama, Magyarország .....	19
JO Education, Olaszország .....	21
GEYC, Románia .....	23
Jó gyakorlatok.....	27
A csapatmunka és a készségek értékelése .....	27
A projekt kiindulási pontja .....	30
Analóg Facebook.....	32
Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés.....	34
Drámajátékok - Verbális kreatívfejlesztés 30 percben 5 játékkal .....	40
Drámajátékok - Vizuális / nonverbális kreatívfejlesztése .....	43
Egyéni mentorálás .....	48
Élet- és munkaminőség felmérése.....	50
Élő Bingo .....	52
Euro Kaszinó.....	54
Gondolattérkép-minták .....	57

GoodWillage 1.1 .....	59
GoodWillage 1.2 .....	62
GoodWillage 1.3 .....	64
Hackathon - Felelős innováció .....	67
Hat kalap alatt.....	69
Három kívánság .....	74
Ítélezz felettem! .....	76
Asszociációs Kávéház .....	78
Kreatív problémamegoldás.....	80
Maximális nyereség .....	82
Mi inspirál? .....	85
Miénk itt a tér! .....	90
Mission impossible (Lehetetlen küldetés) .....	94
Mit árulsz? .....	96
MuKeLeNe.....	101
Nyíl .....	103
OFFLINE TWITTER .....	105
Orient Express.....	107
Ötletkorzó .....	109
Rapid randi.....	111
Sztori-staféta.....	113
Tanulási útvonal.....	115
Társadalmi Kupa.....	117
Valóra vált álom? .....	119
Vezetői címer .....	125
World Café .....	127
Villám döntéshozás .....	129
Összefoglalás .....	88
Statisztika .....	88



## Bevezetés

A CREAction4EU nemzetközi projekt kézikönyvét tartja kezében az olvasó. A könyv célja, hogy fiatalokkal foglalkozó szakembereknek (pedagógusoknak, ifjúsági munkásoknak, ifjúságsegítőknél) adjon praktikus segítséget a vállalkozói készségek fejlesztésében. E könyv bevezetője nem csak az ún. Európai Referenciakeret (European Reference Framework) által megfogalmazott, az élethosszig tartó tanulás alapjait is megadó, a versenyképes tudás alapú társadalom polgárainak tudásbázisát megfogalmazó, fenntartható fejlődést célul kitűző lisszaboni kulcskompetenciákat veszi sorra, de áttekintést ad a vállalkozói kompetenciák uniós referenciakeretének (European Entrepreneurship Competence Framework – EntreComp), az EntreCompnak az alapfogalmairól is – megadva ezzel a joggyakorlatok elméleti alapjait. Mindezek előtt bemutatkozik a CREAction4EU projektben együttműködő négy szervezet, valamint a négy országban kérdőíves kutatással készült helyzetjelentést és értékelést is olvashatják – ez adta az alapját a közös munkának, melynek első lépcsőfoka a joggyakorlatok megosztása volt az országok, szervezetek között. Ezen jó gyakorlatokat tartalmazza ez a kézikönyv.

### Elméleti háttér

Az élethosszig tartó tanulás kulcskompetenciái (Európai Referenciakeret)

#### Háttér, előzmények

2000 márciusában az Európai Tanács Lisszabonban új tanulási keretet fogalmazott meg az Európai Unió számára. Ennek értelmében az Uniónak arra kell törekednie, hogy a világ legversenyképesebb és legdinamikusabb tudásalapú gazdasága legyen, amely nagyobb arányú foglalkoztatást, jobb munkahelyeket és erősebb társadalmi kohéziót biztosítva képes a fenntartható növekedésre. A 2004-es időközi jelentés fogalmazta meg a közös európai referenciakeret és elvek alkalmazását. Ennek fontos elemei a mindenki által elsajátítandó, a későbbi tanulás sikerét, alapját képező kulcskompetenciák. Mindezek eléréséhez az oktatási és képzési rendszerek célkitűzéseinek találkozni kell a munkaerőpiac és a tudásalapú társadalom igényeivel. Alapvető bázisa ennek az új kompetenciák megfogalmazása, fejlesztése. Az Európai Tanács Lisszabonban felkérte a tagállamokat, hogy dolgozzák ki az élethosszig tartó tanulás új kulcskompetenciáinak referenciakeretét. Ez 2006-ban látott napvilágot.<sup>1</sup>

A kulcskompetencia az ismeretek, készségek és attitűdök transzferábilis, többfunkciós egysége, amellyel mindenkinek rendelkeznie kell ahhoz, hogy személyiségét kiteljesítse és fejleszthesse, be tudjon illeszkedni a társadalomba és foglalkoztatható legyen. A kulcskompetenciákat a kötelező oktatás, illetve képzés időszaka alatt kell elsajátítani. A későbbiekben, az egész életen át tartó tanulás során mindennemű tanulás alapját ezek a kompetenciák képezik.<sup>2</sup>

A kompetencia és a kulcskompetencia kifejezéseket előnyben részesítették az alapkészségek kifejezéssel szemben. Ez utóbbit túl szűkszavúnak tartották, és általában az alapvető írni-olvasni és

<sup>1</sup><https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/nemzetkozi-kitekintes/egesz-eleten-at-tarto>

<sup>2</sup><http://www.kaposijozsef.hu/wp-content/uploads/2011/09/europai-kompetenciak.pdf>

számolni tudásra, valamint a túlélési vagy életvezetési készségeknek nevezett ismeretekre vonatkoztatták. A kompetencia a készségek, a tudás, a képességek és az attitűdök kombinációjára utal, és a szakértelem mellett a tanulásra való hajlandóságot is magában foglalja.

A kulcskompetenciákat az alábbiak szerint kategorizálhatjuk:

- a. személyes kiteljesedés és fejlődés egész életen át (kulturális tőke): a kulcskompetenciáknak lehetővé kell tenniük, hogy az emberek egyéni céljaiknak megfelelő életet élhessenek, amelyet személyes érdeklődésük, törekvéseik és a tanulás egész életen át tartó folytatásának vágya vezérel;
- b. aktív állampolgárság és inklúzió (társadalmi tőke): a kulcskompetenciáknak lehetővé kell tenniük, hogy mindenki aktív állampolgárként vehessen részt a társadalomban;
- c. foglalkoztathatóság (humán tőke): minden egyes ember képessége arra, hogy tisztességes munkát kapjon a munkaerőpiacon<sup>3</sup>

A folyamatosan változó társadalomban az egyénnel szemben támasztott követelmények helyzetről helyzetre és időről időre változnak. Ezért egy adott feladat elvégzéséhez a konkrét alapkészségek birtoklása mellett rugalmasabb, általánosabb és transzferábilis kompetenciákra van szükség. Arra, hogy az egyén az adott helyzeteknek megfelelő készségek, ismeretek és attitűdök kombinációjával rendelkezzen.

## Kulcskompetenciák

A kulcskompetenciák az ismeretek, készségek és attitűdök kombinációjaként fogalmazhatók meg.

- **Ismeretek**

Az ismeretek olyan fogalmakból, tényekből és számokból, elképzelésekből és elméletekből állnak, amelyek már megalapozottak, és egy adott terület vagy téma megértését támogatják.

- **Készségek**

A készségek a folyamatok elvégzésének képességét és a meglévő ismeretek felhasználását jelentik az eredmények elérése érdekében.

- **Attitűdök**

Az attitűdök írják le a gondolatokra, személyekre, helyzetekre reagáló cselekvési hajlamot és gondolkodásmódot.

A kulcskompetenciák egész életen át fejlődnek különböző szintereken -- családban, iskolában, munkahelyen, szomszédságban és más közösségekben -- folytatott formális, nem formális és informális tanulás révén. Minden kulcskompetenciát egyformán fontosnak tartanak, a kulcskompetenciák összefüggnek: az egyik területhez nélkülözhetetlen elemek támogatják a kompetenciafejlesztést egy másik területen is. Például az olyan készségek, mint a kritikus gondolkodás, problémamegoldás, csapatmunka, kommunikáció, kreativitás, tárgyalás, analitikus és interkulturális készségek, újra és újra visszatérnek a kulcskompetenciákba ágyazva.

---

<sup>3</sup>[https://step4-sfc.eu/IMG/pdf/201509\\_a\\_integrer\\_dans\\_le\\_site\\_basicframe.pdf](https://step4-sfc.eu/IMG/pdf/201509_a_integrer_dans_le_site_basicframe.pdf)

A kulcskompetenciák:

1. Anyanyelvi kommunikáció
2. Idegen nyelvi kommunikáció
3. Matematikai, természettudományi és technológiai kompetenciák
4. Digitális kompetencia
5. A tanulás tanulása
6. Személyközi és állampolgári kompetenciák
7. Vállalkozói kompetencia
8. Kulturális kompetencia

### **Vállalkozói kompetencia**

A vállalkozói kompetencia azt a potenciált foglalja magában, hogy lehetőségek és ötletek alapján cselekedjünk, és azokat mások számára értéké formáljuk. Ennek alapja a kreativitás, a kritikai gondolkodás, a problémamegoldás, a kezdeményezőkézség, a kitartás valamint az együttműködésre való képesség mozgósítása. Ezek segítségével vagyunk képesek kulturális, társadalmi vagy pénzügyi értékkel bíró projekteket megtervezni és kivitelezni.

#### **Ismeretek**

A vállalkozói kompetencia azt is magában foglalja, hogy tisztában vagyunk vele, milyen környezetben, milyen lehetőségek segítik az ötletek megvalósítását akár személyes, akár társadalmi vagy szakmai területen, és azzal is, hogy ezek hogyan keletkeznek. Hasznos ismernünk és értenünk a projektek tervezésének és lebonyolításának megközelítéseit, mely magában foglalja a folyamatot és a források felkutatását is. Hasznosak a közgazdaságtani ismeretek, valamint mindazon gazdasági és társadalmi lehetőségek és kihívások ismerete, amivel egy munkavállalónak, egy szervezetnek vagy a társadalomnak szembe kell néznie. Ugyanilyen fontos a fenntartható fejlődés etikai elveinek és kihívásainak ismerete is, valamint az önismeret, a saját gyengeségek és erősségek ismerete.

#### **Készségek**

A vállalkozói készségek alapja a kreativitás, amely magában foglalja a képzelet mozgósítását, a stratégiai és a problémamegoldó gondolkodást, valamint a kritikai és konstruktív reflexiók beépítését a kreatív innovációs folyamatokba. Magában foglalja az önálló munkavégzés és a csapatban történő együttműködés képességét csakúgy, mint az emberi és tárgyi erőforrások mozgósítását, illetve a tevékenység fenntartásának képességét. Ez magában foglalja a költségekkel és értékekkel kapcsolatos pénzügyi döntések meghozatalának képességét. Szükséges a hatékony kommunikáció és a másokkal való tárgyalás képessége, csakúgy, mint a bizonytalanság, a lehetséges kockázatok, többértelműségek kezelése a döntéshozás folyamán.

#### **Attitűdök**

A vállalkozói attitűdöt a kezdeményezőkézség és a tevékeny hozzáállás, a proaktivitás, az előrelátás, valamint a bátorság és a célok elérését segítő kitartás jellemzi. Magában foglalja a mások motiválására és ötleteik megbecsülésére irányuló vágyat, az empátiát és az emberekről és a világról való gondoskodást, valamint a felelősségvállalást és az etikus megközelítést a folyamat során.

Terület	Vállalkozói kompetencia
Kompetencia meghatározása	A vállalkozói kompetenciának egy aktív és egy passzív összetevője van: egyrészt a változás kiváltására való törekvés, másrészt a külső tényezők által kiváltott újítások üdvözlésének és támogatásának a képessége. A vállalkozói kompetencia része a változáshoz való pozitív viszonyulás, az egyén saját (pozitív és negatív) cselekedetei iránti felelősség vállalása, a célok kitűzése és megvalósítása, valamint a sikerorientáltság.
Ismeretek	A rendelkezésre álló lehetőségek ismerete és az egyén személyes, szakmai és/vagy üzleti tevékenységeihez illeszthető lehetőségek felismerése.
Készségek	A tervezés, szervezés, elemzés, kommunikáció, cselekvés, eredményekről való beszámolás, értékelés és dokumentáció készségei. Projektek kidolgozásához és végrehajtásához szükséges készségek. Az együttműködésre épülő, rugalmas csapatmunka. A személyes erősségek és gyengeségek felismerése. Az események elébe menő cselekvés és a változásokra való pozitív reagálás. A kockázatok felmérése és kellő időpontban és módon történő vállalása.
Attitűdök	Kezdeményezőkézség. Pozitív viszonyulás a változáshoz és az újításhoz. Késztetés azoknak a területeknek a keresésére, ahol az ember vállalkozói készségei teljes skáláját kamatoztathatja – például otthon, a munkahelyen és a helyi közösségben. <sup>4</sup>

#### EntreComp - 2016<sup>5</sup>

Az EntreComp a következőképp definiálja a vállalkozói kompetenciát:

A képesség, hogy a lehetőségek és ötletek mentén cselekedjünk, és azokat mások számára értékke alakítsuk át. A létrehozott érték lehet pénzügyi, kulturális vagy társadalmi.

Az Európai Bizottság által kidolgozott EntreComp, az Európai Vállalkozói Kompetencia Keretrendszer a vállalkozói szellemiség, gondolkodásmód meghatározását szolgálja. Átfogó leírását tartalmazza azoknak az ismereteknek, készségeknek és attitűdöknek, melyekre az embereknek szükségük van ahhoz, hogy vállalkozóvá válhassanak, és pénzügyi, kulturális vagy társadalmi értéket teremtsenek mások számára.

Az EntreComp 3 kompetenciaterületet határoz meg:

- I. **Ötletek és lehetőségek**
- II. **Erőforrások**
- III. **Megvalósítás**

Minden kompetenciaterület öt kompetenciát tartalmaz, így összesen 15 kompetencia alkotja a vállalkozói gondolkodásmódot. Minden kompetenciának van egy rövid összefoglaló leírása, melyet a továbbiakban tematikus szálakra és tanulási kimenetekre bontanak le.

<sup>4</sup>[https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/nemzetkozi-kitekintes/egesz-eleten-at-tarto?fbclid=IwAR2NxpXM37Y2eaJ4TS00tUc-NBVi4FqHld23S7s40tXuBZ\\_ZZ0ztHI\\_NCGU](https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/nemzetkozi-kitekintes/egesz-eleten-at-tarto?fbclid=IwAR2NxpXM37Y2eaJ4TS00tUc-NBVi4FqHld23S7s40tXuBZ_ZZ0ztHI_NCGU)

<sup>5</sup><https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101581>



## I. Ötletek és lehetőségek

### Kompetenciák:

#### 1) Lehetőségek felismerése

Használd képzelőerőd és képességeid az értékteremtés lehetőségeinek azonosítására!

- A társadalmi, kulturális és gazdasági környezet feltérképezésével ismerd fel és ragadd meg az értékteremtés lehetőségeit!
- Ismerd fel az igényeket és a kihívásokat, amikkel szembe kell nézni!
- Hozz létre új kapcsolódási pontokat, kösd össze az egymástól különálló elemeket az adott környezetben, hogy megalapozd az értékek teremtésének lehetőségét!

#### 2) Kreativitás

Dolgozz ki kreatív és célirányos ötleteket!

- Dolgozz ki ötleteket és lehetőségeket az értékteremtés érdekében, beleértve a meglévő és új kihívásokra választ adó, jobb megoldásokat is!
- Fedezz fel és kísérletezz ki innovatív megközelítéseket!
- Kapcsold össze az ismereteid és az erőforrásokat az értéket képviselő hatások érdekében!

#### 3) Vízió megalkotása

Dolgozz egy jövőkép megalkotásán!

- Képzeld el a jövőt!
- Dolgozd ki a jövőképed, a víziód, mely az ötletek megvalósítása felé vezet!
- Vázzolj fel forgatókönyveket a jövőre vonatkozóan, hogy ezek határozzák meg a cselekvéseid és erőfeszítéseid irányát!

#### 4) Értékek felmérése

Hozd ki a lehető legtöbbet az ötletekből és a lehetőségekből!

- Fogalmazd meg, hogy mi jelent számodra értéket társadalmi, kulturális és gazdasági értelemben!
- Mérd fel, hogy melyik ötletben van potenciál értékek teremtésére, és keresd meg a megfelelő utakat arra, hogy hogyan lehet a lehető legtöbbet kihozni belőle!

#### 5) Az etikus és fenntartható gazdaság szempontjai

Mérd fel az ötletek, lehetőségek és cselekvések következményeit és hatásait!

- Mérd fel az értékteremtő ötletek következményeit és a vállalkozói cselekvés hatásait a célközönségre, a piacra, a társadalomra és a környezetre nézve!
- Gondold végig, mennyire fenntarthatóak hosszú távon a társadalmi, kulturális és gazdasági célok, valamint a választott cselekvési irányvonal!
- Cselekedj felelősségteljesen!

## II. Erőforrások

### Kompetenciák:

#### 1) Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása

Bízz magadban, és fejleszd magad folyamatosan!

- Gondold végig az igényeidet, törekvéseidet és vágyaidat rövid, közép- és hosszú távon!
- Ismerd fel és mérd fel az egyéni és csoportra vonatkozó erősségeidet és gyengeségeidet!
- Bízz abban, hogy képes vagy befolyásolni az események menetét a bizonytalanságok, visszalépések, és átmeneti kudarcok ellenére is!

#### 2) Motiváció és kitartás

Tartsd a fókuszot, és ne add fel!

- Légy eltökélt az ötleteid megvalósításában és a cselekvésben!
- Készülj fel, hogy türelmes leszel, és folyamatosan próbálsz majd elérni a hosszú távú egyéni vagy közös célokat!
- Légy rugalmas és ellenálló, ha nyomás alatt kell cselekedned, vagy átmeneti kudarc, veszteség ér!

#### 3) Az erőforrások mobilizálása

Gyűjtsd össze és használd jól az erőforrásokat, amik rendelkezésedre állnak!

- Gondoskodj az anyagi, nem anyagi, digitális erőforrásokról, melyek szükségesek az ötletek megvalósításához és kezeld őket!
- Használd ki maximálisan az adott mértékű erőforrásokat!
- Szerezd meg és használd a különböző (technikai, jogi, pénzügyi, informatikai) területeken szükséges kompetenciákat!

#### 4) Pénzügyi és gazdasági alapismeretek

Fejleszd magad pénzügyi és gazdasági területen!

- Becsüld meg az ötlet értékteremtő tevékenységgé alakításának költségeit!
- Tervezd meg és hajtsd végre az anyagi jellegű döntéseket, majd értékeld őket!
- Gondoskodj az értékteremtő tevékenység hosszútávú fenntartásának anyagi oldaláról is!

#### 5) Közösség mobilizálása

Inspiráld, lelkesíts és vonj be másokat is!

- Inspiráld és lelkesítsd az érdekelt feleket!
- Szerezz támogatást az értékes eredmény létrehozásához!
- Kommunikáld, tárgyalj, győzz meg és vezess hatékonyan másokat!

### III. Megvalósítás

#### Kompetenciák:

##### 1) Kezdeményezés

Hajrá!

- Kezdeményezz értékteremtő tevékenységeket!
- Vállald a kihívásokat!
- A célok elérésének érdekében cselekedj és dolgozz önállóan, tartsd magad az elképzeléseidhez és a tervezett feladatok elvégzéséhez!

##### 2) Tervezés és menedzsment

Prioritások felállítása, szervezés és nyomon követés.

- Tűzz ki rövid-, közép- és hosszú távú célokat!
- Határozd meg a prioritásokat és a cselekvési terveket!
- Alkalmazkodj az előre nem látható változásokhoz!

##### 3) Kockázatvállalás, bizonytalanságtűrés

Hozd meg a szükséges döntéseket a bizonytalanságok, kockázatok és többértelműség vállalásával is!

- Akkor is hozd meg a szükséges döntést, ha a döntés eredménye bizonytalan, vagy ha a döntéshez szükséges információk csak részlegesek vagy nem egyértelműek, vagy ha megvan annak a kockázata, hogy nem kívánt eredmények születnek.
- Az értékteremtő folyamatokban már a kezdeti fázistól kezdődően építsd be a tesztelés és a prototípusok kipróbálásának gyakorlatát, hogy minimalizáld a kudarc kockázatát!
- A gyors cselekvést és döntés igénylő helyzeteket kezeld rugalmassággal és gyors reakciókkal.

##### 4) Együttműködés

Fogj össze másokkal, működj együtt velük, építs hálózatot!

- Működj és dolgozz együtt másokkal az ötletek kidolgozásában és megvalósításában!
- Építs hálózatot, kapcsolódj másokhoz!
- Oldd meg a konfliktusokat és pozitívan nézz szembe a versenyhellyel, ha kell!

##### 5) Tapasztalati tanulás

Tanulj a cselekvés tapasztalatából!

- Használd fel minden értékteremtési kezdeményezést tanulási lehetőségként!
- Tanulj együtt másokkal: a társaiddal és mentoraiddal!
- Reflektáld a saját és mások sikereire és kudarcaira is, és tanulj belőlük!

## A CREAction4EU projekt

Az Európai Kreatív Vállalkozások Hálózata (European Creative Business Network – ECBN), az európai kulturális és kreatív iparág képviselői szerve a koronavírus kulturális és kreatív iparra gyakorolt hatásait vizsgálta. A szektort jelentős veszteségek érték, hiszen elmaradtak fesztiválok, vásárok, kiállítások, koncertek, bezártak a színházak, rendezvényterek. Ez nemcsak a szervezőket érintette, de az ügynökségeket, a szabadúszó és független művészeket, előadókat, alkotókat, és minden további közreműködőt, háttér dolgozót is, aki érintett a rendezvényszakmában. A Gazdasági Együttműködés és Fejlesztés Szervezetének (OECD) országaiban kimutatható, hogy a koronavírus a legnagyobb hatást a turizmus mellett a kulturális és kreatív szektorra gyakorolta. A bevételek hirtelen visszaesése veszélyeztette a pénzügyi fenntarthatóságot, és a kreatív ágazatokhoz kapcsolódó beszállítók láncára is kiható bércsökkenést és elbocsátásokat eredményezett.



E keretrendszerben a CREAction4EU projekt célja, hogy reagáljon a COVID okozta gazdasági változásokra a vállalkozói gondolkodásmód ösztönzésével, valamint azzal, hogy a fiatalok számára új lehetőségeket és látásmódot teremtsen, mind a foglalkoztatást, mind a kreatív ipar területét illetően. A CREAction4EU projekt fő célja, hogy ösztönözze a fiatalokat a kreatív szektorban a vállalkozói gondolkodásmódra, valamint ismereteket és gondolkodásmódot mutasson számukra a kreatív eredmények fejlesztéséhez és menedzseléséhez. A projekt célkitűzése továbbá: a fiatalok európai polgári életben való részvételének előmozdítása digitális és jelenléti eszközökkel, valamint egy új narratíva megalkotása, amely figyelembe veszi a világjárvány által erősen érintett európai kontinensváltó valóságát. Ezt a kihívást olyan, innovatív módszerekkel közelíti meg, melyek segítenek a fiataloknak új készségek elsajátításában, hogy kifejezhessék szolidaritásukat, részt vehessenek döntéshozatali folyamatokban, és felelősséget vállalhassanak egy fenntartható, közös jövő kialakításáért. A projekt az aktív állampolgárság és a szolidaritás értékeit kreatív csatornákon keresztül, online és offline formában is közvetíti, és ezeket a kreatív szektorban a szociális vállalkozói szellem kibontásával erősíti.

## Projektpartnerek

### RESOPA<sup>6</sup> (Réseau Solidaire et Participatif - Franciaország)



A Réseau Solidaire és Participatif (A Szolidaritás és a Részvételiség Hálózata) francia civil szervezet nem formális oktatáson és nemzetközi mobilitási projekteken keresztül foglalkozik fiatalokkal a fenntarthatósággal kapcsolatos témákban, mint például a környezetbarát életvitel, a körforgásos gazdaság (újrahasznosítás, értéknövelő újrahasznosítás, újrahasználat), szociális vállalkozási tevékenységek, lokális fejlesztések, a fiatalok részvétele a közösségfejlesztésben és a társadalmi integrációban.

#### A szervezet célkitűzései:

- A fiatalok figyelmének felkeltése a fenntartható fejlődéssel kapcsolatos kérdésekre, valamint a velük való együttműködés nem formális oktatási kereteken belül, hogy hozzájáruljanak bolygónk védelméhez.
- A francia fiatalok társadalmi folyamatokban való aktív részvételének segítése ifjúsági csereprogramok, képzések, táborok, műhelyek révén.
- Társadalmilag hátrányos helyzetű, vagy kirekesztett fiatalok képzése, hogy képesek legyenek változásokat elérni, és különböző akciók, projektek révén pozitívan hozzájárulni a társadalom működéséhez.
- Lehetővé tenni a fiatalok számára, hogy a RESOPA projektjei, rendezvényei és vállalásai révén teljesíthessék társadalmi és emberi kötelességeiket.

### GEYC<sup>7</sup> (Group of the European Youth for Change – Európai Fiatalok a Változásért - Románia)



A GEYC elnevezésű romániai civil szervezet küldetése, hogy képessé tegye a fiatalokat arra, hogy pozitív változásokat érjenek el a közösségükben.

#### A szervezet célkitűzései

- Az emberi jogok oktatásán, az interkulturális tanuláson és a történelmi emlékezeten keresztül az emberi jogok védelme, valamint új kezdeményezések támogatásán és fejlesztésén keresztül fiatalok társadalmi aktivitásának ösztönzése.
- Szociális hálózatok és új médiatechnológiák terjesztése, fiatalok és fiatalokkal foglalkozó ifjúságsegítők személyes és szakmai fejlődésének előmozdítása a digitális ismeretek és az online forrásokhoz és eszközökhöz való hozzáférés révén.

---

<sup>6</sup><https://resopa.fr/>

<sup>7</sup><https://www.geyc.ro/>

- A szociális, zöld és digitális vállalkozói szellem ösztönzése a fiatalok és az ifjúságsegítők számára olyan eszközök biztosításával, amelyek növelik foglalkoztathatóságukat és versenyképességüket a munkaerőpiacon.
- Az ENSZ Fenntartható Fejlődési Céljainak (Sustainable Development Goals – SDGs) népszerűsítése a fiatalok körében, valamint a társadalmi befogadásra, a nemek közötti egyenlőségre és a környezetvédelemre összpontosító kezdeményezések kidolgozása.

## JO Education <sup>8</sup> (Olaszország)



A JO Education a szicíliai Cataniában működő innovációs központ, amely hidat képez az üzleti élet, a társadalom és a kutatás között. A nonprofit szervezet fő célja egy olyan ökoszisztéma létrehozása, amely az innovációra összpontosít, összekapcsolja a tehetségeket, a vállalatokat és az olyan egyéb aktorokat, akik képesek a társadalom intelligens fejlődését előmozdítani.

Az innovációs központ a tehetségek informális gyűjtőhelyeként a digitális átalakulás fontosságának tudatosítására és az innovátorok helyi közösségének bővítésére törekszik. Az innovációs központ célja a technológiai innováció és a munkaerőpiac közötti szövetség ösztönzése a digitális eszközök és a területi jelenlét segítségével. A kutatási-üzleti együttműködés kutatóközpontok, helyi hatóságok, start-up inkubátorok, befektetők, ipari szereplők és egyetemek bevonásával új készségek fejlesztését is céljával tűzte ki.

A JO Education Informatikai Osztálya távoktatási technológiák szolgáltatója is, nagy tapasztalattal rendelkezik a szakoktatás és szakképzés területén, valamint a kollaboratív tanulást és az oktatási tartalommenedzsmentet szolgáló, webalapú megoldások fejlesztésében, különös tekintettel a hátrányos helyzetű és alacsonyan képzett emberek készségeinek fejlesztésével kapcsolatos kérdésekre.

## InSite Drama<sup>9</sup> (Magyarország)



Az InSite víziója, hogy a dráma segítségével megkönnyítse a korunk legégetőbb problémáival történő szembenézést, és lehetővé tegye az egyének számára, hogy értékrendjüket és álláspontjukat illetően megváltozzon a megértésük, s ennek segítségével képesek legyenek felelősségteljesen cselekedni a társadalomban, és a változás aktív szereplőivé váljanak.

A szervezet munkája elsősorban az ifjúsági és gyermek korosztályt érinti közvetve vagy közvetlenül. A nagyobb társadalmi hatás elérése érdekében azonban az InSite tanárokkal, döntéshozókkal, közösségekkel és felsőoktatási intézményekkel is együttműködik. A szervezet nemzetközi szinten dolgozik, elsősorban Európában, de világszerte tart fenn kapcsolatot drámás szakemberekkel.

<sup>8</sup><https://www.ioeducation.eu/>

<sup>9</sup><https://insite-drama.eu/>

A szervezet szakmai munkája színházi alapokon nyugszik. Az Egyesült Királyságban úttörő szerepet játszó TIE (Theatre in Education – színház az oktatásban) és DIE (Drama in Education – dráma az oktatásban) gyakorlatait, valamint Edward Bond drámaelméletét fejleszti tovább. E tevékenységek lényege a drámai elköteleződés lehetőségeinek megteremtése, ahol a résztvevők a helyzeteken keresztül kérdéseket tehetnek fel a kapott kulturális értékekre és előítéletekre vonatkozóan, és szabadon értelmezhetik az eseményeket, hogy saját álláspontot alakítsanak ki a vizsgált problémákkal kapcsolatban.

## A kézikönyv

A CREAction4EU projekt első lépése az ifjúsági munkások, ifjúságsegítők, pedagógusok számára készült kézikönyv elkészítése. A kézikönyv célja, hogy kreatív, alkotó jellegű módszereket, modelleket kínáljon a fiatalok képzéséhez, fejlesztéséhez a vállalkozószellem, vállalkozókedv felébresztése, megtapasztalása érdekében. Célja továbbá, hogy a kulturális és kreatív ágazat különböző területeire vonatkozóan gyakorlati információkat és kreatív modelleket tartalmazó munkatervet kínáljon mind a jelenléti, mind az online, nem formális oktatás megsegítéséhez.

A négy projektpartner az egyes országok célcsoportjaira specializált online kérdőív segítségével készített felmérést. A felmérés célcsoportja olyan szervezetek munkatársai voltak, akik a nem formális oktatásban fiatalokkal foglalkoznak.

## A jó gyakorlatok leírásainak szerkezete

Minden, a könyvben szereplő jó gyakorlat leírása az alábbi szerkezetet követi:

1. Összefoglalás
2. Paraméterek
  - a. Időkeret: percben / órában / napokban / hetekben megadva
  - b. Kategória: tevékenységi területekre bontva
  - c. Korosztály: 12-16 / 16-19 / 19+
  - d. Résztvevők száma: 2-3 / 4-8 / 8+ fő részvételével megvalósítható tevékenység
  - e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Készségek/ Attitűdök (EntreComp):  
Lehetőségek felismerése / Kreativitás / Vízió megalkotása / Értékek felmérése / Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai / Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása / Motiváció és kitartás / Az erőforrások mobilizálása / Pénzügyi és gazdasági alapismeretek / Közösség mobilizálása / Kezdeményezés / Tervezés és menedzsment / Kockázatvállalás, bizonytalanságtűrés / Együttműködés / Tapasztalati tanulás
  - f. Résztvevők köre: egymást ismerő vagy egymásnak ismeretlen emberekkel is megvalósítható-e a tevékenység
  - g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek?

3. Szerző(k)
4. Célok
5. Leírás
6. Megközelítés, jó tanácsok
7. Felhasznált / ajánlott irodalom
8. Megjegyzések, kiegészítések



## Hogyan használjuk a kézikönyvet?

Felhívjuk az olvasó figyelmét, hogy a játékok és tevékenységek akkor működnek jól, ha minden játékszabályt pontosabban és alaposan ismertetnek a résztvevőkkel. Másrészt minden csoport más és más, ami a tudást, tapasztalatokat stb. illeti. A saját csoportját ismerő facilitátornak a játékot és a tevékenységeket az adott csoporthoz / helyzethez / időhöz stb. kell igazítani.

## Helyzetelemzések

A helyzetelemzéseket a projekt keretén belül készítették a partnerszervezetek ifjúsággal foglalkozó szakemberek körében végzett kérdőíves kutatás alapján.

A kérdőív célja az volt, hogy feltérképezzük és átlássuk az ifjúsági szervezetek helyzetét, és megvizsgáljuk, hogyan viszonyulnak a vállalkozói és informatikai készségek fejlesztéséhez, valamint drámás módszerek alkalmazásához.

Célunk annak megértése volt, hogy

- hogyan dolgoznak
- hogyan érik el a fiatalokat
- hogyan befolyásolta munkájukat a pandémia
- hogyan tudtak a fiatalok segítségére lenni, hogy átvészeljék a pandémia időszakát
- hogyan tudja a munkájukat támogatni az informatikai fejlesztés.

Célunk, hogy olyan jógyakorlatokat tegyünk közzé, amik az ifjúsági munkásoknak új perspektívákat adhatnak, új távlatokat nyithatnak, és megerősíthetik őket küldetésükben. A kézikönyvben található gyűjtemény reményeink szerint egy jó alapot ad, melynek részeit a munka különböző fázisaiban hasznosíthatják. E jógyakorlatok nem csak az ifjúsági munkások számára lehetnek hasznosak, de maguk a fiatalok is használhatják őket (majdani) munkájukban, és jövőjük építésében.

## RESOPA, Franciaország

Franciaország a szociális és szolidáris gazdaság szülőhazája (social and solidarity economy – ESS). E felfogás a vállalkozói létet is újradefiniálja, és olyan új vállalkozói szellemiséget hoz létre, mely az alábbi alapértékeken és elveken nyugszik: szolidaritás, társadalmi célok, együttműködés és lokális közreműködés. Az ESS-ben részt vállaló szervezeteknek nem a profit növelése az elsődleges céljuk, hanem a szolidaritáson és az erőforrások megosztásán alapuló szociális és környezettudatos gazdaság működtetése. Ezen szervezetek olyan alapítványok, társulások, egyesületek vagy új gazdasági



szerveződések, melyek társadalmilag hasznos célokat tűznek ki maguk elé, és az ESS elveit követve működnek. A szociális és szolidáris gazdaság iránt nagyon sok fiatal érdeklődik, mert valódi lehetőséget kínál a gazdasági folyamatok megváltoztatására. Sok fiatal érdeklődik a munkavállalás új formái iránt, amik figyelembe veszik a szociális, szolidáris működést, és fontosnak tartják a környezettudatosságot, fenntarthatóságot is. A szociális és szolidáris gazdaság lehetőséget ad a szakmai beilleszkedésre is, mert egyenlő bánásmódot feltételez, és elősegíti új készségek kialakítását a beilleszkedés ideje alatt.

### **Civil szervezetek Franciaországban**

Franciaországban a vállalkozói szellem fejlődése valós folyamat, 2016 óta új formái jelennek meg. A fiatalok számára azért vonzóak a vállalkozás különböző formái, mert kevesebb nyomás és korlátozás közepette dolgozhatnak, mint egy nagyvállalatnál. Az általunk készített interjúk fele arról tanúskodik, hogy önfoglalkoztatásként keresik a vállalkozási lehetőségeket. A digitális forradalom révén új tevékenységek alakulnak ki, és többek számára lesznek elérhetőek, így megváltoztatják a munkaerő-foglalkoztatás struktúráját is.

### **Informatika**

Minden általunk megkérdezett szervezetnek van internet-hozzáférése és használ digitális eszközöket a munkában, illetve a belső és külső kommunikációban. A legtöbb szervezet irodájában saját gépek állnak rendelkezésre, a projektmunkában pedig a Google-t és ingyenes alkalmazásokat (Google alkalmazások, Canva, Padlet, stb.) használnak.

A megkérdezett szervezetek több mint 75%-a kínál ingyenes internet-hozzáférést fiatalok számára nyitvatartási időben vagy ingyenes wifit működtetve. Kiderült azonban az is, hogy az informatikai eszközparkjuk idejétmúlt és nem hatékony a feladatok elvégzésében. Ennek következtében az ifjúsági munkások általában a saját laptopjaikat használják a munkához, különösen a kommunikációs feladatokhoz (szórólapok, logók tervezése).

A szervezetek a közösségi médiát használják projektjeik kommunikálására, főként a Facebookot és weboldalakat. A lezárások alatt a kommunikáció új lehetőségeit keresve legtöbbször a videókonferenciákat és a megosztófelületeket (Zoom, Skype) használták a munka során. Bár munkájukat részben akadályozta a világjárvány, a kormány nem tudott támogatást biztosítani.

A megkérdezett szervezetek többsége közhasznú tevékenységet folytat, leginkább szociális és művészeti területen tevékenykednek. Többnyire kisebb szervezetek, kevesebb mint tíz teljes állású alkalmazottal, akiket részmunkaidőben dolgozó ifjúságsegítők és önkéntesek egészítenek ki.

### **Fiatalok**

A legtöbb fiatal önkéntes, mert a teljes állású foglalkoztatottak száma korlátozott a szervezeteknél. De a szervezetek több mint 50%-a kínál a fiataloknak segítséget a munka világába történő beilleszkedésben és a szakmai életükben. Az interjúk során kiderült, hogy a fiatalok kevesebb mint 20%-a dolgozik a szervezetnél. A legtöbb fiatal valamilyen társadalmi tevékenységben vesz részt, és minden harmadik fiatal valamilyen művészeti területen alkot. A szervezetek valódi lehetőségeket

adnak a struktúrába való bekapcsolódásra azáltal, hogy szakmai képzéseket kínálnak a fiatalok számára.

Franciaországban a fiatalok a szociális és szolidáris gazdaságot valódi lehetőségnek tekintik a társadalmi és környezeti értékeket szem előtt tartó munkára. Elsődleges számukra, hogy stabil munkahelyük legyen, de rá kell jönniük, hogy a szociális és szolidáris gazdaságban tevékeny egyesületek általában nem a nagyon jól fizetett, stabil állásokról híresek. Ennek ellenére több, mint a 50%-uk részt akar venni az ESS tevékenységében.

## **COVID**

A pandémia alatt a fiataloknak át kellett állniuk az online tanfolyamokra és a távmunkára. Ennek hatása leginkább a társas kapcsolatok csökkenésében mutatkozik meg. A fiatalok stresszről és bizonytalanságról panaszkodtak, hiszen a pandémia alatt sokan közülük elvesztették a munkájukat. A kormány gazdasági segítséget nyújtott, de a mértéke nem volt elegendő a kiadásaik fedezésére, főként a nagyobb városokban, amilyen például Párizs is.

Ezzel együtt a korlátozások lehetőséget is adtak arra, hogy az online kommunikáció új formáit tanulhassák meg, és kialakítsanak egy újfajta életvitelt. Mivel a közlekedéssel töltött idő kiesett a napi időbeosztásukból, így több időt tudtak a szabadidős tevékenységeikre és az önmagukkal való foglalkozásra szánni.

Összefoglalva: a civil szervezetek Franciaországban jó alternatívát jelentenek a fiatalok számára a társadalmi és környezettel kapcsolatos tevékenységek folytatására. A szervezetek többsége egyesületi formában működik, vagy társadalmi célú magántársaságok. Fő tevékenységi körük a közhasznú, szociális ügyek illetve a művészetek területe. Felszereltségüket tekintve minden szervezet rendelkezik internetkapcsolattal és számítógépekkel, bár a gépek többsége nem alkalmas arra, hogy tervezőprogramot futtasson (pl. Adobe), így a dolgozók többsége a saját laptopját használja a megfelelő munkavégzéshez. Legtöbbjük a nyitvatartási időben informatikai szolgáltatást is kínál. A pandémia alatt a szervezetek korlátozottan tudtak csak működni, az olyan online felületekre támaszkodva, mint a Zoom, Skype és a Google megosztófelületei.

A szociális és szolidáris gazdaság elvei szerint működő szervezetekre lehetőségként tekintenek azok a fiatalok, akik társadalmi vagy környezetvédelmi kérdésekben elkötelezettek, és cselekedni szeretnének. A legtöbb ilyen lehetőség azonban önkéntes, vagy részmunkaidőben végezhető munka. A fiatalok érdeklődésük és hajlandóságuk ellenére sokszor nem állnak készen arra, hogy a közjó érdekében egzisztenciális bizonytalanságot vállaljanak. A megkérdezettek 75%-a jelezte, hogy a társas interakcióik száma jelentősen csökkent, néhányan egyenesen elszigeteltnek érezték magukat. Sőt a fiatalok 20%-a az állami segítség ellenére anyagi bizonytalanságban találta magát. A hátrányok ellenére a pandémia lehetőséget teremtett új munkaformák kidolgozására és kipróbálására, a távmunka pedig felszabadított némi időt, amit magukra szánhattak az emberek.

## **InSite Drama, Magyarország**

A kérdőívet kitöltő civil szervezetek többsége kulturális, oktatási területen vagy a tehetséggondozásban tevékenykedik. Közülük néhány érdekképviseléssel, integrációval, pályaválasztással, néhány pedig hátrányos helyzetű vagy fogyatékkal élő emberekkel foglalkozik. Majdnem mind kisméretű szervezet, vagyis kevesebb mint 20-30 dolgozója van, ami nagyszerű lehetőséget teremt az elmélyült munkára. A szervezetek több mint fele képes alkalmazottakat fenntartani, állandó megélhetést biztosítva ezzel számukra. A többi szervezetnél időszakosan, projektjelleggel dolgoznak a munkavállalók, ami kiszámíthatatlanabb és így bizonytalansággal jár. Meglepően pozitív képet rajzol, hogy a szervezetek több mint fele arról számol be, hogy a náluk dolgozók legalább társalgási szinten beszélnek angolul. Nagyon eltérő azonban, hogy hogyan értékeli azon fiatalok angol nyelvtudását, akikkel együtt dolgoznak.

Az is nyilvánvalóvá vált, hogy a civil szervezetek nagy része – bár véleménye szerint az informatikai készségek a legfontosabbak (a kérdőívben választható három készség közül) – nem fordít figyelmet ezek fejlesztésére. A vállalkozói készségek állnak a háromból a legfejlettebb szinten, és mindenki fontosnak is tartja őket. Nem kétséges a drámás módszerek hasznossága sem, e projekt egyik célja éppen a drámában rejlő lehetőségek kibontása, megmutatása az ifjúságsegítőknél.

### **Informatika**

A legtöbb megkérdezett szervezet biztosítja dolgozóinak az alapvető informatikai eszközöket: laptopokat vagy asztali gépeket, mobiltelefonokat, pen drive-okat, tableteket, projektorokat és go pro kamerát is. Azonban a válaszadók 25%-ánál nincs erre lehetőség, így a dolgozók a saját eszközeiket kell használják. A digitális készségek fejlesztése nagy előrelépést jelentene a legtöbb civil szervezet számára. Csak nagyon kevés szervezet válaszolta, hogy a fiatalok számára is biztosítja az informatikai eszközöket, bár a válaszok szerint ezekre nincs is szükség a tevékenységeikben. Internetkapcsolattal mindegyik szervezet rendelkezik.

Fontosnak tartottuk, hogy megkérdezzük a szervezeteket arról, hogy milyen informatikai eszközöket tartanának szükségesnek a munkájukhoz. A válaszok között a következőket találtuk: több laptop („még ha tudunk is biztosítani, nem elég”), tabletek, VR felszerelés – gamereknek. Mégis, a válaszadók 44%-a szerint nincs szükségük informatikai eszközökre, nem csak azért, mert minden szükséges eszköz a rendelkezésükre áll, de mert a tevékenységükhöz nincs is szükség ezen eszközökre, tekintve, hogy működésükben az offline tevékenységeken van a hangsúly.

### **Fiatalok**

Az ifjúsági korosztály szervezettől függően nagyon vegyes képet mutat. Maga a korosztály is több csoportra oszlik: a 13-18, 19-24 és a 25-30 évesek csoportjaira.

„Milyen jövőképük van a fiataloknak?” – ez volt számunkra a legfontosabb kérdés – a válaszok között az alábbiakat találtuk:

„Szerintem inkább negatív.” / „Kész világgépük, terveik vannak többségben.” / „Meglehetősen bizonytalan. Legtöbbször értelmiségi munka felé érdeklődő fiatalokkal beszéltem ilyenről. De mindig ott van a feleslegesség és a tehetetlenség érzése akkor, amikor a jövőjükéről beszélnek.” / „Hátrányos helyzetű gyerekeknél nem sok.” / „60% szeretne itt maradni Nagyvázszyban, ha lenne munkája és lakhatása” / „Kettős, sokan élnek meg a szűk kilátásokat, ugyanakkor az itthoni környezetben nagyot álmodni merő fiatalokkal is gyakran találkozom” / „Ezen dolgozunk, hogy legyen jövőképük.” / „Nem túl rózsás.” / „Zavaros.” / „Nagyon változó, vannak nagyon céltudatosak, de a többségnek nagyon változó és nem kialakult jövőképe van.” / „Többen gondolkodnak a külföldön továbbtanulásban, sokan *klímaszoronganak*, de beszéltem olyannal is, aki itthon tudja és akarja elképzelni az életét.” / „Leginkább bizonytalanság érzékelhető.”

A kérdésre, hogy milyen digitális technológiát, felületeket használnak a fiatalok, a válasz a várt volt: Instagram, Tiktok, Facebook, Trello, Prezi, Messenger, Snapchat, Discord.

## COVID

A válaszadó szervezetek 50%-ának kellett szembenéznie bizonyos mértékű bevételkieséssel a pandémia nyomán, és csak 37%-nak volt olyan, más bevételi forrása, ami a hiányt enyhíteni tudta. Az állam támogatta a szervezeteket különböző engedményekkel, illetve informatikai eszközökkel, melyek nagyon hasznosnak bizonyultak a fogyatékkal élők esetében a távoktatás ideje alatt.

A COVID erőteljesen hatott a megkérdezett szervezetekre: „Nagyon nagy rugalmasságot követelt tőlünk; a 3. hullám végére nagyon kimerültünk.” / „Nehéz időszak volt.” / „Kevesebb találkozási lehetőség volt a fiatalokkal.” / „Elvesztettük a valódi ifjúsági közösségünket.” / „Be kellett zárni a közösségi terünket.” / „Először teljes leállás, aztán alkalmazkodás a megváltozott helyzethez.” / „Kötéltánc folyik az anyagi stabilitás megtartásáért.” / „Az alapvető tevékenységünket egyáltalán nem tudtuk csinálni, ezért új, szociálisabb jellegű önkéntes programot fejlesztettünk, amely a COVID által főként veszélyeztetett társadalmi csoportoknak segít.” / „Lesújtó, nem tudtunk semmit szervezni”.

A COVID fiatalokra gyakorolt hatása mindenhol nagyon hasonlóan bizonyult: „Unták az online létet, az ingerszegénységet.” / „Elszigeteltség érzés kialakulása, kortárs közösség hiánya.” / „Mentálisan nem bírták, elfáradtak.” / „Begubóztak.” / „Magukra maradtak... minden szempontból.” / „A távoktatás megviselte őket.” / „Bezártság, magányosság, anyagi nehézségek (pl.: albérlet fenntartásának nehézségei), drágulások, stb.” / „Közösségből való kiszáradás.” / „Legfontosabb a mérföldkövek és az azokhoz köthető szociális élmények kimaradása (szalagavató, ballagás, szerenád, stb.).”

A fiatalok fókuszja teljesen érthető: a barátok hiánya, a találkozások hiánya, a távoktatás nehézségei, unalma, ingerszegénység, magány, elszigeteltség, családi konfliktusok, és a folyamatos reménykedés, hogy vége lesz.

A válaszokból tisztán látszik, hogy nem csak a fiataloknak, de a szervezeteknek is hasznosak lehetnek a friss impulzusok, új ötletek, új nézőpontok és módszerek, amik segítenek abban, hogy másképp lássák a jövőt, új energiákkal tudják belevetni magukat a jövő tervezésébe, esetleg annak újraírásába.

Ezért a projekt céljai a következők:

- Egy olyan kreatív tér létrehozása, ahol mindenki különböző szinteken kipróbálhatja a vállalkozói kompetenciához tartozó készségeit.
- Kreatív és innovatív megoldások keresése az aktív részvétel fokozására: a társadalmi célú vállalkozói tevékenységek terjesztése a fiatalok körében.
- A helyi fejlesztések támogatása, hozzájárulás a gazdasági lehetőségekhez és a kollektív jólléthez.
- A fiatalok európai kulturális identitásának, készségeinek és képességeinek megerősítése.
- Egy közös jövőkép megalkotásának elősegítése a közösségek számára, amelyekkel együtt dolgozunk.

A témák és problémák, melyek a fiatalokat foglalkoztatják, iránymutatást adtak a jó gyakorlatok gyűjtéséhez: olyan tevékenységeket kínálunk, melyek ezekre reagálnak, emellett pedig építenek a szervezetek működésére, az általuk fejlesztett kompetenciákra.

Az InSite Drama a dráma módszertanával és eszközeivel támogatja a közösségek pandémia utáni újjáépítését, ha szükséges lesz újra, akkor online keretek között is.

## **JO Education, Olaszország**

Olaszországban a kulturális szektor mindig is nagy jelentőséggel bírt a gazdaság egészén belül. Ezt bizonyítja, hogy az ágazat a GDP 6,1%-át adja (ami egy százalékponttal magasabb az európai átlagnál).

Mindemellett meg kell jegyezzük, hogy míg az iparág egyes szegmensei – nevezetesen a legújabb digitális művészetek, mint a videojáték és a streaming tartalom – virágoznak és felfelé ívelő fejlődési szakaszban vannak, addig a hagyományosabb elemek, (amelyek azonban igen nagy részét képezik az egésznek egy olyan országban, mint Olaszország, ahol a világon a legtöbb UNESCO-örökségi helyszín található), még mindig lemaradásban vannak, és nem képesek kihasználni a digitalizáció jelentette lehetőségek hullámát.

E lemaradás következményeit a COVID-19 járvány egyértelművé tette. Valójában azok a szegmensek, amelyek (részben) már sikeresen áttértek a digitális működésre, bizonyos esetekben még növelni is tudták bevételeiket a lezárások alatt (részben azért, mert a lezárások miatt sok új vásárló volt kénytelen a digitális szórakoztatóipar felé fordulni, hiszen a korlátozások miatt nem maradt más választása); ezzel együtt az olasz kulturális ipar azon hagyományos elemei, amelyek nem álltak készen arra, hogy működésüket a felhasználók új, digitális átalakulást követő igényeinek megfelelően átalakítsák, elvesztették a piacukat.

Figyelembe véve a kulturális/örökségvédelmi ágazat stratégiai jelentőségét Olaszországban, ugyanakkor számolva az új tendenciákkal és az olyan rendkívüli helyzetekkel, mint amilyen a világjárvány is volt, rendkívül fontos, hogy a közeljövőben nagyobb figyelmet fordítsunk a digitalizációra. Bár a közvetlen, valóságos élményt soha nem lehet helyettesíteni, de a vásárlók

elérésének ezen új módja, amely a hagyományos működés kiegészítő eszközeként funkcionál, nagyban növeli a piac potenciális méretét, hozzájárulva ezzel az egész ágazat fellendüléséhez.

## **Informatika**

Az internet-hozzáférést minden, a kérdőívre válaszoló szervezet biztosítja, és ugyanez igaz egy kivétellel (ahol saját eszközöket kell használniuk) a napi tevékenységük végzéséhez szükséges legfontosabb eszközökre is. Általánosságban a szükségesnek tartott eszközök a számítógépek (egy esetben csak egy az egész csoport számára) és a működő internetkapcsolat. Ki kell emelnünk, hogy a válaszadók mindegyike fontosnak vagy nagyon fontosnak tartotta az informatikai készségek fejlesztését.

## **Fiatalok**

A fiatalok oktatási és szakmai kilátásaival kapcsolatos vélemények meglehetősen vegyesek voltak. Egy válaszadó szerint – különösen Szicíliában – egyáltalán nem rózsásak a kilátások. Vannak, akik a COVID-19/pandémia miatti recesszió után remélhetőleg bekövetkező gazdasági fellendülést olyan lehetőségnek tekintik, amely sok fiatal számára új karrierhez is vezethet; míg mások úgy vélik, hogy a fiatalok perspektívái nagyrészt az egyéni ambíciókon és elkötelezettségen múlnak. Egy újabb nézőpont: vannak, akik szerint, ha a tanulmányi/munkahelyi karrier nem váltaná be a hozzá fűzött reményeket, akkor alternatíva lehet a saját vállalkozás indítása, az önfoglalkoztatás.

A fiatalok által leggyakrabban használt technológiák a következők: közösségi média, streaming szolgáltatások (videók/tévéműsorok/zene), szinkron szövegváltás (chat), e-learning eszközök és grafikai tervezőeszközök (1 válaszadó).

## **COVID**

A Covid-19 járvány, ahogy az előre látható volt, különböző mértékben érintette a megkérdezett szervezeteket és a fiatalokat, akikkel foglalkoznak.

A válaszadó szervezetek szinte semmilyen támogatást nem kaptak a kormánytól. A jelenléti rendezvényeket természetesen nagyban érintették a lezárások; ez egyiküknél a teljes zárlat idejére történő ideiglenes bezáráshoz vezetett (míg a többi valahogy részben működőképes maradt, és online megoldásokra váltott).

Ami a bevételi forrásokat illeti, a kérdőívre válaszoló szervezetek 80%-a nem rendelkezett alternatív bevétellel a lezárások alatt; ami még rosszabb, hogy 40%-uknál a bevételek teljesen megszűntek, további 20%-uk pedig még mindig nem jut jövedelemhez.

A kérdőívekből kiderült, hogy nem meglepő módon a Covid leggyakoribb pszichológiai következménye a magányosság és az elszigeteltség érzése; az egyik válaszadó kifejezetten a „depressziót” is említette következményként.

Gazdasági szempontból a fő következmény a lehetőségek csökkenése volt, különösen az első munkahelyüket kereső fiatalok számára. A Covid miatti korlátozások hónapjaiban a leggyakrabban visszatérő, legégetőbb témák a kutatásunk szerint a következők voltak:

- Mikor fogunk tudni újra személyesen találkozni másokkal?

- Foglalkoztatási lehetőségek keresése.
- A korlátozások túlzott szigora.

A fentiek mellett jelenleg az alábbi témák érdeklik még a fiatalságot:

- A pandémia mentális következményei miatti aggodalom.
- Új munkalehetőségek elsősorban a digitális és zöld törekvések területén.
- Megtakarítások / bevételek menedzselése.

Egyetlen válaszadó volt, aki nem látta semmilyen pozitív hatását a Covidnak. A többi válaszadó úgy gondolja, hogy nőtt az emberekben az empátia, sokaknál új érdeklődési körök és hobbik alakultak ki, és új, előre nem látható lehetőségek is nyíltak a nyomán. Hovatovább, a pandémiának „köszönhetően” olyan új kommunikációs és munkavégzési módok jelentek meg, melyek hosszabb távon is működőképesnek bizonyulnak majd.

A projektünk által kifejlesztett módszerekkel az a célunk, hogy a fiatalok számára eszköztárat biztosítsunk, amely segíti őket egy kreatív vállalkozás sikeres vezetésében.

Mi a JO Educationnél úgy gondoljuk, hogy a megfelelő elemzés, a kreatív gondolkodás és a hatékony döntési eljárások kulcsfontosságúak egy sikeres vállalkozás, szervezet számára; ezért a kézikönyvhöz kidolgozott tevékenységeink a helyzetelemzés, a csapatmunka, a vízió megalkotása, a projekttervezés és a célkitűzés témakörökre összpontosítanak. Ezen túlmenően arra is hivatottak, hogy fejlesszenek néhány olyan készséget, amely fontos lehet egy (leendő) vállalkozó számára, mint például a vezetői és a kommunikációs készségek, valamint az önvizsgálatra való képesség.

## **GEYC, Románia**

Romániában a vállalkozói lét „vonzereje” az elmúlt években, és különösen a világválság idején és azt követően egyre inkább megnőtt; bár a világválság sok vállalkozást negatívan érintett, a vállalkozói lét által kínált rugalmasság egyre több fiatal számára jelent olyan lehetőséget, amit érdemes kihasználni. Mivel a formális oktatásban kevésbé jelenik meg a vállalkozói készségek fejlesztése, a nem formális oktatásban tevékenykedő civil szervezetek vállalják ezt a feladatot.

A vállalkozói tevékenységnek számos gyakorlati megjelenése van, de ez a kutatás a művészeti és kulturális vállalkozói tevékenységre, mint a polgári szerepvállalás és a szolidaritási értékek előmozdításának csatornájára összpontosít.

E kutatást 2021 júliusában és augusztusában készítettük romániai civil szervezetek körében. A cél az volt, hogy ne csak olyan szervezeteket érjünk el, amelyek a fiatalok vállalkozói készségeinek fejlesztését tűzték ki célul, hanem a civil szervezetek szélesebb körét is, megértsük munkájukat és küldetésüket, mindemellett a kihívásokat is, amikkel szembe kell nézniük, és feltérképezzük azon területeket, ahol kézikönyvünk hasznos eszköznek bizonyulhat a fiatalokkal folytatott tevékenységek további fejlesztésében.

## Civil szervezetek Romániában

A GEYC egyik célja az elmúlt évben az volt, hogy civil szervezetek működését támogassa, ennek köszönhetően korábban már elvégeztünk egy SWOT analízist, ami hasznos előzménye és alapja lehetett a jelen kérdőíves kutatásnak. Kérdőívünket 23 civil szervezet töltötte ki, az alábbi demográfiai eloszlás szerint:

- Bukarest és Ilfov megye (12)
- Észak-Kelet (1)
- Észak-Nyugat (5)
- Nagy Havasalföld (3)
- Dél-Kelet (1)
- Nyugat (1)

A válaszadó civil szervezetek többsége városi környezetben működik. Közülük 18 szervezetnek nincsenek állandó alkalmazottai, önkéntesek végzik a feladatokat. Három szervezetnek dolgozik 1-5 alkalmazott, és mindössze egynek ennél több alkalmazottja.

Főbb tevékenységi köreik a következők:

- fenntarthatóság, zöldgazdaság
- vállalkozói tevékenységek és foglalkoztatás
- digitális átalakulás
- önkéntesség, személyiségfejlesztés
- demokratikus és emberi jogok





<p><b>ERŐSSÉGEK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• néhány szervezet országos szinten működik → nagyobb elérés</li> <li>• emberi erőforrás-menedzsment (alkalmazottak, önkéntesek)</li> <li>• a pandémia után növekvő digitális készségek és új alkalmazások elterjedése (Slack, Discord, Zoom, Asana, Canvas, stb.)</li> <li>• az alkalmazottak többsége maga is fiatal, így a szervezet jövőképeinek középpontjában a fiatalok állnak</li> <li>• nem formális módszerek alkalmazása olyan készségek fejlesztésében, mint a kommunikációs, vezetői, csapatmunka és nyilvános beszéd készségei</li> <li>• az esetek többségében az alkalmazottak 80%-a beszél angolul minimum társalgási szinten</li> </ul>	<p><b>GYENGESÉGEK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• brandépítés és kommunikáció</li> <li>• pénzügyi menedzsment (könyvelés, számvitel, adománygyűjtés)</li> <li>• szervezeti menedzsment (igazgatótanács, státuszok, szervezeti értékek, jogi keret, stratégiai tervezés, digitalizáció / automatizálás)</li> <li>• az ifjúsági, oktatási és önkéntes központok lassú fejlődése; a már meglévők nem megfelelő minőségű vezetése</li> <li>• állandó iroda hiánya</li> <li>• a legtöbb szervezetnél az informatikai eszközök hiánya → nem tudnak eszközöket biztosítani a fiataloknak, akik velük dolgoznak</li> </ul>
<p><b>LEHETŐSÉGEK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• a kapacitásbővítés anyagi lehetőségei</li> <li>• partnerségek kialakítása az érdekelt felekkel</li> <li>• több szervezet említette, hogy céljuk a párbeszéd, a cselekvés és a változás ösztönzése a vállalkozói, kreatív és kritikus gondolkodás révén</li> <li>• az ifjúsági munka kreatív területekből merít (film, videójáték megalkotása, multimédiás eszközök használata, design)</li> </ul>	<p><b>VESZÉLYEK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• a kiszámítható állami támogatás hiánya – különösen a pandémia ideje alatt</li> <li>• a pandémia alatt kevesebben adományoztak, és vállaltak feladatokat a civil szervezeteknél</li> <li>• a pandémia alatt a személyes találkozás és hálózatépítés hiánya</li> </ul>

### **Fiatalok és igényeik a pandémia ideje alatt**

Az alulról jövő, fiatalokkal foglalkozó civil szervezetek számos kihívást említettek, melyekkel a fiataloknak szembe kellett nézniük a pandémia után. Azt, hogy ezek a kihívások már egyébként is léteztek, s a pandémia csak felerősítette őket, nem tudni; az azonban egyértelmű, hogy a civil szervezeteknek több támogatásra van szükségük, a finanszírozás területén csakúgy, mint a tevékenységfejlesztés terén, hogy képesek legyenek kielégíteni a fiatalok igényeit, akikkel dolgoznak.

A kérdőív elemzése után az alábbi következtetésekre jutottunk:

- **A legfontosabb** azon készségek fejlesztése, melyek versenyképessé teszik őket a munkaerőpiacon; kettő kivételével mindegyik szervezet ezeket tartotta a legfontosabb fejlesztendő készségnek. Ezt követte a közösségfejlesztési célú önkéntes tevékenységbe való

becapcsolódás, majd a vállalkozói készségek fejlesztése a kreatív ágazatokban. Ez azt mutatja, hogy a fiatalok tisztában vannak vele, hogy a formális oktatást ki kell egészítsék tanórán kívüli tevékenységek: önkénteskedés, különböző háttérből és kultúrákból érkező emberekkel történő találkozások. Ezt régóta tudja mindenki, de sajnos a megvalósítása egy sor külső tényezőtől függ (hol élnek, milyen a képzettségük, miből élnek, stb.).

- Örömmel tapasztaltuk, hogy néhány civil szervezet pszichológiai segítséget is nyújt a fiataloknak. Ez kulcsfontosságú, kiváltképp a poszt-pandémiás időszakban, hiszen a világjárvány hatással volt a mentális egészségükre, sokan panaszkodtak szorongásos tünetekről vagy akár a depresszió jeleiről. Ehhez a témához kapcsolódva meg kell jegyezzük, hogy néhány civil szervezet közösségi tevékenységeket ajánl a fiataloknak (közös színháznézés, sporttevékenységek, séta a szabadban), ezek különösen fontosak a mentális egészség javítását nézve. Tudományosan is bizonyított, hogy az emberi kapcsolatok, a közösség hiánya a mentális zavarok egyik kiváltó oka.
- A pandémia egy másik olyan hatása a fiatalok életében, ami mindenképpen említésre méltó, a félelem érzése, hogy nem fognak tudni dolgozni, ahogyan eltervezték. A pandémia megakadályozta őket terveik valóra váltásában, és arra is felhívta a figyelmet, hogy meg kell tanulniuk eligazodni egy olyan világban, amelyben a fizikai interakciók és az online tér működése keveredik.
- Másrészről a pandémia arra is lehetőséget adott, hogy a fiatalok elkezdjenek nagyobb figyelmet fordítani önmagukra és mentális egészségükre, valamint olyan készségek fejlesztésére, melyek segítségükre lesznek az egyre nagyobb versenyben.

### **Következtetések**

A kutatás alapján elmondhatjuk, hogy a romániai civil szervezetek nem kapnak elég támogatást az államtól, és sokszor a tevékenységeikben az akadályozza őket, hogy nehezen érik el a célcsoportjukat. Megfigyelhettük azt a paradox jelenséget is, hogy a romániai fiatalok tisztában vannak vele, hogy az önkénteskedéssel olyan készségeiket fejleszthetik, melyek segítségükre lesznek a munkaerőpiaci versenyben, ennek ellenére mégsem vonódnak be ilyen tevékenységekbe.

A probléma, amit megfogalmazhatunk, hogy a tevékenységeknek sokkal inkább kell a fiatalokra összpontosítaniuk, hogy a valódi szükségleteikre reagálhassanak, ne azokra, amikről mi úgy gondoljuk, hogy szükségletük.

Támogatnunk kell a fiatalokat abban, hogy olyan készségeket sajátíthassanak el, amik képessé teszik őket arra, hogy a saját történetük hőseivé váljanak. És itt jönnek képbe a vállalkozói készségek.

A kreativitás területén a fiatalok vállalkozói attitűdjének elősegítése, valamint a kreatív eredmények fejlesztéséhez és menedzseléséhez szükséges ismeretek biztosítása elvont fogalomnak tűnhet, de az általunk kitűzött hatás kézzelfogható és mérhető.

# Jó gyakorlatok

## A csapatmunka és a készségek értékelése

Szerző(k): Mathilde Armengaud, RESOPA, Franciaország

### 1. Összefoglalás

Ez a gyakorlat a csapat tagjainak munkáját segít értékelni. A módszer alkalmazható felvételi interjú során is, a jövőbeli partner készségeinek felmérésére. Az értékelés segít a csapat munkájának és készségeinek fejlesztésében, ezért folyamatában is alkalmazható.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 30-60 perc
- b. Kategória: Értékelés
- c. Korosztály: minden korosztálynak
- d. Résztvevők száma? 1-3 fő (zsúri)
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Értékelés  
(EntreComp): Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Együttműködés
- f. Résztvevők köre: bárki
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, működik, változtatás nem szükséges.

### 3. Szerző(k)

Mathilde Armengaud ifjúsági munkás, nagy tapasztalattal rendelkezik az alábbi tevékenységi területeken: helyi közösség fejlesztése, fiatalok aktív részvételének elősegítése, kulturális projektek, rugalmas ellenállás fejlesztése. Építész szakon végzi egyetemi tanulmányait, mellette elkötelezett ifjúsági munkás és önkéntes.

### 4. Célok

- A partnerek, munkatársak, csapattagok képességeinek, készségeinek értékelése.
- Segítség nyújtása a jövőbeli partnerek kiválasztásában.

### 5. Leírás

Rendszeresen, azaz évi egy alkalommal egy személyes beszélgetés során érdemes alkalmat teremteni a visszajelzésre, értékelésre. Hasznos, ha ez strukturált keretek között történik. Az önkéntes segítők és munkatársak értékelése tényeken kell alapuljon, és a meghatározott célok elérése legyen a mércéje. A visszajelzésnek is jó, ha van egy előre meghatározott formája, érdemes évente egyszer visszajelzést adni és kapni.

A témák, melyek mentén a visszajelzés / értékelés felépíthető:

#### a) A szervezeten belüli közérzet

Példakérdések:

- Hogyan érzed magad a szervezeten belül?
- Milyennek talárod a munkafeltételeket? Milyen javaslataid vannak ezek fejlesztésére?
- Hogyan értékeled a munkahelyi környezetet?

#### b) Készségek és elvárások

Példakérdések:

- Hogyan jellemeznéd a munkamennyiséget?
- Hasznosnak érzed a tevékenységedet? Kérlek, hozz konkrét példát is!
- A feladatok, amiket kaptál, megfeleltek a képességeidnek?
- Milyen elvárásokat fogalmaztak meg a szervezeten belül? Mennyire találtad hasznosnak őket?
- Milyen javaslatokat tennél?

c) Misszió és eredmények

Példakérdések:

- Hogyan értékelnéd a saját tevékenységed a szervezeten belül?
- Minden feladatodat be tudtad fejezni?
- Elégedett vagy a munkáddal? (úgy mennyiségileg, mint minőségileg)

d) Kiteljesedés a szervezeten belül, jövőkép

Példakérdések:

- Mik a jövőbeli terveid?
- Továbbra is itt szeretnél dolgozni? Miért?
- Van bármilyen javaslatod a szervezetet illetően?

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Az értékelés segít abban, hogy megismerjük partnereink, kollégáink nézőpontjait, és segít a szervezet fejlesztésében is. Arra is jó eszköz, hogy összegezzük, értékeljük a munkatársak tevékenységét és a szervezeten belüli közérzetüket. Javaslatunk: érdemes egy, az alábbihoz hasonló űrlapot kitölteni az interjú / beszélgetés alatt, hogy minden fontos megjegyzés, kérdés rögzítve legyen.

A példakérdések iránymutatók, és szabadon bővíthetők.

Az értékelés szempontjai	Értékelés				megjegyzések/ megfigyelések
	1	2	3	4	
közérzet - a csapatmunkában - a részvétel aktivitása -....					
Készségek és elvárások - a készségek és a feladatok egymáshoz mért összhangja - a kapott feladatok és a készségek közti megfelelés mértéke ...					

Misszió és eredmények - a kapott feladatok eredményei - a munka minősége - ...					
Jövőkép - a munkámban ki tudok teljesedni - ...					

- 1 = kiemelkedő
- 2 = a vártnál jobb
- 3 = megfelel a várakozásoknak, elképzeléseknek
- 4 = a vártnál rosszabb

**7. Felhasznált / ajánlott irodalom**

-

## A projekt kiindulási pontja

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

Ez a módszer segít a csapatoknak meghatározni egy-egy új projekt struktúráját, irányát, és segít megtenni az első lépéseket.

E gyakorlat eredménye egy vagy több dokumentum, ami(ke)t megoszthatunk minden csapattal. Ezt egy élő dokumentumként folyamatosan frissíthetjük a projekt ideje alatt, vagy meghagyhatjuk eredeti formájában érintetlenül, mint dokumentációját és emlékeztetőjét egy tisztán megfogalmazott kiindulási pontnak.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 60-120 perc
- b. Kategória: Projekt-előkészítés
- c. Korosztály: 15+
- d. Résztvevők száma: 6-15 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: bárki
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Könnyedén adaptálható online formára, egy megosztott whiteboard segítségével hozzá.

### 3. Szerző(k)

A tevékenységnek a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, melyek lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

- Célok megfogalmazása
- Projekttervezés
- Helyzetelemzés

### 5. Leírás

Hívjuk össze a projektben résztvevő érintetteket, és mondjuk el nekik, hogy a következő rövid workshop célja, hogy az induló projekt célkitűzéseit és szerkezetét segítsen világosan felvázolni. A csoport 9 kérdést kap megvitatásra.

Egyezzünk meg az elején az időkeretben. A megállapított időkeretet egyenlően osszuk fel a 9 kérdés között. Ha például 90 percünk van, akkor minden kérdésre pontosan 10 perc jusson.

Írjuk fel az alábbi kérdéseket! Mindegyik mellé írjuk oda az adott időkeretet is!

- **Célmeghatározás:** Mi a projekt célja végső soron? Fejezzétek ki egy mondatban!
- **Vágyott kimenetel:** Milyen specifikus kimeneti követelményeket, vágyott eredményeket állítunk magunk elé? - Fogalmazzuk meg 2-4 vázlatpontban!
- **Célcsoport és érték:** Kiknek csináljuk a projektet? Milyen értéket képvisel majd számukra? Fogalmazzuk meg maximum 3 vázlatpontban!
- **Szerepek:** Ki vesz részt a projektben és ki miért felelős?  
Javasolt szerepek:
  - Vezető – a projekt vezetője vagy tulajdonosa
  - Szárnysegéd – a vezető jobbkeze, fő segítője napi szinten
  - Mag – az a csapat, akik a projektben dolgoznak
  - Tanácsadók – akikhez a mag tagjai fordulhatnak inspirációért vagy visszajelzésért
  - Döntéshozó – vezető vagy menedzser, aki a projekt jóváhagyásáért felel
- **Mérföldkövek és költségvetés:** Minek mikor kell megtörténnie? Milyen költségvetésünk van? Bontsuk le vázlatpontokra, tekintsünk rá átfogó szinten!
- **Hogyan:** Hogyan fog a csapat együtt dolgozni, hogyan fognak kommunikálni? Ide tartozik a feladatok kiosztása, együttműködés meghatározása, a döntéshozás menete, stb. Igyekezzünk öt iránymutatást megfogalmazni - mindhez csatoljunk rövid magyarázatot, leírást!
- **Siker és kudarc kritérium:** Mit nevezünk sikernek? Mit hibának vagy kudarcnak? Mindkét kérdésre írjunk 4-5 pontot!
- **Kapcsolódási pontok:** Mely más projektek kapcsolódnak ehhez a projekthez? Vannak olyan más dokumentumok, adatforrások, amiket érdemes figyelembe vennünk / hasznosítanunk? Írjunk róluk egy listát, a dokumentumokra mutató hiperlinkekkel!

Miután minden kérdést megválaszoltunk, döntsük el, kinek a feladata és felelőssége lesz mindezt egyetlen dokumentumban összefoglalni, és a dokumentumot mindenkivel megosztani. Mielőtt lezárnánk az ülést, adjunk lehetőséget a vezetőnek, hogy tisztázzon bármilyen olyan pontot, ahol kérdés maradt, vagy bármi, ami tisztázásra szorul.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Facilitátorként a feladatunk, hogy a beszélgetést mederben, a célt pedig szem előtt tartjuk. Ne térjünk el a központi kérdéstől! Vállalhatjuk vagy kioszthatjuk a jegyző és az időmérő szerepét is.

## 7. Megjegyzések, kiegészítések

A végén érdemes mindenkinek feltennünk a kérdést, hogy teljesen egyértelmű és világos-e számára, hogy neki személyesen pontosan mi a felelőssége a projektben.

## Analóg Facebook

Szerző(k): Gabriel Brezoiu és Diana-Adela Ionita, GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

Az Analóg Facebook egy nem formális oktatási módszer, amit egy-egy program kezdeténél használhatunk egymás jobb megismerésére, a program folyamata közben pedig csapatépítésre.

A módszer célja: párbeszédre, kommunikációra ösztönzi a résztvevőket, a saját elvárások, félelmek, előfeltevések tudatosítását segíti elő, valamint segít rálátni arra, hogy egyes résztvevők hogyan tudnak egyénileg hozzájárulni a közös munkához.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 15-20 perc kitöltés és 15-30 perc összegzés
- b. Kategória: Csapatépítő játék
- c. Korosztály: 12-16 / 16-19 / 19+
- d. Résztvevők száma: 10+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Csoportdinamika, Kezdeményezőkézség, Hálózatépítés, Kapcsolatépítés (Networking) és Nyomon követés, Demokratikus együttműködés  
(EntreComp): kreativitás, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: Egymásnak számára ismeretlen résztvevőkkel is működik.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

A módszert Gabriel Brezoiu (igazgató) és Diana-Adela Ionita (a digitális részleg vezetője) dolgozta ki, majd fejlesztette tovább a gyakorlatban több ifjúsági csere alkalmával. Gabriel tréner, ifjúsági munkás, közösségi média szakértő és projekt menedzser. 2007 óta dolgozik az ifjúsági szektorban, nem formális oktatásban, a vállalkozói kompetencia fejlesztését is szem előtt tartva. Főbb tevékenységi területei: a design thinking (tervezői gondolkodás), Business Canvas Model, kreatív kifejezés, valamint olyan, az ifjúsági munkában hasznosítható digitális eszközök, módszerek fejlesztése, melyeket a vállalkozói szellem erősítésére használhatunk, valamint arra, hogy az ötlettől eljussunk a megvalósításig. Diana kommunikáció szakon szerzett diplomát (BA és MA fokozat), szakterülete az interkulturális diskurzus. Tanulmányokat végzett facilitáció, pszicho-pedagógia, globális oktatás, multikulturális közegben végzett oktatási tevékenység témakörökben.

### 4. Célok

- A résztvevők közti a párbeszéd, kommunikáció ösztönzése.
- Egyéni reflexió a saját elvárásokra, félelemekre, előfeltevésekre és arra, mivel tud hozzájárulni az egyes résztvevő a csapatmunkához.



## 5. Leírás

A módszer ifjúsági programok számára készült és ifjúsági programokon szerzett tapasztalatok nyomán fejlesztették tovább.

Kellékek: minden résztvevő kap egy A4-es lapot egy Facebook-profillal ([itt található egy minta](#))

Minden résztvevő kap egy A4-es / A3-as lapot egy üres Facebook-profil képével. Mindenkinek ki kell töltenie a nevet, az állapotot és az információkat (hobbik, tanulmányok, munkahely, lakhely, stb.) Ahhoz, hogy be tudjanak jelölni ismerősöket, körbe kell sétálniuk a teremben, össze kell találkozniuk a többi résztvevővel, és megosztani egymással a profiljukon megadott információkat. Meg is rajzolhatják egymás profilképeit. A csoport létszámától, nagyságától függően ez a tevékenység 20-40 percet vehet igénybe. A profilokat a falra téve a projekt közben lehet üzeneteket írni egymás üzenőfalára, lehet like-olni, kommentelni, új ismerősök is bejelölhetik az adott profil gazdáját, stb.

Ez a rész, és a profilok megtekintése további 30 percet vehet igénybe. Mivel a profilok a teljes projekt / tréning időtartama alatt kint maradnak a falon, időnként kijelölhetünk időszavakat a résztvevőknek, hogy térjenek vissza a profiljukhoz: frissítsék, szóljanak hozzá, stb.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Az Analóg Facebook játék reflexiók adására is alkalmas. Az üres profil tartalmazhat 3 üres bejegyzést is, ahol csak az állapot van megjelölve egy-egy emojival: hogy érzi magát? “bizakodó”, “fél”, “magabiztos”, a résztvevők pedig odaírhatják az elvárásaikat, félelmeiket és azt, amivel szerintük hozzá tudnak járulni a közös munkához. Ezeket később közösen megbeszélhetjük.

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

Angol nyelven elérhető részletes leírás: <https://www.geyc.ro/2018/01/nfe-method-Analóg-Facebook.html>

## 8. Megjegyzések, kiegészítések

- A játék legjobban az alábbi témákhoz kapcsolható: kommunikáció, digitális eszközök, közösségi média, az online gyűlöletbeszéd elleni fellépés, cyberbullying elleni fellépés és ehhez kapcsolódó területek.
- A profilokat az adott projekt arculati elemeivel (logo, a projekt neve / címe) tehetjük egyénivé, de fontos, hogy legyen elég üres hely, amit a résztvevők töltenek ki.
- Gondoljunk a környezetünkre – nem szükséges színesben nyomtatni a lapokat. Sőt: A résztvevők saját kezükkel is megrajzolhatják, színezhetik.
- Ha van olyan fényképezőgépünk, ami nyomtatni is tud, lefényképezhetjük a résztvevőket, és a fotót ráragaszthatjuk a profilra.
- Figyeljünk, hogy egy jól látható helyre helyezzük ki a profilokat, és a tréning / folyamat során többször hívjuk fel a résztvevők figyelmét, hogy használják bátran.

## Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés

Szerző(k): Szemerédi Fanni, InSite Drama, Magyarország

### 1. Összefoglalás

Az alábbi játékok jó alapot adnak az együttműködés gyakorlására. Csapatban dolgozni egyrészt azt jelenti, hogy figyelünk egymásra, és saját magunkra a nagyobb egész részeként gondolunk. Másrészt azt is jelenti, hogy meg tudjuk találni a saját szerepünket, feladatunkat a nagy egészben, amivel hozzá tudunk járulni a csapat működéséhez vagy egy feladat elvégzéséhez. Ehhez önismeret szükséges: hogy ismerjük erősségeinket és gyengeségeiket, így fogjuk tudni erősségeinket a csapatmunka hatékonyságának érdekében jól használni. Egy csapat tagjaként dolgozni azt is jelenti, hogy egy közös cél felé tartva tevékenykedünk, és tudjuk, hogy mi szükséges annak eléréséhez. A fenti készségek és attitűdök mind részét képezik a Kezdeményezőkézség és vállalkozói kompetencia elnevezésű kompetenciának (Lisszaboni kulcskompetenciák). Ezek megtapasztalása és játékon belüli gyakorlása elősegítheti azt, hogy ezeket a játékban szerzett készségeket más kontextusban és szituációkban is használhassák a résztvevők.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: körülbelül 65 perc
- b. Kategória: Drámajátékok
- c. Korosztály: 13+
- d. Résztvevők száma: 12-18 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Kommunikációs készségek fejlesztése, Csapatépítés, Koncentráció, Együttműködés (EntreComp): Lehetőségek felismerése, Kreativitás, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Az erőforrások mobilizálása, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: A játék jobban működik egymást ismerő csoporttagokkal.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

Szemerédi Fanni magyar nyelv és irodalom, valamint művelődési menedzser és drámapedagógia szakokon végzett. Számos színház munkatársaként dolgozott ifjúsági programokban szervezőként és pedagógusként. 2016 óta egy budapesti független befogadósínház, a Szkéné Színház munkatársaként tevékenykedik, 2018-ban társaival megalapította a színház ifjúsági és közösségi műhelyét. Jelenleg is itt dolgozik szervezőként és drámatanárként.

### 4. Célok

- Egymásra figyelés
- Csapatban való gondolkodás, a másik segítése
- Közös cselekvés megtapasztalása.

## 5. Leírás

### Kellékek:

- Elég nagy tér ahhoz, hogy a teljes csapat kényelmesen elférjen mozgás közben
- Annyi szék, ahány résztvevő van
- Egy hosszú madzag
- Boszorkány: ruhadarabok, kiegészítők

#### 1) Taps-kör

Körben állva egy irányba haladva, a játékvezetőtől indulva adjunk körbe egy tapsot a lehető leggyorsabban. Ha a melletted lévő tapsol egyet (vagyis hozzád érkezett a taps), akkor a lehető leggyorsabban neked is tapsolnod kell egyet. Így a körön végigfut a taps, mint egy hullám. Érdemes két-három kört menni, hogy meglegyen az egymásra figyelés és koncentráció. Törekedjünk a minél nagyobb sebességre!

#### **Variáció:**

A kör irányát két tapssal meg lehet fordítani. Ekkor a kör visszaindul az ellenkező irányba. Bárki bármikor tapsolhat kettőt - megfordítva ezzel a taps-kör irányát. Ha már nagyon rutinosak a játékosok, lehet kiesésre is játszani (aki hibázik, kiesik).

#### 2) Egyszerre tapsolunk

Körben állnak a játékosok – tapsra készen. Amikor a játékvezető tapsol egyet, abban a pillanatban kell mindenkinek tapsolni egyszerre. A cél, hogy egyetlen taps hallatsszon. Ehhez nagyon kell figyelni a játékvezetőre, és amint mozdul a keze, mindenkinek tapsolni.

#### 3) Térkitöltés - egyszerre mozgás

A résztvevők szóródjanak szét a teremben, és sétáljanak egy számukra kényelmes, egyenletes tempóban változatos irányokban. Mindenki találja meg a számára kényelmes tempót, amiben tud figyelni a többiekre is, hogy ne történjen ütközés. Egy idő után jelezzük a résztvevőknek, hogy figyeljenek a tér egyenletes kitöltésére: ne legyenek sem lukak, sem tömörülések. Fontos a változatos irányokra is figyelni, a tér minden részét bejárni irányváltoztatásokkal. A saját tempójukra és a többiek mozgására is figyeljenek, de ne kommunikáljanak egymással. Mikor a játékvezető tapsol, mindenki hirtelen dermedjen mozdulatlaná éppén abban a mozdulatban amiben a tapsolás pillanatában volt, és tartsa ezt a megfagyott mozdulatot a következő tapsig.

#### **Következő szint:**

Jónéhány kör gyakorlás után következhet a játék eggyel nehezebb szintje: ugyanúgy a térben járkálva, immáron tapsolás nélkül történjen a megfagyás és az elindulás: ha bárki a csapatból megáll, mindenkinek meg kell állni. Ha bárki a csapatból elindul, mindenki induljon el. Mindezt szavak nélkül, csak egymásra figyelve.

#### **Variáció:**

A tempón gyorsíthatunk is picit: fokozatosan, mindig eggyel feljebb tekerve a sebességet -- addig, amíg még biztonságosan tartható a folyamatos mozgás a többieket kikerülve.

#### 4) Kézfogó

Páros számú kell, hogy legyen a csoport (amit könnyű elérni: ha páratlan a létszám, a játék bemutatása után a vezető kiáll).

A játsszók a kör területén, a körvonal irányában párosával egymással szemben állnak. A játékvezető utasítására egyszerre indul a csoport. A párok tagjai kezet fognak, megmondják a nevüket (elég az utónév, másként lelassul a játék), majd egymással ellentétes irányban haladnak tovább a kör területén. Sorban kezet fognak a velük ellentétes irányban haladókkal. Figyelem: mivel kerülgetik egymást, minden második kézfogás bal kézzel történik (a társaság fele a körvonalon ellentétes irányban „szlalomozik”)!

Fontos a közös ritmus. Ha egyetlen résztvevő téveszt, az egész csoport munkája megakad. Minden kézfogásnál történjen meg a bemutatkozás.

**Megjegyzés:** A bemutatkozás elhagyásával több módon lehet variálni a játékot (a változatok az alapjátékhoz viszonyítva sokkal nehezebbek):

- elmarad a kezdeti vezetői beszámolás, rá kell érezni a közös ritmusra
- meghatározott számú (például minden harmadik vagy negyedik) kézfogás után mindenki 180 fokos fordulatot tesz, saját addigi haladási irányával ellentétesen mozog tovább a kör területén

### 5) Titkos karmester

Ki irányítja a mozgást? Egy résztvevőt kiküldünk a teremből, a többiek körbe állnak és választanak egy mozgásirányítót; az ő mozdulatait fogják a későbbiekben minél pontosabban utánozni. Az irányító mindenféle mozdulatot tehet. Arra kell ügyelnie, hogy a mozdulatokat követhető sebességgel hajtsa végre. A kitaláló feladata az, hogy a csoport együttes mozgását figyelve megnevezze az irányítót. Ha sikerül neki, akkor az irányítóból kitaláló lesz, és a társaság új irányítót választ. Ellenkező esetben a kitaláló marad még egy játékra az új irányítóval.

**Megjegyzés:** A játék előtt mondjuk el, hogy a tekintetek is elárulhatják azt, amit a játékban titkolni igyekszünk. Amennyiben mindenki egyidejűleg az irányítót figyeli, nagyon könnyű lesz a kitaláló dolga. Nagyobb létszámú csoportnál két tippje is lehet a kitalálónak. Ha a csoport pontosan dolgozik, akkor nagyon nehéz rájönni, ki irányítja a mozgást...

### 6) Őrjáték

Az Őr furcsán lát, csak a mozgást érzékeli, az álló alakokat nem veszi észre. A terem egyik falánál áll, háttal a szemben lévő falnál felsorakozott társainak – ők a városlakók. Az Őr és a városlakók között vonalban lerakva található a városiak értéktárgyai. Ezeket kell visszaszerezniük. Amikor az Őr visszafordul, mindenkinek meg kell merevednie abban a pózban, amiben éppen van. Akit mozogni lát az Őr, azt kővé változtathatja. és az illető nem mozoghat, amíg egy mozgó városlakó érintéssel fel nem oldja. Az Őr bármikor, a neki tetsző (lehetőleg kiszámíthatatlan) ritmusban fordul hátra. Az értéktárgyat nem csak megszerezni kell, hanem sikeresen visszajutni vele az alapvonalon túlra. Ha az Őr valakit a kincessel a kezében lát mozogni, annak is újra kell kezdeni az alapvonalról, a kincset letéve ott, ahol éppen járt.

#### **Nehezítés:**

Az elfogottak csak úgy szabadulhatnak, ha társaik felemelik, és az alapvonalig viszik őket.

A játék végén megnézzük, hogy ki tudta a legtöbb értéktárgyat megszerezni, és visszavinni a házába.

### **7) Akadémiai székfoglaló**

Tágas, biztonságos tér szükséges, a résztvevőkkel azonos számú székkal, amik rendszertelenül vannak elhelyezve. Fontos, hogy bármely két szék között el lehessen menni. (A játék során a székeket tilos elmozdítani.)

A csoport tagjai a vezető kivételével ülnek. A játék vezetője a saját, üresen maradó székétől a lehető legtávolabbról indul. Egyenletes sebességgel, kimérten halad, hogy leüljön a székére. A játzók feladata ebben megakadályozni. Ezt egyetlen egy módon tehetik: ha valaki átül az üresen lévő székre. Persze, ekkor egy másik szék marad üresen... A játékvezető irányt vált, és mindig az éppen szabadon lévő szék felé mozog. Érdeemes mérni a játékidőt: „Legalább egy percig akadályozzátok meg, hogy leüljek!”

Amennyiben sikeres volt a csoport, hosszabb időt kapnak feladatként; ha sikertelen, akkor marad az előző. A játzók két menet között megbeszélést tarthatnak. Ebben a vezető is részt vehet, hiszen úgysem tud mást tenni, mint egyenletes sebességgel haladni az éppen üresen lévő szék felé. A résztvevők gyorsíthatnak, lassíthatnak, akár futhatnak is, tetszés szerint. Fontos, hogy aki már felemelkedett egy székről, oda csak akkor ülhet vissza, ha közben már másik széken is ült.

### **Megjegyzés**

A foglalkozás után beszéljük arról, hogy milyen csoportstratégia a leghatékonyabb ebben a játékban.

### **8) Átkelés a folyón**

Ebben a játékban a székek a kövek egy gyorsan áramló folyóban. A "köveket" egymástól olyan távolságra helyezük el a térben, hogy egyik kőről a másikra tudjunk mozogni. Ha a kőösvény készen áll, az egész csoportnak egymás kezét fogva kell átkelni a folyón a kőösvényen. Csak a kövekre léphetnek, és nem eshetnek bele a gyorsan áramló folyóba. Senki sem eshet el. Kérjük, legyenek óvatosak, vigyázzanak egymásra!

### **9) Madzag-alakzatok**

Kérjük meg a résztvevőket, hogy tegyék el a székeket. Terítsünk ki egy hosszú zsinórt a csoport elé. Minden résztvevő fogja meg a zsinór egy részét, mindkét kezével derékmagasságban tartva azt. A cél az, hogy a résztvevők közösen hozzák létre azt a formát, amelyet a moderátor mond. A résztvevőknek folyamatosan meg kell tartaniuk a zsinórt, és minden résztvevőt be kell vonniuk az alakzat létrehozásába. Kezdjük a legegyszerűbb formával, a körrel. Ezután egy négyzet / háromszög / téglalap stb. (Haladó csoportok számára; sokszögek, trapézok stb.) Kérjük meg a résztvevőket, hogy valamilyen gesztussal jelezzék, hogy befejezték az alakzatot. Miután belejöttek, kipróbálhatják, hogy szavak nélkül készítsék el az alakzatokat.

#### **Variációk / haladó változatok:**

- két összekapcsolt alakzat készítése (ugyanazzal a zsinórral)
- egy tárgy vagy állat körvonalának elkészítése

### **10) Láncjáték**

A játék során meg kell fogni egymás kezét, sőt a testek is egymáshoz érnek, míg a résztvevők a feladat végrehajtására, a szabály betartására figyelnek – a vezető számára igazából erről szól a játék.

Kört alakítunk, megfogjuk a mellettünk álló kezét. Egy játékos a körön kívül, háttal a többieknek. A kezek kapcsolódását, a lánc folytonosságát végig megtartva (szabály: a játék végéig nem szabad elengedni a szomszédok kezét!), a kapcsolódó kezek alatt átbújva, felettük átlépve összebogozzuk a láncot. A csomót a kezdetben háttal álló játékosnak kell kibontania, feladata az eredeti helyzet visszaállítása.

#### **Variációk:**

Érdeemes úgy is kipróbálni a játékot, hogy a csapat tagjai beszélhetnek közben, és úgy is, hogy szavakkal nem segíthetik egymást.

\*\*\*\*\*

### **6. Megközelítés, jó tanácsok**

Egy-egy játéksorban a fokozatosság elve nagyon fontos szerkesztőelv. Az egymást követő játékok egy szerkezetet alkotnak. A játéksor elején érdemes bemelegítő-jellegű játékot játszani, hogy a résztvevők meg tudjanak érkező, és egymásra tudjanak figyelni. Vannak olyan játékok a sorban, amik csendesebbek, nagyobb odafigyelést, koncentrációt igényelnek (a Titkos karmester), és vannak olyanok, amikben szintén fontos az egymásra figyelés, de dinamikusabbak (pl. az Akadémiai székfoglaló). Ha már érezhető az egymásra figyelés, akkor érdemes egy-egy játék nehezebb fokozatait kipróbálni. Bár az is lényeges szervezőelv, hogy változatosak legyenek a játékok, hogy ne váljon túl unalmassá vagy könnyűvé egy adott játéktípus egymás után, sokszor ismétlődve.

Az Akadémiai székfoglaló és az Átkelés a folyón című játékok fokozott egymásra figyelmet igényelnek, hogy ne történjenek sérülések.

Az utolsó, lezáró játékban, a Láncjátékban a résztvevők szoros fizikai kontaktusban vannak egymással – ami ekkorra már feltehetően nem okoz nekik problémát. Érdemes játék után még beszélgetni, reflektálni az élményeikre – különös tekintettel az együttműködés mikéntjére.

A szabályjátékoknál fontos a pontos instrukció. Érdemes a játékszabály ismertetése után helyet adni az esetleges pontosító kérdéseknek, és csak akkor elkezdni a játékot, ha mindenkinek minden világos. Ha a játékvezető megválaszolta az összes felmerülő kérdést, még ellenőrizheti a csoport felkészültségét egy "Kezdhethük?"-kérdéssel. Másrészt nem érdemes nagyon hosszasan sem magyarázni, néha többet ér a megmutatás vagy a kipróbálás, mint a magyarázat.

Ha minden játéknak több verzióját, nehézségi fokozatát is ki akarja próbálni a csoport, akkor a játéksor hosszabb lesz, mint 65 perc.

### **7. Felhasznált / ajánlott irodalom**

- **Körömi Gábor: Játékvezetési alapismeretek**, Drámapedagógiai Magazin 53. szám, 14-22. oldal [https://epa.oszk.hu/03100/03124/00082/pdf/EPA03124\\_dpm\\_2015\\_3\\_014-022.pdf](https://epa.oszk.hu/03100/03124/00082/pdf/EPA03124_dpm_2015_3_014-022.pdf)
- **Kaposi László (szerk.) Játékkönyv**, Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Marczibányi Téri Művelődési Központ, 2002.
- **Gabnai Katalin: Drámajátékok - Bevezetés a drámapedagógiába**, Helikon Kiadó, 2015

- **Kaposi László:** Szerkesztési elvek gyakorlatsorok létrehozásához; Gyakorlatsorok tervezése és vezetése során előforduló gyakori hibák  
[http://www.szitoimre.com/doc/28\\_drámapedagogia.pdf](http://www.szitoimre.com/doc/28_drámapedagogia.pdf) 38-41.o.
- <https://dráma.hu/category/jatektar/>



## Drámajátékok - Verbális kreativitásfejlesztés 30 percben 5 játékkal

Szerző(k): Fanni Szemerédi, InSite Drama, Magyarország

### 1. Összefoglalás

Az alábbi játékok jó alapot adhatnak a verbális kreativitás, improvizációs és kommunikációs készségek fejlesztéséhez. Segítenek abban, hogy a partnerre koncentráljunk, és gyors reakciót tudjunk adni a kapott impulzusokra. A fenti készségek és attitűdök mind részét képezik a Kezdeményező-készség és vállalkozói kompetencia elnevezésű kompetenciának (Lisszaboni kulcskompetenciák). Ezek megtapasztalása és a játékokon belüli gyakorlása elősegítheti azt, hogy a szerzett készségeket más kontextusban és szituációkban is használhassák a résztvevők.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 30 perc
- b. Kategória: Drámajátékok
- c. Korosztály: 13+
- d. Résztvevők száma: 12-15 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Kommunikációs készségek fejlesztése, Kreativitás, Csapatépítés, Koncentráció, Improvizációs készség fejlesztése (EntreComp): Kreativitás, Értékek felmérése, Kezdeményezés, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: Jobban működik egymást ismerő résztvevőkkel.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Mivel a játékok a verbalításra épülnek, adaptálhatók online környezetbe. Ebben az esetben fontos, hogy minden játékos végig bekapcsolva tartsa a kameráját, hogy láthassák egymás non-verbális jelzéseit is. Ahhoz, hogy tudjunk tartani egy kört, érdemes a résztvevők nevei elé egymást követő számokat írni, így mindenki mindig tudja, ki után következik.

### 3. Szerző(k)

Szemerédi Fanni magyar nyelv és irodalom, valamint művelődési menedzser és drámapedagógia szakokon végzett. Számos színház munkatársaként dolgozott ifjúsági programokban szervezőként és pedagógusként. 2016 óta egy budapesti független befogadósínház, a Szkéné Színház munkatársaként tevékenykedik, 2018-ban társaival megalapította a színház ifjúsági és közösségi műhelyét. Jelenleg is itt dolgozik szervezőként és drámatanárként.

### 4. Célok

Verbális kifejezőkészségünk megtapasztalása játékos környezetben elősegíti a gátlások oldását, felszabadítja az asszociatív gondolkodást, tudatossá tesz saját magunk szóbeli kifejezőkészségének fejlesztésében, és segít abban, hogy a mások által érkező impulzusokhoz nyitottan álljunk hozzá.

### 5. Leírás

#### 1) Jut eszembe - szóasszociáció-kör

A játék résztvevői körben ülnek. A játékvezető kezdi a láncot: "Nekem a labdáról a cirkusz jut eszembe." A mellette ülő hozzá kapcsolódva folytatja: "Nekem a cirkuszról a bohóc jut eszembe." És így megy tovább a kör, amíg vissza nem ér az első emberhez. Létezik egy olyan változata a játéknak, melyben a résztvevőknek meg kell jegyezniük a saját mondatukat, mert a kör a végére érve



megfordul, és mindenki újra elmondja a mondatát, csak fordított sorrendben. Az egy irányba menő asszociációs körből lehet egymás után többet is indítani. A játékvezetőnek érdemes figyelnie arra, hogy a kezdő mondatban szereplő szavak kapcsolódjanak ahhoz a témához, amivel foglalkozni szeretne.

## **2) Körmese**

A résztvevők körben ülnek. Az első elkezdi egy mesét úgy, hogy egy mondatot mond belőle. A mellette ülő játékos hozzá kapcsolódva egy következő mondattal építi tovább a történetet. A kör végére érve a cél, hogy lekerekítsük, befejezzük a mesét. A játékosoknak figyelniük kell, hogy -- az improvizáció alapszabálya szerint – elfogadják azt, ami az előttük lévők nyomán elhangzott ("Igen, és..."), és a már kapott "alanyagot" építsék tovább. Ezzel párhuzamosan arra is ébereknek kell lenniük, hogy (akár meglepő, váratlan) fordulatokat építsenek az események menetébe. Ehhez adhatunk nekik szófordulatokat, kifejezéseket, amik megsegítik az átkötést (és a fordulatok "megszületését"), pl: "és egyszer csak", "de akkor", "ám ugyanakkor". Felhívhatjuk a figyelmet a mesei motívumok, toposzok használatára, de meghatározhatjuk a stílust is.

## **3) Sajnos - szerencsére**

A körméséhez hasonlóan körben ülve, egymás után megszólalva minden játékos egy mondattal építi tovább a közös történetet, azonban minden mondatkezdés kötött: felváltva a "sajnos" vagy a "szerencsére" szavakkal kezdik a játékosok a mondatokat, ügyelve arra, hogy a mondatuk kapcsolódjon az előző játékos által mondottakhoz. Pl: Szerencsére sikerült felébrednünk, így odaértünk a repülőterre. Sajnos, a repülőteret lezárták, mert betévedt oda a cirkusból egy oroszlán. Szerencsére az oroszlán elaludt. ...

## **4) Történetmesélés párban a-b)**

Az alábbi két történetfűzős játékot párokban játszhatják a résztvevők. A pár egyik tagja elkezdi egy mesét / történetet, amit a pár másik tagja által közbevetett impulzusok beépítésével folytat tovább, így a két játékos együtt építheti részletgazdagra a közös történetet.

### **a) Bólogató**

A játékosok egyike elkezdi egy mesét / történetet, párja közben időről időre (akár mondatonként) igenlő bólogatással vagy nemet intő fejrázással jelzi, hogy merre menjen tovább a mesélés. A mesélő a hallgató jelzései szerint korrigálja, kanyarítja a történetét. Pl. Volt egyszer egy boszorkány... (nemet int) volt egyszer egy királylány... (nemet int) volt egyszer egy kéményseprő... (igent int) Ez a kéményseprő nem akart feketében járni... (nemet int) a világ legnagyobb kéményét kereste... (nemet int) behuppant egy feneketlen kéménybe (igent int)...

### **b) Kérdező**

A játékosok egyike egy adott történetet mesél saját szavaival, miközben az elhangzottakról eszébe jutó kérdésekkel gördíti tovább az elbeszélést. A mesélő a kérdések mentén halad tovább. A kérdések rákérdezhetnek részletekre (mit? kivel? hogyan?), mögöttesre (miért?), bármire, ami a hallgatónak eszébe jut az elhangzott mondatokról.

## 5) Interjú szakértőkkel

A pár egyik tagja a tévériporter, a másik az interjúalany: a szakember, akinek arról kell meggyőznie a nézőt, hogy tekintély a szakmájában. Johnstone azt tartja a kérdés legcélravezetőbb módjának, ha a kérdező belevág a mondatba anélkül, hogy tudná, hogyan fejezi be. Pl. Itt van a stúdióban velünk ...professzor, aki most tért vissza Afrikából, ahol vízilovakat tanított kötni... Mivel, ami először elhangzik, az az igaz, a professzor ennek mentén számol be tevékenységéről, annak fontosságáról, eredményeiről, a terveiről... Egyre képtelenebb ötletek felé kanyarodik. Ennél a játéknál a kérdező szerepe a nehezebb. Megjegyzés: ezek a történetek nem mélyenszántóak, azonban a közönség számára élvezetesebbek.

Körbe is mehetünk, hogy mindenki kipróbálhassa a játékot, de megtehetjük azt is, hogy csak önként jelentkezőkkel játszunk. A féltékeny résztvevőknek talán komfortosabb a párokban történő munka.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok:

A fenti nyelvi kreativitást előhívó, felébresztő és azt fejlesztő játékok szándéka a nyelv, a nyelvi fordulatok és történetépítésre használt elemek használatának felszabadítása, gyakorlása. Ezekben a játékokban nincs olyan, hogy "rossz válasz". Minden ötletet elfogadunk, beépítünk, továbbvizsgálunk. Ezáltal tanulunk egymásra is figyelni, a másik ötletét továbbgondolni, rugalmassá, nyitottá válni az érkező impulzusokra. A rugalmasság része, hogy egyetlen ötlethez sem ragaszkodunk, készek vagyunk egy pillanat alatt másikat keresni. A játékokban nincs hosszú idő a gondolkodásra, azonnali, gyors reakciót várnak, nem hagynak időt a tépelődésre, bizonytalanságra. Éppen ez a lényeg. Minden jó, ami hirtelen eszünkbe jut, mert minden használható, továbbépíthető.

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom:

**Körömi Gábor: Játékvezetési alapismeretek**, Drámapedagógiai Magazin 53. szám, 14-22. oldal

[https://epa.oszk.hu/03100/03124/00082/pdf/EPA03124\\_dpm\\_2015\\_3\\_014-022.pdf](https://epa.oszk.hu/03100/03124/00082/pdf/EPA03124_dpm_2015_3_014-022.pdf)

**Kaposi László (szerk.) Játékkönyv**, Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Marczibányi Téri Művelődési Központ, 2002.

**Gabnai Katalin: Drámajátékok - Bevezetés a drámapedagógiába**, Helikon Kiadó, 2015

**Kaposi László: Szerkesztési elvek gyakorlatsorok létrehozásához; Gyakorlatsorok tervezése és vezetése során előforduló gyakori hibák** [http://www.szitoimre.com/doc/28\\_drámapedagogia.pdf](http://www.szitoimre.com/doc/28_drámapedagogia.pdf) 38-41.o.

<https://drama.hu/category/jatektar/>

Az Interjú szakértővel című játékhoz hasonló játék angol nyelven:

<https://dramaresource.com/experts/>

## 8. Megjegyzések, kiegészítések

Minden egyéb adaptációs lehetőséget a facilitátor belátására bízunk, hiszen ő ismeri a csoportot, a résztvevők habitusát, preferenciáit és azt is, miben lenne hasznos fejlődniük. Fontos minden játékban maga a játék öröme: mindenki csak olyan játékban vegyen részt, amiben komfortosan érzi magát. A játék önkéntes.

## Drámajátékok - Vizuális / nonverbális kreativitás fejlesztése

Szerző(k): Szemerédi Fanni, InSite Drama, Magyarország

### 1. Összefoglalás

Az alábbi játékos jó alapot adhat a kreativitás fejlesztésére: az egymásra figyelésre, a másiktól érkező impulzus elfogadására és felhasználására, továbbépítésére, a reakciók gyorsaságának gyakorlására. A fenti készségek és attitűdök mind részét képezik a Kezdeményező-készség és vállalkozói kompetenciának (a lisszaboni kulcskompetenciák egyike). Ezek megtapasztalása és a játékon belüli gyakorlása elősegítheti azt, hogy ezeket a játékokban szerzett készségeket más kontextusban és szituációkban is használhassák a résztvevők.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: körülbelül 65 perc
- b. Kategória: Drámajátékok
- c. Korosztály: 13+
- d. Résztvevők száma: 12-16 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Kommunikációs készségek fejlesztése, Kreativitás, Csapatépités, Koncentráció, Improvizáció, Spontaneitás, A képzelet használata, Csoportok tematikus együttgondolkodása, Kezdeményező-készség, Új ötletek behozása (EntreComp): Kreativitás, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: A játék jobban működik olyan résztvevőkkel, akik ismerik már egymást.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

Szemerédi Fanni magyar nyelv és irodalom, valamint művelődési menedzser és drámapedagógia szakokon végzett. Számos színház munkatársaként dolgozott ifjúsági programokban szervezőként és pedagógusként. 2016 óta egy budapesti független befogadósínház, a Székéné Színház munkatársaként tevékenykedik, 2018-ban társaival megalapította a színház ifjúsági és közösségi műhelyét. Jelenleg is itt dolgozik szervezőként és drámatanárként.

### 4. Célok

A testnyelv, mozgás kifejezőképességének játékos, szórakoztató módon történő felfedezése segít a gátlások oldásában, bátorítja a félénkebb résztvevőket, felszabadítja az asszociatív gondolkodást, és a nyitott, játékosra kész hozzáállást: rugalmasság, gyors reakciók, új ötletek bátor kimondása / kipróbálása a célja.

### 5. Leírás

#### 1) Futótűz - gesztusok, mozdulatok

Körben állunk vagy ülünk, a játékmester elindít egy mozdulatot (csettintgetés, taps, páros sarokemelgetés, bármilyen mozdulat, gesztus lehet), a mellette ülők egyesével csatlakoznak. Ha végére ért a kör, új mozdulat indul, minden résztvevő csak akkor csatlakozik be, ha a mellette ülő is már az új mozdulatot csinálja. Játshatjuk úgy is, hogy egy idő után a játékosok közül bárki jelentkezhetsz indítónak vagy mindenki indíthat sorban egy mozdulatot.

### **Variációk, fokozatok:**

- Növekedés, túlzás: a gesztus, mozdulat úgy megy körbe, hogy minden egyes résztvevőnek egy picivel nagyobbban kell mutatnia, így – bár fokozatosan haladva, de – a végén már óriásira túlozva.
- Hangokkal együtt: a mozdulat / gesztus mellé egy hangot, hangeffektet is kiadhatnak a játékosok, ezt is utánozni kell a mozdulattal együtt.

### **2) Mi ez?**

Helyezkedjétek el körben! Keressetek egy jellegzetes formájú tárgyat! Ez lehet bármi. Ülve vagy állva adogassátok körbe a tárgyat! Akihez ez a tárgy kerül, annak el kell játszania, hogy az egy másik tárgy. Ne szólaljatok meg, és addig játsszatok, amíg a többiek közül valaki ki nem találja a megoldást! Olyan megoldásokat fogadjatok el, amelyekben az elmutogatott tárgy mérete és formája valamelyest hasonlít az eredetiére. Ha fogynak az ötletek, betehetitek középre a tárgyat, és bárki, akinek eszébe jut valami róla, megmutathatja.

### **3) Varázsgyurma**

Körben állva vagy ülve mindenki, sorban megkapja a varázsgyurmát (láthatatlan anyag, amiből bármit lehet formázni). A játékosok egymás után a levegőből meg kell, hogy formázzanak, gyúrjanak egy tárgyat, amit aztán – elmutogatva, pantomimezve – használnak is. A többieknek ki kell találniuk, hogy mit gyúrt az adott játékos, akinél a láthatatlan gyurma van. Ha kitalálták, össze kell gyúrni a levegőt pici gombóccá, és továbbadni a körben következő játékosnak.

### **4) Kapd el!**

Körben állva minden játékosra sor kerül. Akire sor került, pantomimezve, a levegőben el kell mutogatnia, hogy mekkora, milyen alakú, és milyen súlyú tárgy van a kezében, és ezt a tárgyat át kell dobni / löknie / gurítania a körben álló egyik társának, akinek a méretet és súlyt megtartva “el kell kapnia” a képzeletbeli lég-tárgyat. Majd ő alkot egy másik tárgyat, és azt dobja tovább másnak. Mindenkire kerüljön sor! Meg lehet kérdezni, hogy ki nem volt még, és annak dobni, aki felemeli a kezét a kérdésre.

### **5) Tabló**

Válasszunk egy helyszínt: be kell állni tablóba, visszaszámlálás végére (5-4-3-2-1). Mondok egy történetet, mindenki reagál rá, és másik pozícióba helyezkedik, 5-4-3-2-1, mondom a következőt, arra is.

- vonatállomás, késés, ütközés, mindenki túlélte
- osztályterem, nem jön a tanár, bejön az igazgató, közli, hogy vége a sulinak
- királyi palota, lakodalomra készülnek, eltűnt a menyasszony, kiderül, hogy egy medve vitte el, kiderül, hogy a medve a vőlegénye

Törekedjünk arra, hogy minél kifejezőbb legyen ez a tabló; tehát aki rápillant, rögvest tudja kit, mit lát, kik a megállított pillanat szereplői, milyen a viszonyuk, stb. Figyeljünk a többi figurára, igazodjunk a többiekhez. Észleljük, hogy ők milyen alakot jelenítenek meg (például ne legyen két bíró egy tárgyaláson), milyen teret jelenítenek meg (egy strandképben ne pingpongozzunk a vízben)

### **Példák instrukciókra:**

- olasz család vacsorázik
- tűz a toronyházban
- vadnyugati kocsmá
- pályaudvar
- a híd alatt éjszakázók
- új gyerek belép az osztályba
- fegyelmi tárgyalás
- vad törzs turistákra támad
- vad törzs vacsorázik
- színjátszó csoport előadása a szülőknek
- éjféltor a temetőben
- bikaviadal
- elegáns étterem
- káosz az énekórán
- kevés jut a nagyon leértékelt termékből
- a hadvezér lelkesítő beszéde
- közös buszozás (a sofőr vadul vezet)
- cirkusz stb.

### **6) Én vagyok a ...**

Álljunk körbe! Egy önként jelentkező bemegy középre, beáll egy pózba, amit tartani fog, és el is mondja, mit jelenít meg: "Én vagyok a... (pl. fa). Bemegy mellé egy második ember, beáll pózba és kompozícióba az elsőhöz képest, ahhoz kapcsolódva, és el is mondja, hogy mit jelenít meg: "Én vagyok a... (pl. favágó). Tartják a pózt. Bemegy hozzájuk egy harmadik ember, és eldönti, hogy kézen fogva az első vagy a második embert viszi ki magával a körből. El is mondja: "Én vagyok a farkas, és viszem magammal a... (kiválasztja az egyiket)... (pl. favágót). Kimennek a körbe a többiekhez. Aki bent maradt, előlről kezdi, ugyanabban a pózban marad, mint amiben addig volt, és újra elmondja: "Én vagyok a... (pl. fa)." Bejön hozzá egy következő ember...

### **7) Stoppos játék**

Üljetek le félkörben! Egy pár indítja a játékot egy általuk kitalált jelenettel, amelyet egészen **addig játszhatnak, amíg valakinek a nézők közül eszébe nem jut az egyik mozdulatról egy újabb jelenet.** Ekkor hangosan azt mondja: „*Stop!*” A szereplők abban a pillanatban megállítják a játékot, és szoborrá dermednek. A „stop-poló” lecseréli az egyik szereplőt: felveszi annak testtartását, majd egy új játékot indít el. Szerencsés, ha már az első gesztusából, mozdulatából kiderül, mit gondolt ki, így társa gyorsabban tud alkalmazkodni az új szerepéhez. A „stoppolók” mindig új ötlettel folytassák a játékot! A játék állóképből indul, és a játékvezető tapsára kezdődik a jelenet.

### **8) Gépezet**

- a) Kis létszámú csoportokban dolgozunk. Minden csapat feladata, hogy egy különleges szerkezetet hozzon létre a játékosok testéből. A csoport minden tagja részt kell, hogy vegyen a szerkezetben, és egymáshoz kapcsolódva, egymásra figyelve, közösen kell egy nagy szerkezetet létrehozni, aminek mindenki az alkatrésze.  
Néhány ötlet: toronydaru, gémeskút, fa, híd, repülőgép stb.

#### **b) Mozgó szerkezet:**

Alkossatok egy nagy kört úgy, hogy majd a játék során minél nagyobb teret lehessen használni! Az egyik játékos a kör közepére áll, és valamilyen mozdulatot végez gépies, ismétlődő módon (mondjuk ide-oda himbálja a karját). Egyenként, nem előre meghatározott sorrendben, mindenki belép a körbe úgy, hogy létrehoz egy olyan mozgást, ami szinkronban van a már bemutatott mozdulattal. Mondjuk a második játékos lefekszik a földre, és fel-le mozgatja az egyik lábát abban a ritmusban, ahogyan az

első játékos a karját mozgatja. Fizikailag érintkezhetnek egymással, és igénybe vehetitek valaki más segítségét is. A lényeg az, hogy a különféle mozdulatokból egy gép álljon össze. Alkalmazatok váratlan irányú, különböző ritmusú, vagy olyan, különböző szintű mozgásokat is, mint például a lefekvés, guggolás, támaszkodás stb. A játék végére megelevenedik egy fantasztikus gép, amely különféle, bonyolult ritmusban működő részekből tevődik össze. Próbáljatok kitalálni hanghatásokat is a gép működéséhez!

A játékvezető irányításával játsszátok el, hogy az áramot kikapcsolták, a gép energiát veszít, majd leáll. Visszkapcsolják, először csak lassan működik; majd egyre gyorsabban és hangosabban; egészen addig, míg a gép felrobban és szétesik!

Beszélgetés, reflexió:

- Milyen gépezetet alkottatok?
- Neked mi volt a szereped a nagy egészen belül?
- Mennyire volt nehéz tartani a mozgást, amíg mindenki be nem állt?

## 9) Teremtény

Ha az előző játék sikerült, bizonyára képesek vagytok alakzatok, élőlények, tárgyak megteremtésére is. Készítetek magatokból közös teremtényeket, és mutassátok be tablóképek segítségével! Lássunk egy példát! Hozzatok létre közösen egy sárkányt, aminek annyi feje van, ahányan vagytok! Ha összeállt a sárkány, mozduljon meg! Nézzen körül lomhán, és amikor meglátja az ellenségét, vegyen fel támadó testtartást, készüljön a harcra! Megszólaltathatjátok a sárkány hangját is, ahogyan ráförmed a szemben állóra, támadásba lendül és tüzet okád, vagy ahogyan kifárad a diadalmas viadal után, és hangosan mély álomba merül.

Találjatok ki más valóságos vagy elképzelt teremtényeket!

\*\*\*\*\*

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Ezekben a játékokban nincsen rossz ötlet, javaslat vagy válasz. Minden ötletet fel kell venni és tovább kell vinni. Ezáltal tudunk megtanulni odafigyelni egymásra, a másiktól érkező impulzusra reagálni, nyitottnak, rugalmasnak, együttműködőnek lenni.

A szabályjátékoknál fontos a pontos instrukció. Érdemes a játékszabály ismertetése után helyet adni az esetleges pontosító kérdéseknek, és csak akkor elkezdni a játékot, ha mindenkinek minden világos. Ha a játékvezető megválaszolta az összes felmerülő kérdést, még ellenőrizheti a csoport felkészültségét egy "Kezdhethük?"-kérdéssel. Másrészt nem érdemes nagyon hosszasan sem magyarázni, néha többet ér a megmutatás vagy a kipróbálás, mint a magyarázat.

Egy-egy játéksorban a fokozatosság elve nagyon fontos szerkesztőelv. Az egymást követő játékok egy szerkezetet alkotnak. A játéksor elején érdemes bemelegítő-jellegű játékot játszani, hogy a résztvevők meg tudjanak érkezni, és egymásra tudjanak figyelni. A Tabló a félénkebb résztvevőknek is komfortos, így fel tudnak készülni a következő játékokra, amiben két / három ember kiáll, és a többiek nézik őket. Ezzel együtt minden önkéntes alapon megy. De fontos játékszabály, hogy a játék közben végig játsszunk! Akkor is, ha éppen semmi ötletünk nincs. Ne álljunk ki! *A bármi* jobb, mint a semmi!

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

- **Körömi Gábor: Játékvezetési alapismeretek**, Drámapedagógiai Magazin 53. szám, 14-22. oldal [https://epa.oszk.hu/03100/03124/00082/pdf/EPA03124\\_dpm\\_2015\\_3\\_014-022.pdf](https://epa.oszk.hu/03100/03124/00082/pdf/EPA03124_dpm_2015_3_014-022.pdf)
- **Kaposi László (szerk.) Játékkönyv**, Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Marczibányi Téri Művelődési Központ, 2002.
- **Gabnai Katalin: Drámajátékok - Bevezetés a drámapedagógiába**, Helikon Kiadó, 2015
- **Kaposi László: Szerkesztési elvek gyakorlatsorok létrehozásához; Gyakorlatsorok tervezése és vezetése során előforduló gyakori hibák**  
[http://www.szitoimre.com/doc/28\\_drámapedagogia.pdf](http://www.szitoimre.com/doc/28_drámapedagogia.pdf) 38-41.o.
- <https://drama.hu/category/jatektar/>
- **Perényi Balázs: Improvizációs gyakorlatok - Kézikönyv amatőr szintársulatok részére**, ZETNA Kiadó, 2009.

## Egyéni mentorálás

Szerző(k): Gilles Essuman, RESOPA, Franciaország

### 1. Összefoglalás

Az egyéni (one-on-one) mentorálás fontos szerepet játszhat egy olyan fiatal fejlődésében, aki vállalkozói ismereteket szeretne szerezni.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 2-3 óra / hét
- b. Kategória: Egyéni találkozó
- c. Korosztály: 16-70+
- d. Résztevők száma: 5-12 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Egyéni fejlődés támogatása  
(EntreComp): Lehetőségek felismerése, Kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai, Motiváció és kitartás
- f. Résztevők köre: nincs korlátozva
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

Gilles Evrard Essuman ifjúsági munkás, az Európai Unió számos ifjúsági programjában volt érintett mint résztvevő, majd szervező, tréner, konzultáns. Szakterülete a szociális innováció, az alulról jövő kezdeményezések, és a nem formális oktatási módok használata a helyi közösségek fejlesztésében. Doktori kutatómunkáját gazdaságföldrajz témakörben végzi a Luxemburgi Egyetemen.

### 4. Célok

- Közvetlen személyes kontaktus létrehozása.
- Annak segítése, hogy a fejlődni vágyó fiatal bízzon magában, és abban, hogy megvannak a képességei a vállalkozóvá váláshoz.
- Személyre szóló támogatás, tanácsadás.

### 5. Leírás

A vállalkozói tevékenység olyan egyedi kihívásokat jelent, amelyeket a legtöbb leendő vállalkozó nem lát előre, és nem is tud megbirkózni velük. Ezen okok miatt -- sok más mellett -- a mentori kapcsolatok a vállalkozói oktatás egyik legfontosabb bevált gyakorlatát jelentik. A vállalkozói mentorprogram arra törekszik, hogy a fiatalokat tapasztalt vállalkozókkal hozza össze, hogy tudást, útmutatást és strukturált támogatást nyújtson az előttük álló, egyedi kihívásokkal történő szembenézéshez.

A személyes mentorálás célja, hogy inspirációt és bátorítást nyújtson. A mentorálásnak a teljes vállalkozói életciklust át kell fognia – kezdve a vállalkozóvá válni szándékozó személy megerősítésével, egészen az új vállalkozás létrehozásáig és elindításáig. A kapcsolat addig folytatódik, amíg a vállalkozás kis- és közepméretűvé nem válik, vagy esetleg tovább is nő. A mentornak kritikus erőforrásokat kell biztosítania a fiatal vállalkozók számára, beleértve a tudásátadást, a tapasztalatszerzés lehetőségét, a befektetőkkel való találkozást és a zászlóshajó programjukat is.



## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Célunk fiatal tehetségek támogatása, és ezzel párhuzamosan új ötletek, nézőpontok terjesztése.

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

- Patel, Sujan. Why Every Entrepreneur Needs a Mentor. Forbes. Nov 12, 2014
- [https://www.youthpass.eu/downloads/13-62-276/Publication\\_121\\_Final.pdf](https://www.youthpass.eu/downloads/13-62-276/Publication_121_Final.pdf)
- <http://www.youthmentoring.org.nz/content/docs/Victoria%20Communities%20-%20A%20Guide%20to%20Mentoring.pdf>
- <https://www.mentoring.org/mentoring-impact/>

## Élet- és munkaminőség felmérése

Szerző(k): Mathilde Armengaud, RESOPA, Franciaország

### 1. Összefoglalás

A szervezeten belüli élet- és munkaminőségének felmérése szükséges ahhoz, hogy képet kapjunk a munkavállalók jóllétéről, és meghatározzuk a fejlesztendő területeket. A diagnózis nem csupán a helyzetről, de azokról a lehetséges erőforrásokról is képet ad, melyek a fejlődéshez szükségesek lehetnek.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 2-3 hét 2 fázisban (kérdőív: 2 hét + interjúk 1 hét)
- b. Kategória: Közös diagnózis
- c. Korosztály: 18-75+
- d. Résztevők száma? 3-12 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: A problémás területek megállapítása, A dolgozók jóllétére irányuló törekvések kidolgozása  
(EntreComp): Önismeret, Tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Együttműködés
- f. Résztevők köre: egy szervezet munkatársai
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, változtatások nélkül.

### 3. Szerző(k)

Mathilde Armengaud ifjúsági munkás, nagy tapasztalattal rendelkezik az alábbi tevékenységi területeken: helyi közösség fejlesztése, fiatalok aktív részvételének elősegítése, kulturális projektek, rugalmas ellenállás fejlesztése. Építész szakon végzi egyetemi tanulmányait, mellette elkötelezett ifjúsági és önkéntes munkás.

### 4. Célok

- A lelki egészség, a szociális jólét iránti érzékenyítés egy szervezeten belül.
- A szervezet gyengeségeinek azonosítása a jóllét szempontjából.
- A munkakörnyezet javítása.

### 5. Leírás

Először is, közöljük a szervezeten belüli szereplőkkel, hogy ilyen felmérést szeretnénk végezni. Első lépésben egyéni kérdőíveket fogunk kitölteni, ügyelve arra, hogy a válaszok névtelenek legyenek, hogy a munkavállalók szabadon, mindenféle ítékezés nélkül kifejtessék véleményüket. Ha mélyebben szeretnénk elmélyülni a diagnózis felállításában, hasznosabb személyes elbeszélgetéseket szervezni.

A teljeskörű kép kialakításához a következő témákra érdemes kitérni:

- A munkavállalók rendelkezésre állása, kapacitása
- Kulcsfontosságú szereplők (orvosok, belső erőforrások...) jelenléte
- Szükség van-e külső erőforrásokra?
- Hozzáfér a munka elvégzéséhez szükséges összes erőforráshoz?
- Milyen a szociális párbeszéd jellege?
- Mit gondol a mi kettőnk kommunikációjáról?

A munkavállalók közötti kapcsolat kontextusában:

- Hogyan érzi magát a munkatársai között?
- Jó a kapcsolata a kollégáival?
- Mire van szüksége ahhoz, hogy jól érezze magát?
- Mi a véleménye a szervezetről?
- Mit gondol, hogyan lehetne fejleszteni?

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

A diagnózis sikere szempontjából a legfontosabb pont az interjúk szervezője és a kérdezett személy közötti kapcsolat. Csak akkor lesz őszinte a kommunikáció, ha a kérdezett biztonságos, erőszakmentes térben érzi magát. Ehhez jelentősen hozzájárul az átláthatóság és a bizalommal teli légkör.

Az eredmények alapján lehet elkezdni gondolkodni a fejlesztendő területeken. Erről is szó eshet az interjúk során. Hogyan lehet javítani a munka minőségét a szervezeten belül? Amennyiben ez egy személyközi kérdés, hogyan tud a szervezet egésze ebben segíteni?

Amire mindenképpen érdemes kitérni az interjú során:

- A szervezeten belüli kommunikáció (kommunikációs eszközök, szociális kapcsolatok)
- A módszerek és eszközök ismerete és használata (beleértve számítástechnikai eszközöket is).
- A munkavégzés feltételei (személyi beosztás, szerződési feltételek, feladatok).
- Munkakörnyezet (munkahely, az eszközök elérhetősége és minősége).

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

- [https://www.groupe-sos.org/media/doc/pages/guide\\_qvt\\_sos\\_2015\\_def.pdf](https://www.groupe-sos.org/media/doc/pages/guide_qvt_sos_2015_def.pdf)

## Élő Bingo

Szerző(k): Alexandra Peca, GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

A Élő Bingo egy jégtörő játék, ami segít abban, hogy érdekes információkat tudjanak meg egymásról a játékosok. A résztvevők a teremben járkálnak, és minél több emberrel találkoznak addig, míg a játékszervevényükön szereplő minden információra nem találtak valakit.

A Élő Bingo egy jól ismert játék, de ebben az esetben speciálisan úgy fejlesztettük, hogy a vállalkozói készségekkel kapcsolatos projektekben történő felhasználásra alkalmas legyen.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 15 perc játékidő + 30 perc összegzés, értékelés
- b. Kategória: Közösségépítő játék, Jégtörő játék
- c. Korosztály: 19+
- d. Résztvevők száma: 16-40 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Csoportdinamika, Hálózatépítés, Idegen nyelvek gyakorlása, Együttműködés  
(EntreComp): Lehetőségek felismerése, Kreativitás, Motiváció és kitartás, Kezdeményezés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: Egymás számára ismeretlen résztvevők játsszák.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

A játékot Alexandra Peca nemzetközi programok során fejlesztette, mint a GEYC szervezeten belül a Demokrácia és emberi jogok részlegének vezetője. Alexandra az elmúlt négy évben projektmenedzserként tevékenykedett főként részvételi programok, civil oktatás, ifjúsági munka, digitális oktatás, emberi jogok területén. Korábban részt vett a Romániai Európai Parlamenti Kapcsolattartó Iroda projektjében, mint Az európai demokrácia népszerűsítője. Alexandra a GEYC szervezetén belül azért felel, hogy a tevékenységekbe bevonják a fiatalokat, és teret adjanak nekik a cselekvésre, ezáltal lehetővé téve, hogy megismerjék jogukat, és felelősségérzet, elkötelezettség alakuljon ki bennük a demokratikus és civil működés irányában.

### 4. Célok

- Az ismerkedés elindítása.
- Oldott légkör teremtése.
- Egymás megismerése.
- A vállalkozói készségek témájának bevezetése.

### 5. Leírás

**Kellékek:** kinyomtatott bingo lapok és tollak.

Osszuk ki a Bingo lapokat, mindenkinek legyen egy lapja és egy tolla. Minden résztvevő feladata, hogy a teremben körbe járkálva és a többiekkel beszélgetve megtalálja a saját bingo-lapjának megfelelően

a többieket. Ugyanaz a személy nem szerepelhet kétszer a lapokon. Ha egy résztvevőnek kijön egy ötös sor vagy oszlop vagy diagonál, akkor BINGO-t kell kiáltania, és ezzel megnyeri a játékot.

Ellenőrizzük a többiekkel együtt a nyertes szelvényt!

A játék egy másik változata, mikor a résztvevőknek minden kérdésre kell találniuk választ, és csak akkor kiálthatnak BINGO-t.

## **6. Megközelítés, jó tanácsok**

Ez a játék nemcsak jégtörőnek alkalmas, mert arra ösztönöz, hogy a teremben mindenki mindenkivel szóba elegyedjen, de segít abban is, hogy bevezessük a projekt fő témáját (ebben az esetben a vállalkozói készségek fejlesztését), és egy olyan közös alapot teremtsen, amire a későbbi tevékenységek épülhetnek, hiszen lesz egy közös tudás, illetve megismerhetjük a többiek témát illető eddigi tapasztalatait.

### **1. Megjegyzések, kiegészítések**

A középső rubrika üres maradhat, mint a hagyományos BINGO játékban. A BINGO szelvény előkészítését követően nyomtassunk belőle annyi példányt, ahány résztvevőt várunk a játékba.

#### **Bingo-szelvény - minta:**

A Bingo-szelvény pdf és word formátumban innen letölthető:

<https://docs.google.com/document/d/1E5NtDXjV3w0loldJ92yp8vFBXQGHu6ff/edit?usp=sharing&ouid=103642950241455499005&rtpof=true&sd=true>

<https://drive.google.com/file/d/15aBUwtOVL2b7Gx809xSvFmJVffUzm760/view?usp=sharing>

## Euro Kaszinó

Szerző(k): Gabriel Brezoiu és Diana-Adela Ionita, GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

Az Euro Kaszinó egy nem formális tanítási módszer, hasznos eszköze egy workshop vagy tréning összefoglalásának, lezárásának, értékelésének vagy annak, hogy egy csoport felmérhesse a saját tanulási folyamatának pillanatnyi állását. Ez egy csapatjáték, ami előmozdítja a tagok közti kommunikációt, és fejleszti az interperszonális kompetenciákat, a vezetői készségeket, valamint elősegíti, hogy a résztvevők a felelősségvállalást játékos formában gyakorolhatják.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: kb. 90 perc játék + 35 perc összegzés
- b. Kategória: Szituációs játék
- c. Korosztály: 16-19 / 19+
- d. Résztvevők száma: 16-40 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Csoportdinamika, Résztvételiesség, Szerepjáték (EntreComp): Lehetőségek felismerése, kreativitás, Értékek felmérése, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: Egymás számára ismeretlen résztvevőkkel is működik.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

A módszert Gabriel Brezoiu (igazgató) és Diana-Adela Ionita (a digitális részleg vezetője) dolgozta ki, majd fejlesztette tovább a gyakorlatban több ifjúsági csere alkalmával. Gabriel tréner, ifjúsági munkás, közösségi média szakértő és projekt menedzser. 2007 óta dolgozik az ifjúsági szektorban, nem formális oktatásban, a vállalkozói kompetencia fejlesztésével foglalkozva. Főbb tevékenységi területei: a design thinking (tervezői gondolkodás), Business Canvas Model, kreatív kifejezés, valamint olyan, az ifjúsági munkában hasznosítható digitális eszközök, módszerek fejlesztése, melyeket a vállalkozói szellem erősítésére használhatunk, valamint arra, hogy az ötlettől eljussunk a megvalósításig. Diana kommunikáció szakon szerzett diplomát (BA és MA fokozat), szakterülete az interkulturális diskurzus. Tanulmányokat végzett facilitáció, pszicho-pedagógia, globális oktatás, multikulturális közegben végzett oktatási tevékenység témakörökben.

### 4. Célok

- Bátorítani a résztvevőket, hogy rálássanak saját tanulási folyamatukra
- Párbeszédre ösztönzés, az interperszonális kompetencia fejlesztése
- Vezetői készségek fejlesztése
- Felelősségvállalás gyakorlása

### 5. Leírás

Kellékek:

- játékpénz (kredit)

- játéklapok / kérdőívek / részvények (A4-es lapokon kérdések a résztvevőknek)
- minimum 3 facilitátor;
- zárt kérdések (a léggömbökbe);
- szerencsejáték-eszközök (kártya, kocka, darts, stb.)

A játékban egy igazi kaszinót építünk fel, ahol minden asztalnál más kihívásokkal találkozhatnak a résztvevők. Attól függően, hogy milyen folyamatot, programot szeretnénk értékelni, az egyes asztaloknál található játékok nagyon sokfélék lehetnek: részvények, kérdések és szerencsejátékok, pszichometriai játékok, társasjátékok, memóriajátékok, stb. Minden csapatnak (4-6 fő) egyenlő mennyiségű játékpénze van induláskor. Kezdekor a csapatok két percet kapnak a stratégia felállítására. A kihívások asztalai egyesével nyílnak meg, a legkevésbé kockázatosan kezdve a legmagasabb kockázatúig. 30 perc után már minden asztal működik. Minden kihívásnál fizetni kell a játékba történő beszállásért. Minden asztalnál más rendszer működik (a facilitátorok tehetnek speciális ajánlatokat, belemehetnek alkudozásba, ha akarnak, stb.) és a saját asztalukat vonzóvá tehetik, hirdethetik... akár egy igazi kaszinóban. A kihívások teljesítésével a játékosok játékpénzt nyerhetnek. A játék végén az a csapat győz, aki a legtöbb játékpénzt birtokolja.

Az összegzés és a tudatos értékelés az alábbiakra terjed ki: csapatmunka, csoportdinamika, bevonódás, a csoportban betöltött szerep, vezetői készségek és feladatok, tartalmi relevancia, a csapatok stratégiája, tanultak, stb.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Az Euro Kaszinó egy stratégiai játék is egyben, ami lehetővé teszi, hogy csapatok megtapasztalják a közös cél kitűzésének és végrehajtásának feladatát, a kockázatvállalás élményét, és tanulhassanak a tapasztalatokból, hibákból, és a tanultak különféle módokon történő összegzésére is lehetőséget ad. Az Euro Kaszinó mindezeket figyelembe véve egy nagyon hatékony módja a nem formális értékelésnek, összegzésnek.

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

- <https://www.geyc.ro/2018/01/nfe-method-euro-casino.html>

### Kellékek:

- [https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-1725/Stocks%20-%20modified.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1725/Stocks%20-%20modified.pdf)
- [https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-1724/Casino-qa1.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1724/Casino-qa1.pdf)

## 8. Megjegyzések, kiegészítések

- Fontos, hogy több facilitátor párhuzamos működését igényli a játék. Asztalonként egy facilitátor szükséges. Nem árt külön egy fő, aki a frissítőkkal és az Internet-kapcsolattal foglalkozik, esetleg rögzíti az eseményeket, amennyiben erre igény van.
- Az előkészületekre érdemes elég időt hagyni. A megfelelő hangulat megteremtése sokat ad a játék élvezeti értékéhez: kaszinó-zene, színes fények, léggömbök, a megfelelő öltözet

kiválasztása, a bejáratnál belépő kártya kiosztása, stb. Nyugodtan engedjük szabadjára a kreativitásunkat!

- Érdemes az összegzést is alaposan előkészíteni.
- A játékoknak, kihívásoknak témájukban szorosan kell kapcsolódnuk a tanultakhoz, ahhoz a témához, amivel a csoport foglalkozik. Például, ha éppen egy vállalkozói készségeket fejlesztő ifjúsági programról van szó, akkor a kérdések asztalánál ezzel a témával kapcsolatos kérdések jelenjenek meg: olyan információkra kérdezzük rá, amiket a foglalkozásokon, workshopokon tanultak, hallottak, vagy az interkulturális esten tapasztaltak alapján a különböző nemzetiségek, kultúrák vállalkozói készségekkel kapcsolatos nézőpontjai, attitűdjei. A Monopoly alapján is fogalmazhatunk meg játékszervező elveket (pontnyerés és pontvesztés szabályai, másik kérdés húzása, menj tovább egy másik asztalhoz, stb.).



## Gondolattérkép-minták

Szerző(k): Mathilde Armengaud, RESOPA, Franciaország

### 1. Összefoglalás

Készítsünk közös elmetérképet, hogy vizualizálhassuk a közös gondolkodás menetét és eredményeit a cselekvés felé vezető úton!

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 30-45 perc
- b. Kategória: Brainstorming
- c. Korosztály: bármilyen korosztálynak
- d. Résztevők száma? 3-15 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Ötletek gyűjtése akcióterv kidolgozásához (EntreComp): Lehetőségek felismerése, Kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés
- f. Résztevők köre: bárki
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Lehetséges, vannak megosztható / közösen szerkeszthető online mind mapping felületek.

### 3. Szerző(k)

Mathilde Armengaud ifjúsági munkás, nagy tapasztalattal rendelkezik az alábbi tevékenységi területeken: helyi közösség fejlesztése, fiatalok aktív részvételének elősegítése, kulturális projektek, rugalmas ellenállás fejlesztése. Építész szakon végzi egyetemi tanulmányait, mellette elkötelezett ifjúsági és önkéntes munkás.

### 4. Célok

- Ötletek generálása csoportban
- A közös gondolkodás erejének használata

### 5. Leírás

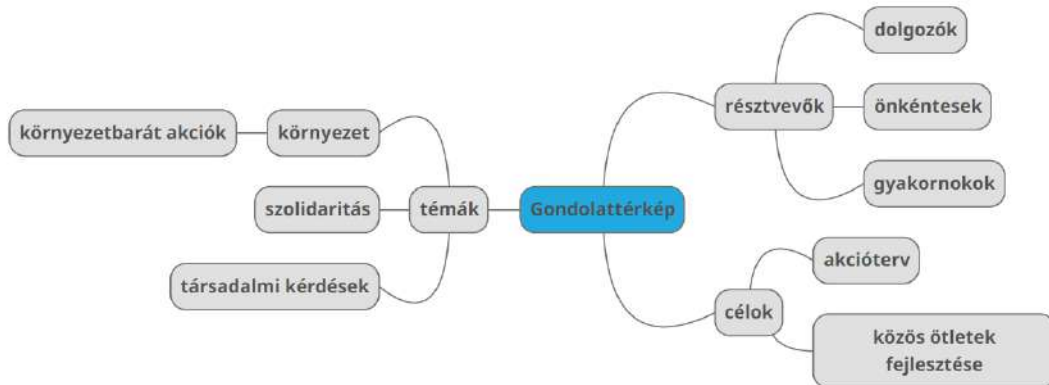
Először is szükség lesz egy kis előkészületre és némi berendezésre: kartonpapír, tollak, filcek, címkék és bluetack, post-itek, fotók, képek a témához kapcsolódóan. A kartonlapot tegyük az asztal közepére – erre fogjuk gyűjteni az ötleteket. Írjuk fel a témát / kulcsfogalmat, amivel foglalkozni szeretnénk középre, és rajzoljuk fel a belőle induló ágakat.

Az asztal minden sarkára helyezzünk el fotókat, képeket a témával kapcsolatban, és tegyük ki filceket.

A résztvevőket kérjük meg, hogy helyezkedjenek el az asztal körül. Adjunk nekik 20 perc gondolkodási időt. A résztvevőknek el kell helyezniük az elemeket a táblán, majd elmagyarázni az elemeket és a helyüket is.

Második körben az ötleteket prioritizálhatjuk aszerint, hogy mennyire lehetnek hasznosak egy akcióterv elkészítésében.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok



[A kép PDF-ben itt található.](#)

Érdemes végiggondolni, hogy mi a célunk a feladattal, és listát írni ezekről. Az elemek szerepe az, hogy minél inkább meg tudjon jelenni a gondolkodásunk vizuális formában is.

Amennyiben online szeretnénk elvégezni e gyakorlatot, az internet számos, csoportos felhasználásra alkalmas felületet kínál.

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

<https://www.mindmup.com/>

## GoodWillage 1.1

Írta: Szabó Julcsi, InSite Drama, Magyarország

### 1. Összefoglalás

A következő három jó gyakorlat egy hosszabb folyamat három része. A falutervezés egy nagyszerű eszköz arra, hogy egy csoportból közösséget formáljunk. Ez a tevékenység kapaszkodókat adhat ahhoz, hogy egy csoport deurbanizálódjon, vagyis kisközösségi szinten lássa át a folyamatot, és egy falu vezetését kialakítva egy adott ügy mentén, irányvonalak és motiváció meghatározásával érhesse el változásokat.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 60-90 perc
- b. Kategória: Közösségépítés, Stratégiai tervezés
- c. Korosztály: 16-19 / 19+
- d. Résztevők száma: 4-8 / 8+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció, Kreativitás, Csapatépítés  
(EntreComp): Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztevők köre: Jobban működik a játék, ha ismerik egymást a résztvevők.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Lehetséges az online adaptáció, javasolt programok: Sketchboard, Miro, Ziteboard, Sketchpad, Scribble, stb...

### 3. Szerző(k)

Ezt a módszert Szabó Julcsi (közösségfejlesztő, projektmenedzser) dolgozta ki Közösségi és civil tanulmányok mesterszakon végzett tanulmányai és EVS önkéntessége során. Julcsi számos kulturális ifjúságfejlesztési programban vett részt, jelenleg az InSite Drama egyik koordinátoraként dolgozik. Célja, hogy olyan környezetet teremtsen, melyben biztonságosan lehet játszani, alkotni és fejleszteni magunkat.

### 4. Célok

Ennek a feladatnak a célja, hogy a csoport kreatív gondolkodása és csapatmunkája által megalkossa egy falu közösségét, és képesek legyenek a szükségletek megfogalmazására. A második részben fontos lesz majd a komplex gondolkodásra való képesség, amikor interjúkat készítenek.

### 5. Leírás

**Kellékek:** csomagolópapír, filcek

Az első részben a falutervezési egység után minden résztvevő aktív állampolgárrá válik, így mindenki megtalálhatja helyét a közösségben és a feladatban. A harmadik részben közösségi tervezés során együtt fognak létrehozni egy projektet, a saját pozíciójukból.

- 1) Rajzoljatok egy falut! – csomagolópapírt és filceket osztunk ki minden csoportnak a foglalkozás kezdetén. (kb. 15-20 perc)

**Célunk:**

- A tervek legyenek reálisak (pl. ritkán találunk felhőkarcolókat egy faluban).
- Legyenek fenntarthatóak (nem csak a foglalkozás idejére létrejött ötletek, hanem hosszú távon is megvalósíthatóak legyenek).
- Olyan falut tervezzenek, amelyben ők is szívesen élnének.

**Támpontok, példakérdések:**

- a) Hogyan választjuk ki a falu helyét: gondoljátok végig a környezetet: hegyek, vizek, erdők, utcák, közösségi terek, leghíresebb épületek, köztéri alkotások, közösségi közlekedés, ... Van-e a közelben város?
  - b) Mi teszi fenntarthatóvá ezt a falut? Miért jó itt élni? Ajánlanátok-e másoknak?
  - c) A feladat végén osszuk meg egymással, milyen falvakat terveztünk, és adjunk lehetőséget mindenkinek, hogy kérdezzenek egymástól.
- 2) Alkossuk meg a falu közösségét! Találjuk ki, kik laknak ebben a faluban, mi teszi őket a társadalom hasznos tagjaivá? (Mindenkinek legyen egy civil foglalkozása, és emellett valami olyan tevékenység, amit a falu lakóiért tesz.) Az a célunk, hogy olyan lakói legyenek a falunak, akiknek a figurája társadalmi ügyeket szolgál. (pl.: Józsi bácsi nyugdíjas. Az iskola mellett lakik, és minden reggel segít, hogy a gyerekek biztonságosan keljenek át a zebrán, és az autók biztosan megálljanak, vagy lassítsanak, amikor szükséges.) (kb. 15 perc)
    - a. Gyűjtsük össze mindenki ajánlatát, amit a faluért tehet, és kezdeményezzünk beszélgetést, hogy mi az, ami valóban jó érzéssel tölt el minket, ha a közelünkben van. Mitől érezzük magunkat a társadalom, hasznos tagjainak, és mi az, ami egy faluval kapcsolatban fontos, hogy elérhető legyen.
  - 3) Jelöljük ki a létrejött karakterek házait a faluban! Rajzoljunk fel mindenkit a térképre! Beszélgessünk egy kicsit minden karakterről, keretezzük egy kicsit az életüket (szociális háttér, napi rutin, jövőbeli tervek). (kb. 15-20 perc)
  - 4) A helyi sajtó prezentációt kell, hogy készítsen a falu honlapjára. Az újságíró csoportos interjúra kéri fel a helyi lakosságot. Szervezzünk falvanként interjút az érintett témák mentén:
    - miért költöznek ide az emberek?
    - a falu címere/zászlója
    - a falu története
    - a falu középületeinek logói
    - utcanevek
    - van-e bármilyen szimbóluma a falunak?
    - milyen népszokásokat őriznek a faluban?

(Érintett témák lehetnek még: munkalehetőségek, az idősök helyzete, szociális élet, szociális szolgáltatások, kikapcsolódási lehetőségek, a fiatalok helyzete, egészségügy, önkéntes lehetőségek, lakhatás. (Az interjú során törekedjünk konszenzusra, hogy az újságíró egyhangú cikket írhasson a faluról.) (kb. 30 perc)

Amennyiben nem csináljuk végig a GoodWillage projekt mindhárom foglalkozását, említsük meg, hogy a projekt három részből áll, és ez csak az első része egy hosszabb folyamatnak, amit később folytatni lehet. Tartsuk meg a faluterveket, és később próbáljuk feleleveníteni, hogy milyen feladatokat végeztünk!

## 6. Megközelítés

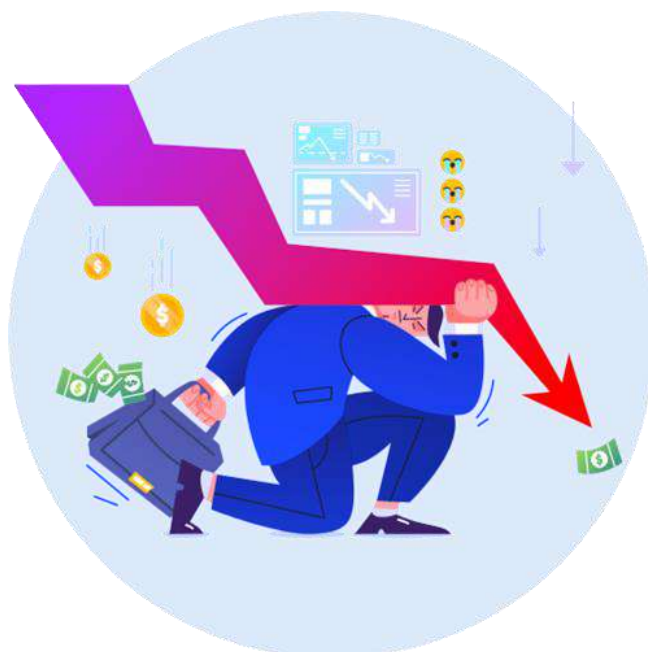
A csoport aktívan gondolkodhat napjaink egyik égető problémájáról: az előregedő falvakról és a vidéki munkanélküliségről, valamint közösségi szinten megfogalmazhatja, hogy milyen környezetben szeretne élni.

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

- Cormac Russell megközelítése: <https://www.youtube.com/watch?v=a5xR4QB1ADw>
- <https://www.nurtureddevelopment.org/category/blog/abcd-practice/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=C1WSkXWSJac>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cP5PAul3H4E>

## 8. Megjegyzések, kiegészítések

Javaslat: max. 8 fő/kiscsoportban végezzük a gyakorlatot.



## GoodWillage 1.2

Írta: Szabó Julcsi, InSite Drama, Magyarország

### 1. Összefoglalás

Ez a második része egy hosszabb, falutervezési folyamatnak. Ebben a részben a résztvevők karaktereket alkotnak, akik a faluban működő szervezeteknél dolgoznak, és a foglalkozás végén közösen szerveznek falunapot.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 60-90 perc
- b. Kategória: Közösségépítés, Stratégiai tervezés
- c. Korosztály: 16-19 / 19+
- d. Résztvevők száma: 4-8 / 8+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció, Kreativitás, Csapatépítés  
(EntreComp): Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: Jobban működik a játék, ha ismerik egymást a résztvevők.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Lehetséges az online adaptáció, javasolt programok: Sketchboard, Miro, Ziteboard, Sketchpad, Scribble, stb...

### 3. Szerző(k)

Ezt a módszert Szabó Julcsi (közösségfejlesztő, projektmenedzser) dolgozta ki Közösségi és civil tanulmányok mesterszakon végzett tanulmányai és EVS önkéntessége során. Julcsi számos kulturális ifjúságfejlesztési programban vett részt, jelenleg az InSite Drama egyik koordinátoraként dolgozik. Célja, hogy olyan környezetet teremtsen, melyben biztonságosan lehet játszani, alkotni és fejleszteni magunkat.

### 4. Célok

A feladat célja, hogy felhívja a figyelmet a helyi erőforrásaink fontosságára, és azokra a lehetőségekre összpontosítson, melyek körülöttünk vannak. A résztvevők vegyék észre a saját igényeiket és tudják megfogalmazni azokat. Célunk az is, hogy a feladat során egységesen ki tudjanak állni egy ügy mellett, meghallgassák egymást, és közösen érjenek el egy célt.

### 5. Leírás

A második részre már van egy alaptudásunk arról, kik is laknak a faluban, hogyan tudnak együttműködni. (Elevenítsük fel az előző alkalommal kitalált karaktereket!) Most aktív állampolgárai kell, hogy legyenek a közösségüknek, így ki kell találnunk társadalmi aktivitásukat, munkájuktól függetlenül. Nem számít, kinek milyen ötlete van, elnyerhetjük mások szavazatát.

- 1) Meghatározó szereplő: a résztvevők új szerepkörben találják magukat: mindenki egy-egy aktív tagja lesz a falu vezetőségének (húzhatnak kis kártyákból, közös megbeszélés során is

eldönthetik, kihez mi passzol a legjobban): a sportközpont vezetője, a művelődési ház igazgatója, az iskolaigazgató, az óvodavezető, az egészségház vezetője, a polgármester, a szociális központ vezetője, a civil szervezetek képviselője, stb.

- a. Keressük meg minden résztvevő erősségét! (10 perc)
  - b. A helyi iskola pályaválasztási napot szervez, és a csoportból mindenkit felkérnek, hogy készítsen rövid bemutatkozó videót, melyben népszerűsíti a saját területét, munkáját. Dolgozzunk párokban, készítsünk beszédet, videót, és prezentáljuk egymás számára! (kb. 20 perc előkészület + prezentációk)
- 2) Milyen egyesületek dolgoznak a faluban? Milyen területen dolgoznak? Alkossuk meg a szervezeteket és nevezzük meg a speciális területeket, melyet lefednek! (5 perc + gyors prezentáció)
- a. Minden egyesületnek lehetősége nyílik 1-1 helyi céggel való együttműködésre. Találjuk ki közösen, hogy melyik cég melyik szervezettel tudna együttműködni, miért választotta az adott céget. (Minden cég ugyanakkora összeggel támogathatja a szervezeteket, tehát nem a pénz a döntő szempont.) Milyen programot tudnának közösen szervezni, melyből mindkét fél tudna profitálni? (20 perc)
- 3) Szervezzünk falunapot a falu lakóinak bevonásával! (azok a karakterek lehetnek a főszervezők, akiket az előző foglalkozás során hoztunk létre)! A szervezéshez helyi forrásokat vehetünk igénybe: Milyen programokat szervezünk? Milyen hosszú lesz a falunap? Vonjuk be a helyi szervezeteket, akiktől az előző feladatban gondolkodtunk! A szervezetek milyen munkatársaira lesz szükség? A helyi cégek támogatják a falunapot? Hogyan? A helyi vezetők támogatják az eseményt? Hogyan? (15-20 perc előkészítés + prezentáció)
- 4) A feladatok után ne felejtünk minden ma készített anyagot megőrizni a harmadik részhez!

## **6. Megközelítés**

A csoport aktívan gondolkodhat napjaink egyik égető problémájáról: az előregedő falvakról és a vidéki munkanélküliségről, valamint közösségi szinten megfogalmazhatja, hogy milyen környezetben szeretne élni, és hogyan tud közösségi szinten együtt dolgozni a mindennapi életben és projektszinten.

## **7. Felhasznált / ajánlott irodalom**

(Isd. GoodWillage 1.1)

## **8. Megjegyzések, kiegészítések**

Javaslat: max. 8 fő/kiscsoportban végezzük a gyakorlatot.

## GoodWillage 1.3

Írta: Szabó Julcsi, InSite Drama, Magyarország

### 1. Összefoglalás

Ez a harmadik része egy három alkalmas falutervezési folyamatnak. A falutervezés egy nagyszerű eszköz arra, hogy egy csoportból közösséget formáljunk. Ez a tevékenység kapaszkodókat adhat ahhoz, hogy egy csoport deurbanizálódjon, vagyis kisközösségi szinten lássa át a folyamatot, és egy falu vezetését kialakítva egy adott ügy mentén, irányvonalak és motiváció meghatározásával érhessen el változásokat.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 60-90 perc
- b. Kategória: Közösségépítés, Stratégiai tervezés
- c. Korosztály: 16-19 / 19+
- d. Résztevők száma: 4-8 / 8+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció, Kreativitás, Csapatépítés  
(EntreComp): Etikusság és fenntartható gazdaság szempontjai, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztevők köre: Jobban működik a játék, ha ismerik egymást a résztvevők.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Lehetséges az online adaptáció, javasolt programok: Sketchboard, Miro, Ziteboard, Sketchpad, Scribble, stb...

### 3. Szerző(k)

Ezt a módszert Szabó Julcsi (közösségfejlesztő, projektmenedzser) dolgozta ki Közösségi és civil tanulmányok mesterszakon végzett tanulmányai és EVS önkéntessége során. Julcsi számos kulturális ifjúságfejlesztési programban vett részt, jelenleg az InSite Drama egyik koordinátoraként dolgozik. Célja, hogy olyan környezetet teremtsen, melyben biztonságosan lehet játszani, alkotni és fejleszteni magunkat.

### 4. Célok

A feladat célja, hogy felhívja a figyelmet a helyi erőforrásaink fontosságára, és azokra a lehetőségekre összpontosítson, melyek körülöttünk vannak. A résztvevők vegyék észre a saját igényeiket, és tudják megfogalmazni azokat. Célunk az is, hogy a feladat során egységesen ki tudjanak állni egy ügy mellett, meghallgassák egymást, és közösen érjenek el egy célt.

### 5. Leírás

Miután felfrissítettük emlékeinket az előző workshopokról, emlékeztethetjük résztvevőinket, hogy továbbra is aktív tagjai a társadalomnak. A mai foglalkozás során közösségi tervezési folyamaton



vesznek részt (a korábbi kiosztott/választott szerepkörükben), vagy együtt dolgozhatnak más résztvevőkkel (mint szervezetek képviselői), elereszthetik a fantáziájukat, és egy nagy, fenntartható projektet hoznak létre, amely a helyi igényeket szolgálja ki.

- 1) Idézzük fel, milyen figurákat alkottunk az első két foglalkozás során! Összpontosítsunk az erősségekre, mindarra, amit a faluért eddig tettünk (10 perc)
- 2) A mai feladat kiscsoportos (2-3 fő): kiírtak egy vidékfejlesztési pályázatot, melyre minden szervezet egyénileg is pályázhat, de más szervezettel együttműködésben is. (Pályázni bármire lehet, a játszótértől kezdve munkahelyfejlesztésen át eszközbeszerzésig bármire.) Minimum 30 percet adjuk a pályázat kitalálására.
  - a. Készítsünk pályázati tervet, amely az alábbi kérdésekre válaszol:
    - Kiknek a munkáját érinti a pályázati támogatás?
    - Kik a projektünk célközönsége?
    - Hogyan lehet megszólítani a falu közösségét? Hogyan segíti a mindennapi életünket?
    - Milyen forrásokra van szükség a megvalósításhoz a pénzügyi támogatáson túl?
    - Hogyan tudják ezt a fejlesztést kommunikálni a falu közösségével?
    - Fenntartható ez a projekt?
    - Milyen szervezeteket lehetne bevonni még a pályázatba? (ha be lehet)
    - Milyen helyi problémát tud megoldani ez a pályázat?
    - (emelt szinten: Készítsünk SWOT analízist a pályázathoz: melyek a pályázati anyag erősségei, gyengeségei, lehetőségei és veszélyei? Készítsünk pénzügyi tervet a projekthez! Maximálisan pályázható összeg 20.000.000 Ft.)
- 3) A második körben a kiscsoportok bemutatják projektjeiket. Adjunk lehetőséget mindenkinek, hogy kérdezhessenek a projekt alkotóitól, és biztosítsunk lehetőséget minden csoportnak, hogy újraírják, újragondolják prezentációjukat, ha úgy érzik, szükséges, és a változást is prezentálhassák még a végső szavazás előtt. (kb. 20 perc)
- 4) A workshop vége: szavazás. Mondjuk el a szabályokat a résztvevőknek: bármennyi projektre szavazhatnak, a sajátjukat kivéve. Minden körben kérdezzük meg a résztvevőket, miért szavaztak az adott projektre: emeljék ki az erősségeket, a projektben rejlő lehetőségeket, vagy a fejlesztési lehetőségeit. (Az a projekt nyer, amelyikre legalább a csoport 75%-a szavaz.) (10 perc)

## 6. Megközelítés

A csoport aktívan gondolkodhat napjaink egyik égető problémájáról: az előregedő falvakról és a vidéki munkanélküliségről, valamint közösségi szinten megfogalmazhatja, hogy milyen környezetben szeretne élni, és hogyan tud közösségi szinten együtt dolgozni a mindennapi életben és projektszinten.

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

(Isd. GoodWillage 1.1)

## 8. Megjegyzések, kiegészítések

Javaslat: max. 8 fő/kiscsoportban végezzük a gyakorlatot.



## Hackathon - Felelős innováció

Szerző(k): Gilles Essuman, RESOPA, Franciaország

### 1. Összefoglalás

A "Hackathon" egy multidiszciplináris közeget hoz létre, facilitátorokat és coachokat biztosít a résztvevőknek, hogy egy előre meghatározott probléma kapcsán innovatív megoldások keresésére ösztönözze és segítse őket. A hackathon (a "hack" és a "marathon" szavakból képzett kifejezés) egy szoftver- és hardverfejlesztési esemény, melynek során programozók, szoftverfejlesztők, grafikai tervezők, projektmenedzserek, termékmenedzserek dolgoznak együtt 1-3 napos időkeretben intenzíven.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 1-3 nap
- b. Kategória: Csapatmunka, Verseny, Kihívások
- c. Korosztály: 18+
- d. Résztvevők száma: 2-5 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Aktív állampolgárság, Szociális és szolidáris gazdaság, Részvételi demokrácia  
(EntreComp): kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: korlátlan
- g. A gyakorlat működik online formában? Bár megoldható, de nem ajánlott.

### 3. Szerző(k)

Gilles Evrard Essuman ifjúsági munkás, az Európai Unió számos ifjúsági programjában volt érintett mint résztvevő, majd szervező, tréner, konzultáns. Szakterülete a szociális innováció, az alulról jövő kezdeményezések, és a nem formális oktatási módok használata a helyi közösségek fejlesztésében. Doktori kutatómunkáját gazdaságföldrajz témakörben végzi a Luxemburgi Egyetemen.

### 4. Célok

- Közösség megerősítése.
- Új tagok befogadása a közösségbe.
- Lehetőséget adni a résztvevőknek, hogy újabb tudással gazdagodjanak.
- Teret és lehetőséget biztosítani, hogy a résztvevők előrehaladhassanak olyan problémák megoldásában, ami érdekli őket.

### 5. Leírás

A "Hackaton" ideje alatt a résztvevők 2-5 fős csoportokban, meghatározott feladatokon dolgoznak. A résztvevőknek arra is lehetőségük van, hogy közben mesterkurzusokon vegyenek részt abból a célból, hogy fejleszthessék digitális készségeiket, ismereteiket, például az innovatív finanszírozás és a térinformatika területein.

Az esemény zárásaként a csapatok prezentálják a projektterveiket egy zsűri előtt, melynek tagjai partnerszervezetek küldötteiből állnak. A legjobb három projektterv anyagi támogatást kap.

## Javaslatok:

- A verseny valós: a csapatok célja – élve a facilitátori segítséggel és a design thinking (tervezői gondolkodás) módszerével – az anyagi támogatás elnyerése. Hackatont világszerte szerveznek, de fontos, hogy a szervezés professzionális legyen, hogy a végén minőségi projekteknek biztosítson nagyobb léptékben is továbbfejlődési lehetőséget.
- Az esemény sikeressége azon múlik, hogy képes-e megvalósítani a csapatok ösztönzését és folyamatos fejlődését a rendelkezésre álló idő alatt.
- Az esemény lényeges eleme, hogy multidiszciplináris közeget teremtsen: Az innovációs kihívás megkívánja, hogy különféle tudományterületekről érkezők a saját területük tudásait összeadva közösen dolgozzanak ki felhasználó / fogyasztóbarát megoldásokat adott idő alatt. A különböző tudományterületek találkozása egy csapaton belül garantálja a minőségi megoldásokat.
- Coacholás: a csapatok munkáját coachok / facilitátorok segítik végig a folyamat során, akik szem előtt tartják, hogy minden csapat alkalmazza a tervezői gondolkodás (design thinking) módszerét, és végigmenjen annak lépcsőin. Ez segít strukturálni a közös munkát, és hatékonyabbá teszi az együttműködést.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Szükséges készségek: jó kommunikációs készség, kreatív problémamegoldás, a helyi aktorok alapos ismerete.

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

- <https://hackathon.guide/>
- [https://webgate.ec.europa.eu/fpfis/cms/farnet2/on-the-ground/good-practice/methods/using-hackathon-foster-entrepreneurship-and-innovation-coastal\\_fr](https://webgate.ec.europa.eu/fpfis/cms/farnet2/on-the-ground/good-practice/methods/using-hackathon-foster-entrepreneurship-and-innovation-coastal_fr)
- <http://nocca.eu/hackathons-tool-entrepreneurship-education>
- <https://www.le-frenchimpact.fr/nos-actualites/grand-hackathon-egalite-des-chances>

## Hat kalap alatt

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

A Hat kalap alatt elnevezésű tevékenység azt segíti elő, hogy a döntéshozásra különböző nézőpontokból tekinthessünk rá. Egy párhuzamos gondolkodási modell szerkezetét állítja fel, ami segít abban, hogy egy vita során a gondolkodásunk koncentrált és tudatos maradjon.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 30-120 perc
- b. Kategória: Brainstorming
- c. Korosztály: 15+
- d. Résztevők száma: 2-30 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Kreativitás, Értékek felmérése, Együttműködés
- f. Résztevők köre: Nincs korlátozás, de talán jobban működik, ha a résztvevők már ismerik egymást.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, semmilyen változtatás nem szükséges, csak egy videó konferencia-hívás.

### 3. Szerző(k)

A tevékenységnek a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, amik lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

Brainstorming tevékenység támogatása, hatékonyabbá tétele, az ötletelés és a csoportkreativitás fejlesztése, támogatása. Emellett pozitívan hat a csapat együttműködésére is.

### 5. Leírás

A tevékenység megkezdése előtt mondjuk el, hogy az adott téma minden lehetséges perspektívából történő vizsgálata érdekében a Hat kalap alatt elnevezésű keretet ajánljuk. Ennek a tevékenységnek a segítségével gondolkodásunk folyamatát le tudjuk bontani hat, egyértelműen megkülönböztethető nézőpontra és szerepre. Minden nézőpontot egy jellegzetes színű kalap szimbolizál majd. A kalapok használata a gondolkodás irányát és a képviselendő nézőpontot is meg fogja szabni, ezen irányok egymástól eltérnek majd, és egyértelműen azonosíthatóak – így a csoport könnyebben tud fókuszálni egy-egy részegységre, és azok mentén gondolhatja újra a témát.

A hat kalap rövid magyarázata:

- Fehér kalap – amikor ezt vesszük elő, a csoportnak a tényekre és az adatokra kell fókuszálnia, hogy meg tudja határozni a szükséges információkat.
- Piros kalap – ennek használatkor a csoport tagjai az érzéseikre, megérzéseikre, intuícióikra kell koncentrálnak. A csoport tagjai kifejezhetik és megoszthatják egymással érzéseiket, félelmeiket, akár pozitívak, akár negatívak.
- Fekete kalap – amikor ez van rajtunk, arra fókuszálunk, hogy mik a buktatók, miért nem fog működni egy-egy megoldás, vagy milyen negatív eredményei lehetnek. Gyakran ez a legerősebb és leghasznosabb kalap, de problémát okoz, ha nagyon nagy hangsúlyt fektetünk rá.
- Sárga kalap – ennél a kalapnál mindenki csak a pozitív eredményekre és a megoldási lehetőségekre koncentrálnak.
- Zöld kalap – amikor ezt viseljük, a kreatív megoldásokra, lehetőségekre, új gondolatokra, koncepciókra fókuszálunk. Ez lehetőséget ad új ötletek megjelenésére, új meglátások behozására.
- Kék kalap – ezt a kalapot a facilitátor vagy az esemény vezetője viseli, ő vezeti magát a folyamatot.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Minden résztvevőnek készítsünk egy névtáblát, és legyen mindegyik színű kalapból több is. Kérjük meg a résztvevőket, hogy mindig tegyék a nevük mellé az éppen aktuális kalapot.

Készítsük elő a terepet a különböző színű kalapokkal készült jegyzetek gyűjtésére. (Például minden piros kalapos jegyzete egy helyre kerüljön.) Minden résztvevő hagyja ott mindegyik kalapnál a post-it-jeit.

A kék kalap viselésével facilitáljuk a beszélgetést. Így tudjuk irányítani, mikor melyik kalap viselése a leghasznosabb a beszélgetésben.

### 1. Megjegyzések, kiegészítések

Általánosságban azt ajánljuk, hogy mindegyik kalapot vegyünk elő, bár előfordulhatnak érzékenyebb pontok is. Bátorítsunk minden résztvevőt, hogy járuljon hozzá mindegyik nézőponthoz. Ne skatulyázzunk be senkit a résztvevők közül – jó, ha mindenki mindegyik kalapot viseli.

## Hatékonyságmérő mátrix (kapcsolódik a Villám döntéshozás-hoz)

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

A hatékonyságmérő mátrixot mi folyamatosan használjuk a munkánk során. Ebben a döntéshozó-gyakorlatban két tényező alapján térképezzük fel a tevékenységeinket: a befektetett munka és a várható hatás mértéke alapján. A fő cél tehát az ötleteket e kettő alapján megvizsgálni: mekkora erőfeszítést kell tennünk és mekkora eredményt várunk tőle. Az ötletek kategorizálása e két tengely mentén nagyon hasznos tud lenni döntéshozatalnál, mert arra ösztönzi a résztvevőket, hogy a tevékenységük kezdete előtt mérjék fel és becsüljék meg azt. Ez a mátrix a tevékenységek prioritásának meghatározásánál is hasznos eszköz.

Bármilyen kontextusban használhatjuk: egyetlen feladat és összetett projektek felmérésére is. Egy ember is elkészítheti, de egy nagyobb csoport is tudja használni.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: max. 60 perc
- b. Kategória: Döntéshozás, Ötletelés, Priorizálás
- c. Korosztály: 15+
- d. Résztvevők száma: 6-15 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: bárki
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, az esetleges változtatások a leírásban szerepelnek, csak egy videókonferencia szükséges hozzá.

### 3. Szerző(k)

A tevékenységnek a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, amik lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

A tervezett tevékenységek várható eredményeinek becslése, a tevékenység hatásainak előrevetítése segít abban egy szervezetnek, hogy azokat az ötleteket valósítsák meg, melyek a leginkább megérik a befektetett munkát. A minél hatékonyabb döntéshozásban is használható.

### 5. Leírás

A Hatékonyságmérő mátrix egy egyszerű, és mégis nagyon hatásos segítséget nyújtó eszköz abban, hogy tisztán láthassuk a prioritásokat. Bármilyen munkában használható, hogy az együtt dolgozó csapat tisztán láthassa, hogy mit kell tennie.

Miért hasznos? Attól, hogy a mi fejünkben világosak a prioritások, még nem biztos, hogy a munkatársaink, partnereink számára is azok. (Esetleg nem ugyanazt értik alatta, mint amit mi ki szeretünk volna fejteni.) A Hatékonyságmérő Mátrix-szal egyértelmű lesz mindenki számára, hogy miért azon dolgozunk, amin.

A mátrix négy szegmensre osztható:

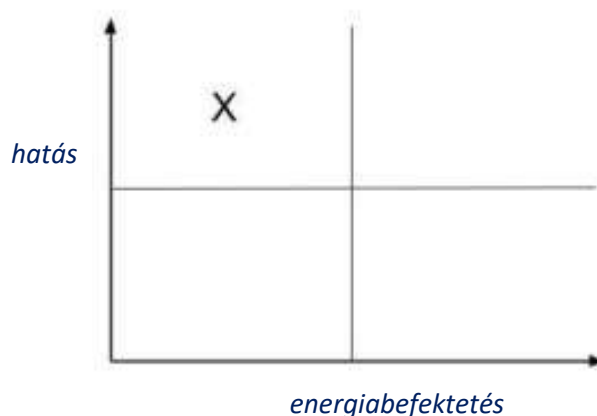
- GYORS GYŐZELEM (nagy hatás, kis energiabefektetés): ezek a legvonzóbb projektek, amik kis energiárfordítással szép eredményeket mutatnak
- NAGY PROJEKTEK (nagy hatás, nagy energiabefektetés): ezek a projektek szép eredményeket ígérnek, de sok munkabefektetéssel is járnak, és összetettebb, hosszabb folyamatok lehetnek.
- VÁRJ! (kis hatás, kis energiabefektetés): ezekre nem érdemes sok időt fordítani, csak akkor érdemes velük foglalkozni, ha van felesleges időnk
- HAGYD! (kicsi hatás, nagy energiabefektetés): ezeket kerüljük el. Csak viszik az időt, amit hasznosabb feladatokra, projektekre tudnánk fordítani.

### **Lépések:**

A mátrix elkészítése – egy rács négy területtel. A grafikon két tengelye a “hatás” és az “energiabefektetés” A “hatás” a függőleges tengely. Minél nagyobb a hatás, annál magasabb az érték a tengelyen. Az energiabefektetés a vízszintes tengely. Minél magasabb az érték a tengelyen, annál nehezebb a feladat / projekt.

Hatás: a várható eredmény, megtérülés

Energiabefektetés: amibe a tevékenység nekünk “kerül”



*x = a legnagyobb hatás elérése a legkisebb energiabefektetéssel = GYORS GYŐZELEM*

Először magyarázzuk el a grafikon a résztvevőknek, majd osszuk őket kisebb (maximum 5 fős) csoportokba. Kisebb csoport esetén a résztvevők dolgozhatnak egyénileg is. Minden csoport / egyén kapjon egy grafikon.



Kezdetnek fogalmazzuk meg a célt a “Mit teszünk?” és “Mire van szükségünk?” kérdésekkel. Ez ugyanolyan egyszerűen hangzik, mint a “Mire van szükségünk, hogy elérjük a célunkat?” Ha már megvan a cél, a kisebb csoportoknak számos különböző ötletük lehet annak elérésére.

Ha online dolgozunk, akkor nyissunk szobákat (breakout room) a kiscsoportoknak a videókonferencián (pl Zoom-on) belül.

Minden kiscsoport mondja el a többieknek, mire jutott, és jelölje a saját értékeit a közös – még üres - - grafikonon is. Online és személyes formában is: a közös grafikonon az egyes kiscsoportok más-más színekkel jelölik a saját csoportjukon belül megbeszélteket, mikor megosztják azt a teljes csoporttal.

Mikor a kiscsoportok / az egyének megosztják a teljes csoporttal az értékeiket, a teljes csoport megvitathatja azokat. Nem ritka, hogy miután egy ötletet a csoport átbeszél, a potenciális hatás szempontjából feljebb vagy lejjebb kerül, így a nagy hatású, alacsony ráfordítású kategóriába gyakran azok az ötletek kerülnek, amelyekkel a teljes csoport a leginkább egyetért és amelyek mellett a leginkább elkötelezett.

#### **6. Megközelítés, jó tanácsok**

Mint a mátrix-megbeszélés vezetője, érdemes annyira szabadon hagyni megnyilatkozni a csapat tagjait, amennyire csak lehetséges. Érdemes a csapat önszabályozására hagyatkozni. Abban az esetben mindenképpen érdemes moderálni, ha valamelyik kiscsoport / egyén nem tudja kifejtetni a nézeteit vagy épp ellenkezőleg: többször is el akarja mondani a saját véleményét.

#### **7. Megjegyzések, kiegészítések**

Még inkább meghozza a játék kedvet / együttműködési kedvet, ha a kiscsoportok / egyének maguk választhatják meg a megnyilatkozásuk sorrendjét.

## Három kívánság

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

Ez a tevékenység abban segíti a résztvevőket, hogy legyen szó akár személyes, akár kollektív kérdésekről, tisztábban megfogalmazható képet kapnak a hosszú távú célokat illetően (ezeket nevezzük ebben a játékban kívánságoknak). Ez a fajta megfogalmazás növeli a motivációt, hogy az ember ki tudjon tartani az álmai megvalósítása felé tartó munkában.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: maximum 30 perc
- b. Kategória: Csapatépítő
- c. Korosztály: 14+
- d. Résztvevők száma: 6-15 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Lehetőségek felismerése, Kreativitás, Vízió megalkotása, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Együttműködés
- f. Résztvevők köre: nincs korlát
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, könnyedén adaptálható, csak egy videó konferencia-hívásra és egy online whiteboardra lesz szükség.

### 3. Szerző(k)

A tevékenységnek a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, amik lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

A résztvevők nyitottságának, kreativitásának és tudatosságának fejlesztése.

### 5. Leírás

Ennek a tevékenységnek gyors energetizáló hatása van egy-egy workshop közben, működésbe hozza a kreativitást. Emellett abban is segít, hogy a csoport tagjai egy kicsit jobban megismerjék egymást.

Jelöljünk ki minden résztvevőnek előre egy helyet, szétszórva a térben, ahova majd a három kívánságát elhelyezheti.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy gondolják végig válaszukat a következő kérdésre: "Ha lehetne három kívánságod, mi lenne az?" A kívánságok körét szűkíthetjük szakmai területre, vagy meghatározhatjuk attól, függően, hogy mi a workshopunk témája.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy írják le kívánságaikat a kijelölt helyekre! Egyesével kérjük meg a csoport tagjait, hogy mondják el kívánságaikat, és magyarázzák is el őket a csapat többi tagjának.

## **6. Megközelítés, jó tanácsok**

Ha online játsszuk ezt a játékot, kérjük meg a résztvevőket, hogy keressenek a kívánságaik mellé egy-egy képet, gifet vagy videót is, és azt is osszák meg! Így sokkal színesebb, érdekesebb és viccesebb lesz a tevékenység. Ha túl nagy a csoport létszáma, akkor játszhatunk 4-5 fős kiscsoportokban is.

Ha még változatosabbá szeretnénk tenni ezt a játékot, akkor kombinálhatjuk a “Két igazság, egy hazugság” című játékkal. Vagyis: a három kívánságból kettő igazi, valós kívánság, egy azonban nem. A többi csapatagnak ki kell találnia, hogy melyik a kakukktojás.

## Ítélezd felettem!

Szerző(k): Gabriel Brezoiu és Alexandra Peca, GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

Az „Ítélezd felettem” egy nem formális oktatási módszer, amely lehetővé teszi, hogy egy csoporttal egy adott témát meghatározott keretek között vitathassunk meg – először kiscsoportokban, majd egy képviselőt kijelölve a „bíróság” előtt is előadhatja, „megvédheti” a kiscsoport az álláspontját.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 60-120 perc
- b. Kategória: Csapatépítő játék
- c. Korosztály: 19+
- d. Résztvevők száma: 10-50 fő (4-7 fő egy kiscsoport)
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció, Kreativitás, Egyéni fejlődés  
(EntreComp): kreativitás, Értékek felmérése, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: fiatalok, ifjúsági munkások, akiknek van némi ismerete a témában
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, működik online formában, de javasoljuk inkább a személyes jelenléteket.

### 3. Szerző(k)

A módszert Gabriel Brezoiu (igazgató) és Diana-Adela Ionita (a digitális részleg vezetője) dolgozta ki, majd fejlesztette tovább a gyakorlatban több ifjúsági csere alkalmával. Gabriel tréner, ifjúsági munkás, közösségi média szakértő és projekt menedzser. 2007 óta dolgozik az ifjúsági szektorban, nem formális oktatásban, a vállalkozói kompetencia fejlesztésével foglalkozva. Főbb tevékenységi területei: a design thinking (tervezői gondolkodás), Business Canvas Model, kreatív kifejezés, valamint olyan, az ifjúsági munkában hasznosítható digitális eszközök, módszerek fejlesztése, melyeket a vállalkozói szellem erősítésére használhatunk, valamint arra, hogy az ötlettől eljussunk a megvalósításig.

A játékot Alexandra Peca nemzetközi programok során fejlesztette tovább, mint a GEYC szervezetén belül a Demokrácia és emberi jogok részlegének vezetője. Alexandra az elmúlt négy évben projektmenedzserként tevékenykedett főként részvételi programok, civil oktatás, ifjúsági munka, digitális oktatás, emberi jogok területén. Korábban részt vett a Romániai Európai Parlamenti Kapcsolattartó Iroda projektjében, mint Az európai demokrácia népszerűsítője. Alexandra a GEYC szervezetén belül azért felel, hogy a tevékenységekbe bevonják a fiatalokat, és teret adjanak nekik a cselekvésre, ezáltal lehetővé téve, hogy megismerjék jogaikat, és felelősségérzet, elkötelezettség alakuljon ki bennük a demokratikus és civil működés irányában.

### 4. Célok

- Strukturált vita megvalósítása egy adott témában (pl.: hogyan lehet támogatni a fiatalok kreatív vállalkozásait?).
- A nyilvánosság előtti beszéd gyakorlása és az improvizációs készségek fejlesztése.
- A csapaton belüli együttműködés gyakorlása.

## 5. Leírás

Ötfős kiscsoportokat hozunk létre. Egy kiscsoport a bírók szerepét kapja, a többi kiscsoportnak egy adott témában / vitás kérdésben kell közös megegyezésre jutnia. A kiscsoportok egy-egy képviselőjének kell prezentálnia a kiscsoport véleményét, álláspontját, a bírák csoportja pedig előre meghatározott szerepek szerint értékeli azt; pl.: közülük egy fő nem ért egyet a közös állásponttal, egy másik fő bizonytalan, egy harmadik tökéletesen egyetért, egy negyedik közülük csak a nehézségeket látja meg, stb.

A teret a facilitátor rendezi be úgy, hogy minél inkább hasonlítson egy bírósági tárgyalásra, hogy minél nagyobb legyen a játék drámai hatása: egy asztal csak a bíráké, velük szemben egyetlen széken ülhet a kiscsoport képviselője. Még jobb, ha a vita tárgya le van írva A4-es papírokra, és minden csapat kap egy ilyen papírt, ami végig jól látható a kiscsoportos megbeszélés és a prezentáció alatt.

A bírák felszólalásai után a csapatoknak azonosítaniuk kell az egyes bírák nézőpontjait, hozzáállását.

Kellékek: a témát tartalmazó A4-es papírok (minden kiscsoportnak egy), az előre meghatározott szerepek a bíráknek

Bírói szerepek:

- Minden elképzelést támogatsz. Soha nem adsz rá érveket, viszont az értékelésekkel és dicséretekkel túlzásokba esel. Mindig mosoly van az arcodon, érezteted, hogy támogatsz és kedveled a képviselőt és a véleményét.
- Pozitív vagy. Inkább egy érv erősségeit hangsúlyozod, saját ötleteiddel és érveiddel járulsz hozzá a meghallgatott gondolatok alátámasztásához. Mindig megemlíted, hogy nagyon objektív vagy.
- Nem vagy túl beszédes. Van egy szófordulatod, amit folyton ismételgetsz.
- Profi vagy. Soha nem esel túlzásokba, nem használasz túlzó jelzőket. Érveket és ellenérveket is felsorakoztatsz, hogy kiegyensúlyozott legyen a helyzet.
- Ez nem a te napod. Nincs jó kedved, és ez befolyásolja az összes hozzászólásodat. El is mondd a többieknek, hogy nincs jó napod, és az érveikben mindig inkább a gyengeségeket, hibákat keresed, veszed észre.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Olyan témánál működik legjobban ez a játék, amiket a résztvevők ismernek, és szívesen osztják meg a többiekkel gondolataikat. Mivel a bírák szerepei, nézőpontjai előre meghatározott szerepek szerint vannak kiosztva, ezért a résztvevők nem fogják személyesnek tekinteni az észrevételeket, és sokkal objektívebben tudnak majd rájuk tekinteni.

## 8. Megjegyzések, kiegészítések

Amire érdemes odafigyelni: a bírák és a résztvevők kreativitásán is múlik a játék sikere. Érdemes olyan témát választani megvitásra, ami érdekli a résztvevőket, és van némi ismeretük és véleményük róla.

## Asszociációs Kávéház

Szerző(k): Mathilde Armengaud, RESOPA, Franciaország

### 1. Összefoglalás

Az Asszociációs Kávéház nem egy hely, hanem egy nyilvános esemény, ami az állampolgárok tevékeny részvételén alapul. Lokális szinten működik: egy adott környék lakosai, érintett szereplői gyűlnek össze, hogy projektjeiket, jövőbeli terveiket mutassák be egymásnak, s eszmét cserélhessenek. Ennek kínál fórumot az Asszociációs Kávéház, elősegítve a különböző generációk találkozását, keveredését, az állampolgári aktivitás gyakorlását, a szolidáris gazdaság gyakorlati megjelenését. Mindemellett a népnevelés eszközeül is szolgál.

### 2. Kulcsszavak

- a. Időkeret: 2-3 óra hetente
- b. Kategória: Csoportos aktivitás
- c. Korosztály: 16-70+
- d. Résztvevők száma: 5-12 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Állampolgári aktivitás, Szolidáris gazdaság, Közösség diverzitása, Demokrácia gyakorlása  
(EntreComp): Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: bárki részt vehet
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

Mathilde Armengaud ifjúsági munkás, nagy tapasztalattal rendelkezik az alábbi tevékenységi területeken: helyi közösség fejlesztése, fiatalok aktív részvételének elősegítése, kulturális projektek, rugalmas ellenálló-képesség fejlesztése. Építész szakon végzi egyetemi tanulmányait, mellette elkötelezett ifjúsági és önkéntes munkás.

### 4. Célok

- Helyi szolgáltatók, állampolgárok, civil szervezetek, gazdasági szereplők bevonása a lokális tevékenységek, projektek fejlesztésébe, partnerségek megalapozása, lehetőség biztosítása a párbeszédre.
- Demokrácia gyakorlása, inklúzió megvalósítása, lehetőség adása a különböző nézőpontok találkozására.
- Szolidaritás és állampolgári aktivitás erősítése.

### 5. Leírás

Az Asszociációs Kávéház egy nyilvános tér, amely lehetőséget biztosít tematikus találkozók, megbeszélések, nyilvános viták és közösségi tevékenységek megvalósítására – figyelembe véve a helyi közösség szükségleteit és igényeit, valamint a házigazda szerepét vállaló szervezet céljait. Mindenki számára nyitott és ingyenes a belépés. Az Asszociációs Kávéház sokféle tevékenység működhet (játékok, manuális tevékenységet igénylő foglalkozások, ismeretterjesztő szemináriumok a legkülönbözőbb témákban). A lényeg, hogy a helyi közösség tagjai találkozhassanak, és megvitathassák az őket érintő ügyeket. Más megközelítésben: az Asszociációs Kávéház lehetőséget

ad arra, hogy a helyi közösség tagjai gyakorolhassák a demokráciát, és elkötelezettek legyenek a helyi ügyekben való részvételt illetően.

Fontos a rendszeresség (ez lehet heti, kétheti, havi), hogy szokássá válhasson az Asszociációs Kávéház látogatása. A cél, hogy ezek a találkozásra lehetőséget adó alkalmak beépüljenek a mindennapokba, és egy idő után már természetessé és magától értetődővé váljon, hogy mindenkinek ott a helye!

## **6. Megközelítés, jó tanácsok**

Két fő irányvonalat érdemes szem előtt tartani az Asszociációs Kávéház létrehozásakor. Az alábbi rövid útmutató segíthet ebben:

### **1) Asszociációs Kávéház: tevékenységek és események tere**

Ahhoz, hogy a helyi közösség tagjai valóban részt vegyenek az eseményeken és közös tevékenységekben, valamelyest el kell köteleződniük az Asszociációs Kávéház felé. A programok lehetnek ingyenesek vagy becsületkasszások is, így minden résztvevő annyival járul hozzá az eseményhez, amennyivel szeretne. Fontos szempont, hogy az Asszociációs Kávéház lehetőséget biztosítson a különböző generációk találkozására, és hogy meg tudja szólítani, be tudja vonni a helyi gazdasági szereplőket is.

Példa: tegyük fel, hogy egy nagyobb város egyik kerületében él / dolgozik egy művész, aki szívesen megosztaná tudását. Az Asszociációs Kávéház lehetőséget adhat egy tanfolyamra, workshopra, amin gyerekek, fiatalok és idősebbek is részt vehetnek. Amennyiben ez az alkalom ingyenes, úgy nem csak a helyi lakosok tudnak találkozni, de a korlátozott anyagi lehetőségekkel rendelkezők is teret kaphatnak a részvételre.

Hasonló módon -- önkéntes alapon -- kulturális eseményeket (fotókiállításokat, koncerteket) is szervezhetünk. Érdemes felmérni és kiaknázni a közelben található lehetőségeket, erőforrásokat!

### **2) Asszociációs Kávéház: a demokrácia és állampolgári aktivitás gyakorlásának tere**

Az Asszociációs Kávéház gyakran használják vidéki térségekben, kisebb településeken arra, hogy a helyi lakosságot bevonják a közösség életébe, a demokrácia gyakorlásába. Jó terepet biztosít annak, hogy a helyi lakosok rendszeresen (hetente, havonta) találkozhassanak, megvitathassák közös ügyeiket, teret adhat új kezdeményezéseknek, új ötletek közös megvalósításának. Elősegíti, hogy a közösség tagjai aktívalakítói lehessenek a közösség ügyeinek, és együtt telessenek közvetlen környezetük fejlődéséért. Alapot biztosít az együttműködő, asszertív kommunikáció gyakorlására. Mindenki számára nyitott, ily módon az inklúzió és a szolidaritás gyakorlati megvalósulását is elősegíti.

## **7. Felhasznált / ajánlott irodalom:**

- <https://resocafecantineasso.fr/la-charte-du-reseau/>
- [https://agence-cohesion-territoires.gouv.fr/sites/default/files/2021-03/ANCT\\_Etude-ESS-2021\\_Volume3\\_Liensocial\\_VF.pdf](https://agence-cohesion-territoires.gouv.fr/sites/default/files/2021-03/ANCT_Etude-ESS-2021_Volume3_Liensocial_VF.pdf)

## Kreatív problémamegoldás

Szerző(k): Mathilde Armengaud, RESOPA, Franciaország

### 1. Összefoglalás

Hogyan kezeljük a problémákat? A kollektív tudás használata a megoldáskeresésben.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 1-2 óra (a résztvevők és a kérdések számától függően)
- b. Kategória: Brainstorming
- c. Korosztály: nem korosztály-specifikus
- d. Résztvevők száma? minimum 2 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Problémamegoldás (EntreComp): Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Az erőforrások mobilizálása, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés
- f. Résztvevők köre: bárki részt vehet
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

Mathilde Armengaud ifjúsági munkás, nagy tapasztalattal rendelkezik az alábbi tevékenységi területeken: helyi közösség fejlesztése, fiatalok aktív részvételének elősegítése, kulturális projektek, rugalmas ellenállás fejlesztése. Építész szakon végzi egyetemi tanulmányait, mellette elkötelezett ifjúsági és önkéntes munkás.

### 4. Célok

- Tudás megosztása, közös megoldás találása.
- A résztvevők közelítése a közös célok megfogalmazása és megvalósítása felé.
- Akcióterv készítése.

### 5. Leírás

#### 1) Fedezd fel!

Első lépés a probléma (cél, kívánság, kihívás) közös megfogalmazása. A következő lépés minden lehetséges, érdekesnek, relevánsnak tűnő ötlet összegyűjtése, majd a lehetséges megoldásokról egy lista készítése – különös figyelmet fordítva az új perspektívák, ötletek, lehetőségek felfedezésére.

#### 2) Cselekvési terv előkészítése

A következő lépés az ötletek értékelése és továbbgondolása. Az ígéretesnek tűnő javaslatok, ötletek kiválasztása után azokat érdemes elemezve értékelni: nevezük és indokoljuk meg, miért tartunk jónak, megvalósíthatónak egy-egy ötletet, megoldási javaslatot. Így nemcsak érveket gyűjtünk mellette, de végiggondoljunk a megvalósítás összes lehetséges előnyét is.

#### 3) Cselekvési terv

Az utolsó lépés annak kidolgozása, hogyan valósítható meg a gyakorlatban egy ötlet. A végső cél eléréséhez sok apró, egymásra épülő lépés vezet. Érdemes az egyes lépéseket



végiggondolni, és kis célokat kitűzni együtt. Nagyon is hasznos minden kis lépést rögzíteni (ki mikor mit kiknek a segítségével hogyan visz véghez). Ez a cselekvési terv egyben egy sorvezető is: a későbbiekben újra és újra visszatérhetünk hozzá, segítségével akár napi szinten ellenőrizhetjük, hol tartunk a folyamatban, és milyen lépések következnek. Ha szükséges, menet közben eszközölhetünk módosításokat rajta (például határidők változtatása).

## **6. Megközelítés, jó tanácsok**

A módszer napi szinten lehet iránymutatója és segítője egy csoport közös munkájának, így alapvetően hasznos. A közös célok segítenek hosszú távon összetartani egy csoportot, a tagok együttműködésének alapját képezik, és megelőzik a felesleges konfliktusokat.

A cselekvési terv precízebbé tehető, ha vizuálisan is megtervezzük, például Excel táblázatba foglaljuk a feladatokat és a határidőket.

## **7. Felhasznált / ajánlott irodalom**

- <http://www.multibao.org/>

## Maximális nyereség

Szerző(k): Gabriel Brezoiu és Alexandra Peca, GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

A „Maximális nyereség” egy olyan játék, melynek célja annak feltárása, hogy egy nagyobb csapatban az alcsoportok hogyan tudják egyensúlyba hozni az alcsoportként való, nagyobb győzelem iránti vágyukat a csapatként való győzelem iránti vágyukkal, valamint annak átgondolása, hogy az együttműködés és a versengés hogyan befolyásolhatja a többoldalú tárgyalásokat.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 15-30 perc + 10-30 perc összefoglalás
- b. Kategória: Csapatépítő
- c. Korosztály: 16-19 / 19+
- d. Résztevők száma: 15+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció, Kreativitás, Személyes fejlődés  
(EntreComp): Kreativitás, Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Kockázatvállalás, bizonytalanságtűrés, Együttműködés
- f. Résztevők köre: Nem szükséges, hogy a résztvevők ismerjék egymást, csak a témakörben szükséges némi jártasság.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

A módszert Gabriel Brezoiu (igazgató) és Diana-Adela Ionita (a digitális részleg vezetője) dolgozta ki, majd fejlesztette tovább a gyakorlatban több ifjúsági csere alkalmával. Gabriel tréner, ifjúsági munkás, közösségi média szakértő és projekt menedzser. 2007 óta dolgozik az ifjúsági szektorban, nem formális oktatásban, a vállalkozói kompetencia fejlesztésével foglalkozva. Főbb tevékenységi területei: a design thinking (tervezői gondolkodás), Business Model Canvas, kreatív kifejezés, valamint olyan, az ifjúsági munkában hasznosítható digitális eszközök, módszerek fejlesztése, melyeket a vállalkozói szellem erősítésére használhatunk, valamint arra, hogy az ötlettől eljussunk a megvalósításig.

A játékot Alexandra Peca nemzetközi programok során fejlesztette tovább, mint a GEYC szervezetén belül a Demokrácia és emberi jogok részlegének vezetője. Alexandra az elmúlt négy évben projektmenedzserként tevékenykedett főként részvételi programok, civil oktatás, ifjúsági munka, digitális oktatás, emberi jogok területén. Korábban részt vett a Romániai Európai Parlamenti Kapcsolattartó Iroda projektjében, mint Az európai demokrácia népszerűsítője. Alexandra a GEYC szervezetén belül azért felel, hogy a tevékenységekbe bevonják a fiatalokat, és teret adjanak nekik a cselekvésre, ezáltal lehetővé téve, hogy megismerjék jogukat, és felelősségérzet, elkötelezettség alakuljon ki bennük a demokratikus és civil működés irányában.

#### 4. Célok

- A kreatív gondolkodás fejlesztése
- A tárgyalási készségek fejlesztése
- Együttműködés erősítése

#### 5. Leírás

A résztvevőket egyenlő létszámú kiscsoportokra osztjuk, és minden kiscsoport megkapja egy vállalkozó profilját. Ennek a vállalkozónak a nevében kell majd cselekednie a játék során, melynek célja megtapasztalni, milyen fontos lehet a bizalom és az együttműködés egy vállalkozói közegben.

A játék 10 körből áll, mindig minden csapatnak döntenie kell, hogy X-et vagy Y-t helyezi előre. Annak megfelelően, hogy melyiket helyezték előre, meghatározott pontokat fognak kapni.

Az 5., 8., és 10. kör előtt minden kiscsoport küld egy képviselőt a kör közepére, hogy tárgyaljon a többi képviselővel. Ilyenkor a kiscsoportok többi tagja nem szólhat bele a tárgyalásokba! Az 5. kör pontismertetésénél a pontok háromszorozódnak, a 8. körnél ötszöröződnek, a 10. kör pontjainál pedig egy 10-es szorzó van. A játék végén a játékvezető összesíti a kiscsoportok által szerzett pontokat. Előfordul, hogy a játékvezetőknél is marad pénz, mert a résztvevők veszítenek pontokat, ha például nem működnek együtt.

Ötletek a profilokra:

- Egy sikeres vállalkozás tulajdonosa vagy. Nagyon fontos számodra a bizalom, és az alkalmazottaid tudják, hogy a velük való kapcsolatod ezen alapul.
- Az emberek a faludban úgy ismernek téged, mint a „szerencsejátékost”. Több vállalkozásod volt már, mint feleséged, és úgy tűnik, nem tudod megtartani az alkalmazottaidat.
- Úgy döntöttél, hogy megnyitod az első vállalkozásodat. Elkezded társakat keresni, olyanokat, akiket ugyanaz hajt, mint ami téged, de kicsit nehezőnek találod, hogy rájuk bízd a fontosabb feladatok elvégzését, ezért kisebb megbízásokat adsz nekik, a többit pedig egyedül csinálod.
- Olyan sokszor hagytak már cserben az emberek, hogy inkább mindent egyedül csinálsz. Úgy gondolod, hogy a legjobban akkor van elvégezve egy munka, ha az ember maga végzi el.

A formanyomtatvány **Wordben** és **PDF-ben** is letölthető.

#### 6. Megközelítés, jó tanácsok

Ez a játék a bizalomról, a kommunikációról és a partnerségről szól.

Példák a reflexiós kérdésekre:

- Hogyan tetszett a játék? / Egy szóval jellemezd a játékot!
- Egymás ellen vagy a csapat ellen játszottatok? Miért?
- Képzeljétek el, hogy a négy csapat egymással versengő cégek/vállalkozások képviselői. Milyen tapasztalatokat tudtok leszűrni ebben a kontextusban?

- Mire világít rá a gyakorlat az üzleti partnerek közötti bizalmat és kommunikációt illetően?
- Hogyan érezték magukat a csapatok képviselői a középben zajló tárgyalások alatt és után?
- Könnyű volt-e visszavinni a csapathoz a középben meghozott döntéseket?
- Milyen javaslatokat lehetne tenni az együttműködés javítása érdekében?
- Hogyan mehetett volna zökkenőmentesebben a folyamat?

#### **7. Felhasznált / ajánlott irodalom**

- <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/win-as-much-as-you-can.395/>

#### **8. Megjegyzések, kiegészítések**

A tevékenység bármilyen témára könnyedén adaptálható.

## Mi inspirál?

Szerző(k): Szemerédi Fanni, InSite Drama, Magyarország

### 1. Összefoglalás

Az alábbi projekt- és csoportmunka célja, hogy megvizsgáljuk, milyen termékek/szolgáltatások/jó ügyek/projektek lehetnek olyan fontosak számunkra, hogy még pénzt is költünk rájuk. Célunk, hogy kidolgozzuk saját termékünket / szolgáltatásunkat / jó ügyünket / projektünket, majd azt fejlesszük és egy prezentációban kommunikáljuk.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 2x45 perc + ~1 óra otthoni munka / kutatómunka
- b. Kategória: Projektmunka
- c. Korosztály: 14+
- d. Résztevők száma: 12-25 fő (4-5 fős kiscsoportokban)
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Kreativitás fejlesztése, Csoportmunka, Innováció, Tervezés, Prezentáció készítése, Meggyőző kommunikáció, A saját értékrend tudatosítása  
(EntreComp): Lehetőségek felismerése, Kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Közösség mobilizálása, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztevők köre: Jobban működik, ha a résztvevők ismerik egymást.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, kis átalakításokkal.

### 3. Szerző(k)

Szemerédi Fanni magyar nyelv és irodalom, valamint művelődési menedzser és drámapedagógia szakokon végzett. Számos színház munkatársaként dolgozott ifjúsági programokban szervezőként és pedagógusként. 2016 óta egy budapesti független befogadósínház, a Szkéné Színház munkatársaként tevékenykedik, 2018-ban társaival megalapította a színház ifjúsági és közösségi műhelyét. Jelenleg is itt dolgozik szervezőként és drámatanárként.

### 4. Célok

Fogyasztói társadalmunkban gyakran elfelejtünk odafigyelni fogyasztásunk elemzésére és arra, hogy tudatában legyünk a pénzköltésünknek. Az alábbi csoportmunkában megpróbálunk tudatosabbá válni a fogyasztásunkkal kapcsolatban. Ezt követően megkeressük a saját termékünket/projektünket, amit kidolgozunk.

## 5. Leírás

### Kellékek:

drámapapír (3 nagy, barna csomagolópapír kiscsoportonként), 10x10 egység pénz minden csoportnak, tollak, filcek, önértékelési formanyomtatvány minden résztvevőnek, bluetack, lehetőség szerint mobiltelefonok internettel

### 1. óra (45 perc)

Meglévő tudás rendszerezése, tudatosítás

#### 1) Ami lelkesít - kiscsoportos megbeszélés - 10 perc

- a) Gondolatban nézzetek körül a fizikai és online környezetekben! Nézzétek meg, mik azok a számotokra vonzó, benneteket megmozgató termékek, szolgáltatások, projektek, jó ügyek, amiket kis- és középvállalkozások, startupok, nonprofit szervezetek hoznak létre! Ezek lehetnek helyiek, magyar cégek, de lehetnek külföldiek is. A lényeg, hogy kis cégek, szervezetek legyenek, ne nagyobb gyárak vagy multik. Fontos, hogy olyan termékek, szolgáltatások, projektek, jó ügyek legyenek, amit ti magatok megvennétek / támogatnátok, ha anyagi helyzetetek engedné, vagy az is lehet, hogy már megvettétek / támogattátok. Először gyűjtsetek össze, amennyit csak tudtok kiscsoportban, írjátok fel egy nagy papírra őket! Minden szó (brand, márka, terméknév, jó ügy) mellé rajzoljatok is egy kis piktogramot, egy egyszerű rajzot, ami összefoglalja a terméket, hogy szemléletesebb legyen!

Ehhez segíthet, ha megnézik a saját (vagy a család) mindennapi és alkalmi / ünnepi fogyasztását, és/vagy preferenciáit, vágyait!

- b) Érdekes feltenni a kérdést: melyik terméket / szolgáltatást miért vásároljuk meg? Hasznos / szép / finom / kényelmes / menő / jobba teszi a napjainkat / jobban nézünk ki tőle / jobb embernek érezzük magunkat, mert segítünk valakin, és ez fontos nekünk / megörvendettünk valakit egy ajándékkal / környezettudatosak vagyunk, vagy vágyunk rá valami miatt?

Úgy is kérdezhetjük: mik azok tevékenységek, amik lelkesítenek bennünket olyannyira, hogy a pénzünkkel is szavazunk rájuk? Vagyis: mik a vágyaink és mire költünk?

#### Megosztás (megnézzük egymás papírjait - kiállítás-körbejárás) - 5 perc

A papírokat hagyjuk a földön, vagy tegyük ki a falra, és nézzük meg a többi csoport papírjait!

#### 2) Hely / fórum - 10 perc

Visszatérve a kiscsoportba:

Nézzük meg a helyeket (ha fizikailag létező boltról vagy pl. vásárról van szó) vagy platformokat (ha online felületről, webshopról, honlapról van szó), ahol a vágyunk tárgya beszerezhető / elérhető!

Mi jellemző rájuk?

Hogyan találhatóak meg? Hogyan válnak láthatóvá?

Kiscsoporton belül osszátok meg egymással ezeket! Ha online megmutatható és van nálatok eszköz, meg is mutathatjátok egymásnak. 10 perctek van, gazdálkodjatok jól az idővel, hogy mindenki sorra kerülhessen legalább 1-2 percben!

### **3) Részletesebb kép kiscsoportonként egy termékről / szolgáltatásról / projektről - 20 perc**

Válasszatok ki egy terméket / szervezetet / helyet közülük! Ha ez lehetséges, legyen ez olyan, amit mindenki ismer a kiscsoportban. Ha nincs ilyen, meg kell győznötök egymást: mindenki mondja el, hogy az általa választott termék / szolgáltatás / projekt miért jó, miért érdemes költeni rá / támogatni! Miért érdemes a figyelemre a cég / szervezet, aminek a nevéhez köthető! Egyet kell választanotok!

A következő feladat miatt a választásban az is szempont lehet, hogy mennyire elérhető, mennyire vizsgálható a termék, a kommunikáció, akár maga a vállalkozás / szervezet.

Ha kiválasztottatok egyet, akkor:

Vizsgáljátok meg részletesebben magát a terméket / szolgáltatást / projektet, amit kínál!

Jegyezzétek fel a gondolataitokat!

Segítő kérdések, szempontok:

#### a) Bemutató

- Írjátok le magát a terméket, szolgáltatást!
- Milyen célt akar elérni? Milyen értéket kínál?
- Kik számára? Kik a célcsoport?
- Milyen árakkal?
- Vannak-e hasonló termékek / szolgáltatások a közelben / az online térben? Azzal összehasonlítva miben különbözik ez a termék / szolgáltatás? Miért választja ezt a fogyasztó, és miért nem a másikat?

#### b) Nézzétek meg a kommunikációt!

- Ha fizikai térben létezik bolt vagy egy helyen (pl. vásárokon) meg lehet találni, akkor írjátok le magát a környezetet! Ha online létezik, akkor az online felületeket, amin kommunikálják!
- Hogyan éri el a célcsoportot? Milyen csatornákon keresztül?
- Milyen üzenetekkel?
- Melyik a legjobb szlogenjük / reklámjuk / képük?

### **Otthoni kutatómunka: - 1 óra**

- Ha megoldható, készítsetek mini-interjú (3-4 kérdés) velük! Hogyan indultak, mi volt az eredeti terv? Mik voltak a nehézségek, amit meg kellett ugraniuk? Mi volt a missziójuk / víziójuk? Mi volt a legfontosabb fejlesztésük az utóbbi időben? Hogy látják a jövőt?
- Ha készült velük interjú / bemutatkozás valahol, vagy található a honlapjukon bemutatkozás, abból is tájékozódhattok. Érdemes a neten böngészni, kutatni utánuk.
- Készítsetek mindezen információkból egy összeállítást, amit a következő óra elején prezentáltok a többieknek!

## 2. óra - 45 perc

1) **Az otthoni kutatómunka eredményének megosztása** - 12-15 perc

2) **Saját projekt** - 15 perc

Kiscsoportban:

- Találjatok ki ti egy terméket / szolgáltatást / projektet / jó ügyet, amit szívesen megvalósítanátok! Mi az, ami érdekel benneteket, ami lelkesít, amit szívesen megismertetnétek másokkal! Ehhez segíthet, ha végiggondoljátok azokat a tevékenységeket, amik közben jól érzitek magatokat, amiket szenvedéllyel csináltok. Ötleteljetez közösen, és válasszatok egy közöset az ötletek közül!
- Ha megvan a termék / szolgáltatás / projekt / jó ügy, készítsetek prezentációt, amiben bemutatjátok azt!
- Segítő kérdések:
  - Írjátok le magát a terméket, szolgáltatást, projektet!
  - Milyen célt akar elérni? Milyen értéket kínál?
  - Kik számára? Kik a célcsoport?
  - Milyen árakkal?
  - Vannak-e hasonló termékek / szolgáltatások a közelben / az online térben? Azzal összehasonlítva miben különbözik ez a termék / szolgáltatás? Miért választja ezt a fogyasztó, és miért nem a másikat?
  - Találjátok ki a kommunikációt! Hogyan mutatnátok be egy mondatban? Milyen szlogent, mottót társítanátok hozzá?
  - Hogyan éri el a célcsoportot? Milyen csatornákon keresztül?
  - Milyen üzenetekkel?

## Prezentációk - megosztás és árverés - 12 perc

Mindenkinek van 100 pénzegysége, és ezt tudja szétosztani a projektek között. Menjetez körbe, és hagyjatok ott annyi pénzegységet, amennyit arra a projektre / termékre adnátok!

## (Ön)értékelés / reflexió- 5 perc

önértékelés - mindenki kap egy lapot az alábbi kérdésekkel és állításokkal, és kitölti saját magára nézve.

Milyen részfeladatokat vállaltál?

Mely lépéseknél érezted magad bizonytalanul és miért?

Miben voltál magabiztos, és mi adta ezt az érzést?

Mely lépések voltak a tervezettnél időigényesebbek?

Hogyan és mivel tudtál hozzájárulni a csoport közös munkájához?

Mennyire volt nehéz csoportban dolgozni számodra?

Mennyire vagy elégedett a saját teljesítményeddel?



Kompetencialista - állítások sorozata

(Az állításokat 2-5 fokú skálán értékeljük.)

Kitartóan dolgoztam.

A közös munka során mindvégig a feladatra koncentráltam.

Szükség esetén tudtam segítséget kérni.

Tapintatosan fogalmaztam meg a kritikát.

Meghallgattam a csoporttársaim véleményét, és továbbgondoltam azokat.

A vitában az érveimet igyekeztem objektíven megfogalmazni.

Részt vettem a csapatmunkában, kivettem belőle a részem.

## **6. Megközelítés, jó tanácsok**

A projektmunka lehetőséget kínál a résztvevőknek, hogy csapatban dolgozzanak, megtalálják a formáját annak, hogyan tudnak másokat meggyőzni, hogyan tudnak hatásos prezentációt készíteni. Lehetőséget ad a kreativitás gyakorlására, szükséges hozzá analízis és értékelés. Az önértékelést is érinti: mindenki rá tud nézni saját erősségeire és gyengeségeire. Ezek a készségek és attitűdök mind részét képezik a vállalkozói kompetenciának.

A facilitátor mindig nyitott kérdésekkel forduljon a résztvevők felé! Nincsenek jó vagy rossz válaszok. Minden ötlet meghallgatásra kerül. A kiscsoport megegyezik abban, hogy melyik ötletet fogadják el közösnek, és dolgoznak tovább rajta. A facilitátor a kereteit és az eszközeit, a munka formáját adja a csoportnak, de a résztvevőknek kell hozniuk a témákat, ötleteket. A facilitátor ösztönzi, inspirálja a résztvevőket, de nem csinálja meg helyettük a feladatokat, és nem mondja meg, hogyan csinálják meg.

## Miénk itt a tér!

Szerző(k): Szemerédi Fanni, InSite Drama, Magyarország

### 1. Összefoglalás

Egy kamaszokból álló klub veszélybe kerül, mert a közösségi terük tulajdonosai inkább bérbe akarják adni a helyiséget. A közösségnek valahogy meg kell mentenie a helyet.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: körülbelül 120 perc
- b. Kategória: Tanítási dráma, drámaóra
- c. Korosztály: 14+
- d. Résztvevők száma: 12-24 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Kommunikáció, Kreativitás, Csapatépítés, Vita - érvek ütköztetése, Improvizáció, Tervezés, Prezentáció készítése, Lehetőségek felismerése, Értékek felmérése, Közösség mobilizálása  
(EntreComp): Lehetőségek felismerése, Kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Motiváció és kitartás, Az erőforrások mobilizálása, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés
- f. Résztvevők köre: Jobban működik, ha a résztvevők ismerik egymást, pl osztálytársak.
- g. A gyakorlat működik online formában? Igen, kisebb módosításokkal.

### 3. Szerző(k)

Szemerédi Fanni magyar nyelv és irodalom, valamint művelődési menedzser és drámapedagógia szakokon végzett. Számos színház munkatársaként dolgozott ifjúsági programokban szervezőként és pedagógusként. 2016 óta egy budapesti független befogadósínház, a Szkéné Színház munkatársaként tevékenykedik, 2018-ban társaival megalapította a színház ifjúsági és közösségi műhelyét. Jelenleg is itt dolgozik szervezőként és drámatanárként.

### 4. Célok

Tapasztalat szerzése egy fiktív helyzetben, egy játékos keretben: annak végiggondolása, hogy hogyan tudjuk jól hasznosítani meglévő erőforrásainkat vagy újakat találni szükség esetén? Mit tartunk értéknek? Mit tartanak mások értéknek? Amit miértéknek tartunk, azt mások felé is tudjuk kommunikálni? Tudunk másokat is mozgósítani ennek érdekében?

### 5. Leírás

**Kellékek:** drámapapír – max. 10 darab, filcek, tollak, asztalok, székek, maszkolószalag

## I. Kontextusépítés

### 1) Tanári narráció - 5 perc

Ma egy közösségi tér vezetőinek szerepét ajánlom nektek. Mi együtt vagyunk ennek a térnek az ötletgazdáik és működtetői is. Mindannyian tizen- és huszonévesek vagyunk, középiskolások és egyetemisták, a közelben lakunk, nem messze egymástól – és a helytől, amit vezetünk. Amit tudunk: a hely egy panelház földszinti helyiségében van, 100 nm. 3 évvel ezelőtt mi rendeztük be, mi festettük ki, bútorokat gyűjtöttünk, és azóta heti és havi rendszerességű programokat szervezünk a helyiségbe. A házban kedvelnek minket, mivel hasznosnak tartják a tevékenységünket.

### 2) A Klub megalkotása - egész csoportos tevékenység 50 perc

- Hogy néz ki a tér? Rendezzük be vagy rajzoljuk le: mi hol van, milyen eszközeink vannak? Milyen bútorok? Hogy néz ki egy közösségi tér? Milyen elengedhetetlen elemei vannak? Mitől lesz otthonos és egyben funkcionális, praktikus is? (15 perc)
- Milyen tevékenységeket folytatunk? Mi az, ami heti rendszerességű? Mi az, ami havi? Hogyan néz ki az éves tervünk egy naptárban? Van-e kedvenc ünnep / hagyomány / rítus? Heti / havi / évi naptár-tervező? (15 perc)
- Minden egyes tag valamilyen részfeladat felelőse. Mindenki hozzá tudja tenni a maga saját egyéniségét a nagy egészhez. Kinek mi a feladata? Mindenki vállaljon egy feladatot, és mondja el, hogy ő mivel járul hozzá a közösség működéséhez, és a hely működtetéséhez. Minden apró hozzájárulás számít. Nincs olyan, hogy kis feladat, a szemétkivétel is fontos a közösségben! (15 perc)
  - Pl: tervezés, ütemezés
  - beszerzés
  - dekoráció
  - kommunikáció (online, offline, kreatív írás, rajzolás, közösségi média)
  - technikai háttér (eseményhez)
  - takarítás
  - eseményfelelős = lebonyolító (melyik eseményé ki?)
- Mi a neve a helynek és a csapatnak? Van-e valami megszokott köszöntés? (5 perc)

### 3) Kiscsoportos tevékenységek – eseménytervezés – 15 perc + 9 perc megmutatás (beszélgetéssel)

Alkossunk három kiscsoportot! Minden csoportban lehetőség szerint különböző feladatköröket vállaló emberek legyenek! Minden kiscsoport tervezzen egy-egy eseményt!

Melyik eseményt vállaltjátok?

Milyen feladatok várnak rátok elejétől a végéig?

Melyikért ki felelős?

Tervezzétek meg az ütemezést!

Készítsetek költségvetést a programhoz!

Tervezzétek meg a kommunikációját!

Rendezzétek be a teret! Milyen előkészületekre van még szükség?

Mitől lesz egyedi / különleges a ti eseményetek?

**Megmutatás:**

**Állóképek:** 3 pillanatkép az eseményről (1. előtte -- "az előkészületek", 2. közben – "a legjobb pillanat", 3. "utána") – a képeken a résztvevők szerepelnek, mintegy megfagyva, a képen nem mozog, és nem beszél senki sem - ez egy fotó

**4) Gyűlés - egész csoportos improvizáció - 12 perc**

*Játsszuk el azt, hogy gyűlést tartunk, ahol mindenki jelen van! Egy adott ponton a tanár / facilitátor is belép a játékba, mint klubtag - ezt jó, ha előre jelzi a csoport tagjainak. A gyűlés elején rituális köszöntés, majd jönnek a napirendi pontok: apróbb összezörrenések, konfliktuskezelés.*

*Az egész csoportos improvizációs játék megkezdése előtt beszéljünk arról, hogy mik lehetnek konfliktusforrások a közös munkában! Ezekről fog szólni a most következő játék.*

Utána: egész csoportos improvizáció - lehetséges témák:

- takarítási beosztás
- nem vásárolt senki a klubdélutánra
- Ki a következő a WC-papír beszerzésben?
- Ki fog zárni a filmklub után?

Veszélyben a közösségi tér!

- Hír érkezik (tanár szerepben): Ki akarják adni másnak a klubhelyiséget, pénzt kell termelnie a lakóház felújítása miatt.
- Klubgyűlés: Hogyan mentjük meg a teret? Pénzt kell szerezni – hogyan / honnan?

**Mentési terv - 3 kiscsoportban - 15 perc + 9 perc megosztás**

A három kiscsoportnak más-más feladata, küldetése van.

1. meg kell győzni a háztulajdonosokat, hogy a miért fontos ez a közösségi tér – prezentáció a lakógyűlésen. Ebben a játékban a tanár képviselheti szerepből a háztulajdonosokat, kérdéseket tehet fel, problémákat fogalmazhat meg.
2. Olyan tevékenységet kell folytatni, amivel bevételt lehet csinálni, mi lehet ez? Készítsetek tervet!
3. Mozgósítani kell a látogatókat, gyűjtést szervezni -- Készítsetek adománykampányt! Dolgozzátok ki az online, offline kommunikációs tervet!
4. Bármilyen egyéb mentőötlet megjelenhet!

**Lezárás:**

Egy év múlva – egész csoportos tevékenység – 5 perc

Vajon sikerült-e megmenteni a klubot? Hol vannak most a tagok és mit csinálnak?

Készítsünk egy állóképet, amin mindenki rajta van (akár külön terekben)! Mindenki mondhat egy mondatot, amit éppen gondol, azzal kapcsolatban, ahol most van, és amit csinál. Derüljön ki, mi lett a klubbal!

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Fontos: ebben a játékban nincsenek jó és rossz válaszok. A célunk éppen az, hogy egy kérdést körüljárva több lehetséges nézőpontot is felvethessünk, kipróbálhassunk -- erre ad lehetőséget a játék fiktív kerete. Kereshetünk érveket a legkülönbözőbb nézőpontok mellett és ellen, így mélyíthetjük el megértésünket különféle témakörökben és kérdéseket illetően. Kipróbálhatunk olyan hozzáállásokat, amik egyébként a mindennapi életben tőlünk távol állnak, és megnézhetjük a lehetséges következményeket -- a játék megadja ennek lehetőségét.

A facilitátor / tanár sem sugalmazhatja azt, hogy melyik a "helyes megoldás / magatartás" – ezzel éppen a kísérletezés és a játék örömeit venné el ebben a helyzetben, aminek pont a szabad próbálkozás az egyik lényege. A facilitátor feladata, hogy olyan nyitott kérdéseket tegyen fel, melyek segítenek minél árnyaltabban kibontani egy-egy helyzetet, körüljárni egy-egy problémát. Hagynia, segítenie kell, hogy a résztvevőkben fogalmazódjanak meg az ötletek. Természetesen, ha úgy látja szükségesnek, tehet javaslatokat, de csak akkor, ha a résztvevők már mindent "átrágtak".

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

- **Drámapedagógiai olvasókönyv**, szerkesztette: Kaposi László, Színházi Füzetek VII. - Magyar Drámapedagógiai Társaság, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest 1995.
- Jonathan Neelands: **Dráma a tanulás szolgálatában** - Színházi Füzetek VI. - Magyar Drámapedagógiai Társaság, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest 1994.

## Mission impossible (Lehetetlen küldetés)

Szerző(k): Alexandra Peca, GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

A "Mission impossible (Lehetetlen küldetés)" egy nem-formális oktatási módszer, amit projektek kezdeténél érdemes alkalmazni, a kommunikáció, az együttműködés és a csapatépítés érdekében, abban az esetben, ha olyan csapattagoknak kell majd együtt dolgozniuk, akik nem feltétlenül ismerik egymást. A játék lényege, hogy a résztvevőknek együttműködve kell megoldaniuk bizonyos feladatokat adott idő alatt – csapatként.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 50 perc + 15 perc összefoglalás
- b. Kategória: Közösségépítő játék
- c. Korosztály: 16-19 / 19+
- d. Résztvevők száma: 10+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció, Kreativitás, Idő-menedzsment, Vállalkozásépítés  
(EntreComp): Lehetőségek felismerése, Kreativitás, Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: akár egymásnak ismeretlen emberek
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

A játékot Alexandra Peca nemzetközi programok során fejlesztette, mint a GEYC szervezeten belül a Demokrácia és emberi jogok részlegének vezetője. Alexandra az elmúlt négy évben projektmenedzserként tevékenykedett főként részvételi programok, civil oktatás, ifjúsági munka, digitális oktatás, emberi jogok területén. Korábban részt vett a Romániai Európai Parlamenti Kapcsolattartó Iroda projektjében, mint Az európai demokrácia népszerűsítője. Alexandra a GEYC szervezetén belül azért felel, hogy a tevékenységekbe bevonják a fiatalokat, és teret adjanak nekik a cselekvésre, ezáltal lehetővé téve, hogy megismerjék jogaikat, és felelősségérzet, elkötelezettség alakuljon ki bennük a demokratikus és civil működés irányában.

### 4. Célok

- A résztvevők azon képességének fejlesztése, hogy (idő)nyomás alatt tudjanak teljesíteni.
- A résztvevők közti együttműködés erősítése.
- A résztvevők képesek legyenek prioritizálni.
- A résztvevők legyenek tudatában saját képességeiknek, és annak, hogyan tudják azokat egy vállalkozás szolgálatába állítani, hasznossá tenni.

## 5. Leírás

Közöljük a résztvevőkkel, hogy a következő 50 percben (vagy amennyire szabjuk az időkeretet- ebben van szabadságunk) együtt kell megoldaniuk a “Mission impossible (Lehetetlen küldetés)”-t. Ahhoz, hogy sikeresen teljesítsék a küldetést, minden részfeladatot jól kell megoldaniuk, mielőtt lejár az idejük.

A felesleges papírpocsékolást elkerülendő javasoljuk, hogy a sablont a csoport Facebook vagy WhatsApp csoportjába posztoljuk, ha van ilyen.

A résztvevőknek meg kell egyezniük abban, hogy ki mit vállal, mert a megoldás kulcsa a feladatok delegálása, elosztása, illetve ki kell jelölniük egy vezetőt is, aki az egész folyamatot ellenőrzi és kézben tartja.

Minta a feladatlaphoz: [Wordben](#) és [PDF-ben](#) is letölthető.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

A játék szabadon adaptálható attól függően, hogy milyen téma áll a tevékenységünk középpontjában. Mi most a vállalkozói kompetenciákat választottuk. Az együttműködés gyakorlása és a csapatépítés mellett ez a játék kiváló gyakorlat üzleti brainstormingra. A résztvevőknek rövid idő alatt sok ötletet kell bedobniuk a közönségbe, ami többek között arra is tréningezi a résztvevőket, hogy az üzleti életben sokszor nincs sok idő egy-egy döntés meghozatalára. De ez esetben nem is kell a spanyolviaszt feltalálni, sokkal inkább azt megtalálni, hogyan tölthetik ki a réseket. Ebben a játékban a résztvevők arról is tapasztalatot szerezhetnek, hogy mely készségeiket hol tudják hasznosítani egy üzleti vállalkozáson / projekten belül.

### 1. Megjegyzések, kiegészítések

A munka közben mehet valamilyen zene is, hogy még jobban nehezítsük a pályát. Időnként jelezzük a játékosok számára az idő múlását is.

## Mit árulsz?

Szerző(k): Szemerédi Fanni, InSite Drama, Magyarország

### 1. Összefoglalás

A drámaóra egy marketing cég kreatív csapatának szerepét kínálja fel a résztvevőknek, hogy átgondoljanak és megvitassanak egy erkölcsi dilemmát. A kérdés az, hogy milyen kompromisszumokat kell, vagy nem kell kötniük, mikor egy olyan csábító ajánlatot kapnak, ami nem igazán felel meg az elveiknek.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: körülbelül 95 perc
- b. Kategória: Drámaóra, Tanítási dráma
- c. Korosztály: 14+
- d. Résztvevők száma: 12-32 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Kommunikáció, Kreativitás, Csapatépítő, Vitakultúra - érveléstechnika, Improvizáció, Tervezés, Prezentáció készítése és megtartása  
(EntreComp): Kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai, Motiváció és kitartás, Pénzügyi és gazdasági alapismeretek, Közösség mobilizálása, Kockázatvállalás, bizonytalanságtűrés, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: Jobban működik, ha a résztvevők már ismerik egymást, pl. osztálytársak.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, kisebb átalakításokkal.

### 3. Szerző(k)

Szemerédi Fanni magyar nyelv és irodalom, valamint művelődési menedzser és drámapedagógia szakokon végzett. Számos színház munkatársaként dolgozott ifjúsági programokban szervezőként és pedagógusként. 2016 óta egy budapesti független befogadósínház, a Szkéné Színház munkatársaként tevékenykedik, 2018-ban társaival megalapította a színház ifjúsági és közösségi műhelyét. Jelenleg is itt dolgozik szervezőként és drámatanárként.

### 4. Célok

Erkölcsi dilemmák felvetése a „termék eladása” és a „siker” témakörében. Az integritás vs. kompromisszumok kérdéskörének megvitatása egy fiktív történet keretén belül. Jó kompromisszumok és rossz kompromisszumok. A „siker” fogalmának megvitatása.

### 5. Leírás

**Kellékek:** dráma papírok (max. 13 db), filcek, tollak, asztalok, székek



## 1) Témabevezetés

**Véleményskálák** – egész csoportos – 10 perc

*„Álljatok be egy vonalba annak megfelelően, hogy 1-től 10-ig mennyire értetek egyet az alábbi állításokkal. A skála egyik vége a „teljes mértékben egyetértek”, a másik vége az „egyáltalán nem értek egyet”, és a kettő között minden lehetséges árnyalat szerepelhet.”*

Az állításokat külön-külön nézzük meg, rövid beszélgetésekkel, amelyben megszólítunk a két szélen állók mellett a középben állók közül is néhány résztvevőt, megkérdezve, hogy miért oda álltak, ahova, milyen példákat tudnak hozni, stb. Nem kell mindenkit végigkérdezni, elég 3-4 embert. Olyan résztvevőt, akin látszik, hogy nem szeretne megszólalni, nem kell erőltetni. Számára a kiscsoportos munkák vagy későbbi megnyilvánulási lehetőségek lehetnek majd komfortosak. Ebben a játékban az az előnyös, ha a skála minél több pontján állnak, mert a széttartó vélemények generálhatnak izgalmas beszélgetéseket. Maguk a kijelentések csak kiindulópontul szolgálnak a téma megközelítéséhez, gyűjtőpontul egy bevezető beszélgetéshez.

A fogyasztással / a vásárlással / a pénzzel szavazol.

A fogyasztás az identitásod kifejezésének egyik formája.

A fogyasztást a reklámpia / média befolyásolja. (Itt érdemes lehet kitérni arra, hogy minden kommunikáció bizonyos értelemben marketing.)

## 2) A reklámügynökség felépítése

**Tanári narráció** - 2 perc

*„Ma megnézzük, hogy milyen döntésekkel szembesülhetnek a mi fogyasztásunkra ható szakemberek. Arra hívlak benneteket, hogy egy marketingügynökség csapata legyünk. Nem igényel semmilyen különleges előzetes tudást, képzettséget a játék, csak azokat az adottságainkat, amiket már birtoklunk, és játékkedvet. Én is a reklámügynökség dolgozója leszek ebben a játékban. Ha rendben, kezdhetjük?”*

*Egy fiatal reklámügynökség kreatív csapatának szerepét ajánlom nektek. Kicsi a csapat, de éppen ezért összetartó. Még csak négy éve működnek, fiatal a cég, és a dolgozók is mind harminc alattiak. Szeretik, amivel foglalkoznak, és ígéretes, fejlődőképes csapatnak tartják őket. Sok kis- és középvállalkozás vagy startup keresi meg őket. Volt már néhány nemzetközi partnerük is. De a sikert nem csak pénzben mérik. Egyik elvi alaptételük, hogy csak olyan megbízást vállalnak el, amit hitelesen tudnak kommunikálni, ami mögé oda tudnak állni. Nagyon fontos számukra a környezettudatosság, a fenntartható fejlődés és a társadalmi szerepvállalás. Nemrég egy olyan lehetőséget kaptak, ami minden cég életében csak egyszer fordul elő, és sorsfordító lehet. De nézzük meg előbb, kik is ők, mivel foglalkoznak, és hogyan dolgoznak – vagyis: építsük fel együtt ezt a csapatot!”*

a) **Részlegek kiválasztása** - 2 perc

*„A marketing ügynökségnek 4 nagyobb részlege van:*

*1 – grafikus/designer/ vizuális kreatív*

*2 – kreatív szövegírás*

3 – social media-csapat (Fb, Insta, TikTok)

4 – rendezvények szervezése

*Kérlek, hogy válasszatok magatoknak egyet a négyből, és helyezkedjete el a teremben 4 kiscsoportban. Jó, ha mindenki olyan csoportba megy, amelyik terület érdekli, ugyanakkor arra is kérlek benneteket, hogy körülbelül egyenlő létszámban legyetek a csoportokban.”*

b) **Amire büszkék vagyunk (díjak)** – 4 kis csoportban – 2 perc ismertetés + 6 perc alkotás + 4 perc megosztás

Minden csoport találjon ki egy projektet, amire az utóbbi 3 évben a legbüszkébb. Vagy azért, mert különösen sokat dolgoztak vele, és jól sikerült megragadnia a lényegét és megszólítani az embereket, vagy azért, mert szakmai előrelépés volt saját maguk számára (pl. valami újat tudott nyújtani a szakmában), vagy azért, mert kaptak valamilyen pozitív külső visszajelzést: valamilyen díjat, elismerést (akár közönségzavazáson, akár szakmai fórumon), vagy érezhető volt a kampányuk hatása a vásárlókra. Meg is alkothatjátok, hogy lássuk, mi volt az, de el is mondhatjátok, hogy nektek mi volt benne a kihívás, vagy a közönség számára mi volt benne a különleges, egyedi, újszerű.

c) **Társadalmi szerepvállalás** – 3 perc játékismertetés, újrendeződés + 6 perc alkotás + 4 perc megosztás

A részlegek tagjai most rendeződjenek körülbelül egyenlő létszámú, új csoportokba úgy, hogy minden csoportban legyen minden részlegből valaki (tipp: egyszerűbb, ha a részlegeket beszámozzuk 1-től 4-ig, és azt kérjük, hogy most minden csoportban legyen 1-es, 2-es, 3-as, 4-es számú játékos is). A csapatnak minden évben van egy jótékonyági munkája, amivel egy egyesületet, civil szervezetet, alapítványt támogat. Ez azt jelenti, hogy ingyen csinálnak nekik marketinget, kommunikációs tanácsot adnak, reklámkampányt kiviteleznek. Mik voltak ezek volt az utóbbi 4 évben? Csoportonként egy projektet / „terméket” / ötletet, szervezetet mutassatok be.

d) **Vízió / küldetés**- 3 perc játékismertetés + 7 perc egész csoportos megbeszélés

A vezetés alapvetően úgy működik, hogy ha a vezetőség részére érkezik egy felkérés, vagy az értékesítők új ügyfelet hoznak, van egy demokratikus ülés, megbeszélés arról, hogy mik az előnyei, hátrányai, következményei egy-egy felkérés elfogadásának, egy-egy munka elvállalásának. A projektmenedzserek fogják össze a folyamatokat, és kötik össze a kreatívokat az ügyfelekkel. A végső döntésben természetesen a gazdasági részlegnek is nagy szava van, de alapvetően olyan munkákat keres vagy vállal el a csapat, amit minden részleg jóváhagy. Fogalmazzuk meg együtt 6-8 mondatban a víziókat, küldetésünket!

e) **Név + mottó – egész csoportos megbeszélés** - 4 perc

*„Találjuk ki együtt az ügynökség nevét és az egymondatos mottót, ami kint van a falon a közös térben!”*

f) **Állóképek – 4 kiscsoport** – 2 perc ismertetés, visszarendeződés + 8 perc alkotás + 4 perc megosztás

Rendeződjünk vissza részlegenként! Alkossunk csapatonként 1-1 fotót magunkról, minden csapat fotójának adok egy címet:

- 1) leadási határidő előtt 1 nappal
- 2) leadtuk végre az anyagot!
- 3) épp forgatunk...
- 4) tipikus csapatmegbeszélés

### **3) Tanár szerepben + egész csoportos improvizáció – 8-10 perc**

A tanár a projektmenedzser szerepében:

*„Sziaztok! Köszönjük, hogy mindenki itt van a mai meetingen. Ez a nap sorsfordító lehet a cég életében. Olyan megbízás lehetősége van a kezünkben, ami egy ekkora cég életében ritka, sőt kivételes, és hosszú távra meghatározhatja az életünket, a jövőnket. Kinyithat és be is zárhat kapukat előttünk. A Coca-Cola Hungary-tól érkezett felénk felkérés. Ez berobbanthatja a céget a nemzetközi piacra, és hozhat jó néhány újabb, komoly megrendelőt! A megbízás két évre szól, és mondanom sem kell, nagyon szép summa. Az is látszik, hogy emellett más megbízásokat nem nagyon lesz időnk és terünk vállalni. A mai meetingen szeretném, ha megbeszelnénk, hogy ki mit gondol erről a lehetőségről. Ami még fontos lehet a közös gondolkodásban: az új termék, aminek a bevezető kampányára felkértek minket: chillis cola. A cég az új terméket Közép-Kelet Európában akarja tesztelni, és utána teríteni Amerikában, Kínában, stb. Egy hét múlva kell választ adnunk.”*

A beszélgetés arról szól, hogy elvállaljuk-e a megbízást. A tanár a projektvezető szerepében tulajdonképpen az ördög ügyvédje: ha úgy látja, hogy nagyon egyfelé tolódik az érvelés, a gondolkodás, akkor be tud hozni ellenérveket kérdéssel. Emellett olyan kérdéseket is feltehet, melyek segítenek elmélyíteni és körbejárni a dilemmát. Új szempontokat kínálhat a vitához, anélkül, hogy „jó” megoldásokat sugalmazna. Nincsen jó vagy rossz megoldás, a célunk körbejárni egy témát, és elmélyíteni az ezzel kapcsolatos gondolkodást, minél több érvet és ellenérvet meghallgatni és végiggondolni.

Lehetőség: beépíthető a következő mondat:

*„Azt mondták, ha bármilyen kérdésünk van, keressük őket.”*

Ez lehetőséget ad kérdésekre, amikre a tanárnak – mint közvetítőnek – kell improvizálnia válaszokat a Coca-Cola Hungary nevében.

#### **a) Ha úgy döntenek, hogy elvállalják**

**Tervezés megkezdése** – 1 perc játékmertetés + 5 perc alkotás + 4 perc megosztás

Négy csoportban, részlegenként 5 percben a kampánytervezés megkezdése, első ötletelés, és / vagy esetleg változtatások felvetése a Coca-Colának.

#### **b) Ha úgy döntenek, nem vállalják el**

**Fórumszínház + tanár szerepben** – 6 perc

Jelenet a Coca-Cola Hungary igazgatójával (tanár szerepben): hogyan mondják vissza a megbízást? Egy önkéntes résztvevőt felkészít a csoport a jelenetre. A jelenetet a többiek egy tapssal bármikor megállíthatják, és segíthetnek a társuknak érvekkel, mondatokkal, vagy be is szállhatnak helyette

játszani. A jelenetben játzó résztvevő is bármikor megállíthatja egy tapssal a jelenetet, és kérhet segítséget a többiektől.

A facilitátor ne könnyítse meg a képviselő dolgát!

#### 4) **Állóképek - 4 kiscsoportban** - 6 perc

*„Készítetek részlegenként egy fotót arról, hogy egy év múlva hol tart a cég, min dolgoznak, milyen körülmények közt, hogy érzik magukat!”*

### 6. **Megközelítés, jó tanácsok**

Fontos: ebben a játékban nincsenek jó és rossz válaszok. A célunk, hogy több nézőpontból is megvizsgáljunk egy adott kérdést, problémafelvetést, érveket és ellenérveket találjunk, minél többféleképpen értelmezzünk egy helyzetet, megnézzük egy-egy döntés lehetséges következményeit, és ezáltal elmélyítsük megértésünket egy témában. A facilitátornak sem szabad sugallnia helyes(nek tűnő) megoldásokat. Mindig csak kérdéseket tesz fel, annak érdekében, hogy minél mélyebben és árnyaltabban meg tudjanak vizsgálni egy helyzetet. Erre a célra leginkább a nyitott kérdések alkalmasak. Ha a facilitátor azt látja, hogy nagyon egyértelműen eltolódik a döntési helyzet valamelyik irányba, akkor megteheti, hogy az ördög ügyvédjét játszva, direkt a másik oldalra hoz érveket, kihívást intézve ezzel a csapat felé, újabb és újabb érvek keresésére ösztönözve a résztvevőket, de nem helyezhet nyomást a csoportra, nem jelezheti, hogy szerinte mi a "helyes".

## MuKeLeNe

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

A MuKeLeNe segít priorizálni a teendőket, amikkel egy csapat szembenéz. Ezeket kategorizálja a „muszáj” / „kellene” / „lehetne” / „jó lenne, de nem fér bele” címkékkel. Általában egy folyamat elejénél, az idő-tervezésnél érdemes alkalmazni. Ez az eszköz segít egyértelműen rávilágítani, hogy mik azok, amik végbevihetők egy adott időszakon belül, és mi az, ami nem fér bele a keretekbe.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 120+ perc
- b. Kategória: Helyzetelemzés, priorizálás
- c. Korosztály: 15+
- d. Résztevők száma: 6-30 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Az erőforrások mobilizálása, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztevők köre: bárki
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, dokumentumok megosztására lesz szükség hozzá.

### 3. Szerző(k)

A játéknak a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, amik lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

Megtalálni a fő tevékenységeket egy folyamaton belül, priorizálás.

### 5. Leírás

- 1) Írjatok egy listát mindazon dolgokról, amiket egy adott időkeretben fejleszteni kívántok (például egy sprintben) – lehet ez akár a munkakörnyezet javítása vagy a csapattagok továbbképzése.
- 2) Készítsetek egy diagramot, aminek négy mezője van: „muszáj” / „kellene” / „lehetne” / „jó lenne, de nem fér bele”. Az összegyűjtött dolgokat, teendőket, feladatokat soroljátok be az alábbi kategóriák valamelyikébe.
  - „Muszáj” = azok a tevékenységek, feladatok, amik elvégzése elengedhetetlen a sikeres végeredmény szempontjából.
  - „Kellene” = azok a tevékenységek, amik fontosak, de nem nélkülözhetetlenek, akár máshogy is kivitelezhetőek vagy helyettesíthetőek.

- „Lehetne” = azok a tevékenységek, feladatok, amik jó, ha megtörténnek, de nem jelentenek szignifikáns különbséget majd a termékben a felhasználó szempontjából.
  - „Jó lenne, de nem fér bele” = ami túl sok erőfeszítést, időt igényelne vagy túl bonyolult kivitelezni / végrehajtani.
- 3) Ha megtörtént a kategorizálás, akkor ezt figyelembe véve kezdődhet a tervezés a feladatok meghatározásával. Érdemes reálisan gondolkodni azt illetően, hogy mi az, amire valóban szükség van, és mi az, ami megvalósítható.
  - 4) Ezek alapján kidolgozható a terv, amit megoszthatunk a csoport minden tagjával. Fontos, hogy egyértelműen kommunikáljunk, és kövessük a tervet.

## **6. Megközelítés, jó tanácsok**

Ez a tevékenység online is működik egy whiteboarddal vagy bármilyen egyéb megosztható felülettel (Trello, Google dokumentum, stb.).

Lehetséges alternatíva: egy e-mailben kiküldeni az instrukciókat, és az élő megbeszélésen már csak a kategorizálást kell elvégezni, majd a tervezést.

A végén készítsünk munkatervet, amit meg tudunk osztani a tervezői csapattal.

## **7. Megjegyzések, kiegészítések**

-

## Nyíl

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

Ez a tevékenység segít a résztvevőknek megfogalmazni, eldönteni és elérni a céljaikat. Segít abban, hogy a résztvevők felrajzolhassák víziójukat, és a felé vezető út lépéseit.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: maximum 120 perc
- b. Kategória: Motiváció és inspiráció
- c. Korosztály: 14+
- d. Résztvevők száma: maximum 30 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Lehetőségek felismerése, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Önismeret, Tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Az erőforrások mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment
- f. Résztvevők köre: nincs korlát
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, könnyedén adaptálható, csak egy videó konferenciahívásra és egy online whiteboardra lesz szükség.

### 3. Szerző(k)

A tevékenységnek a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, amik lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

Célok meghatározása és vízió alkotása.

### 5. Leírás

A résztvevők párokban dolgoznak. Minden résztvevőnél meg van nyitva egy whiteboardon egy nyíl rajza. Ezt vagy elkészíthetjük előre, vagy megkérjük a résztvevőket, hogy rajzolják meg a tevékenység elején. Vezessük be a tevékenységet! Magyarazzuk el, hogy a játék lényege, hogy víziót tudjunk alkotni a jövőre nézve, és, hogy jól definiált lépéseket is meg tudjunk határozni a vízió felé vezető úton. A résztvevők párokban interjúvolják meg egymást. Először "A" interjúvolja meg "B"-t, végigmelve az összes kérdésen, és utána cserélnek.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy hunyják be a szemüket, és képzeljék el az életüket egy év múlva (más időkeretet is megadhatunk). Kérjük meg őket, hogy fejtsék ki a víziójukat!

Iránymutató kérdések:

- Kikkel látod magad? Kik vannak körülötted?
- Mire vagy büszke, amit elértél?
- Min dolgozol?
- Hogy telik egy napod?

- Hogyan töltöd a szabadidődet? – stb.

A kérdéseket mindig az adott csoportra szabva, és az ő környezetüket, helyzetüket figyelembe véve kell kitalálnunk. A vizualizáció után minden résztvevő a vízióját a lerajzolt nyíl hegyére rajzolja (1. pont)A rajzolás segít abban, hogy valami kézzel foghatóban gondolkodjon a rajzoló, anélkül, hogy túlságosan elmerülne a részletekben. A rajzolás után kezdenek el a párok együtt dolgozni. "A" elkezd az interjút "B"-vel.

A következő lépésben az interjúvoló arra kéri a partnerét, hogy vizualizálja a kulcsfontosságú tényezőket, amik ahhoz vezettek, hogy a vízió megvalósult a képzelten jövőben. Emlékeztessük az interjúalanyokat, hogy beszéljenek úgy, mintha a jövőből tekintenének vissza, mikor a víziójuk már megvalósult, és a múltból beszélnének, ami ehhez a megvalósuláshoz vezetett. A jövőből kell visszatekinteniük egészen a jelen pillanatig. Az oda vezető lépések lehetnek például: „a mentoromtól hasznos segítséget kaptam”; „elkezdtem rendszeresen edzeni”; „elmentem egy könyvelőhöz”; „szembenéztem a hibázástól való félelmemmel”. Bármilyen lehet, ami a vízió megvalósulásában segített. Ezalatt az interjúvoló minden kulcsfontosságú tényezőt leír egy külön post-it-re, és az 1. pont mögé rakja a partnere whiteboardjára / lapjára a nyílon (2. pont).

A következőkben "A" arra kéri "B"-t, hogy nevezzen meg három olyan hátráltató tényezőt, ami majdnem megakadályozta, hogy elérje a célját. Olyan tényezőket, amik miatt majdnem feladta, hogy megvalósítsa a vízióját. Ilyenek lehetnek például: „sokszor elaludtam és elkéstem”; „nem mertem felmondani, és valami újba kezdeni”; „nem mertem bevallani annak, aki tetszett, hogy érdeklődöm iránta”. Az interjúvoló ezeket is felírja post-it-ekre, és a 2. pont mögé rakja a nyílon a post-it-et.

Az interjúvoló ezek után továbbra is a hátráltató tényezőkről kérdez, de a fókusz arra irányítja, hogy mit tett az alany, hogy felülkerekedjen rajtuk. Például: „megkértem egy barátomat, hogy minden reggel telefonáljon rám, hogy időben fel tudjak kelni”; „továbbképeztem magam, és ez vezetett az álommunkához”. Az interjúvoló ezeket is leírja, és a post-it-et a problémák mellé rakja.

Végül az interjúvoló megkérdezi az alanyt, hogy milyen lépéseket tett meg már most a víziója felé. Ez lehet például „jelentkeztem erre a tanfolyamra”; „elkezdtem egy továbbképzést”. A nyíl talpa a mostani helyzetet jelöli, ezeket a post-it-et az interjúvoló ide helyezi el.

Miután az első interjúval végeztek, a párok tagjai cserélnek, és most a másikkal fogja kérdezni az elsőket.

Minden résztvevő nyíla tele van post-it-ekkel, amik egy akciótervet vázolnak fel a vízió elérése felé vezető úton. Mindegy, hogy három éves vagy három hónapos távlatban gondolkodunk, a nyíl a cél eléréshez vezető utat jelöli.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Egy ilyen összetett tevékenységnél az időmenedzsment nagyon fontos. Ügyeljünk rá, hogy ne pazaroljuk feleslegesen az időt, és mindenkire ugyanannyi idő jusson. Elképzelhető, hogy az előre megjelölt időkeret nem lesz elegendő, és nem tudják befejezni a folyamatot. Az nagy kár lenne...

## 7. Megjegyzések, kiegészítések

Bátorítsuk a résztvevőket arra, hogy tartsák meg a nyíl-ábrájukat, akár ragasszák ki valahova, ahol mindig szem előtt lesz, és inspirálóan tud hatni rájuk. Zárjuk le a tevékenységet azzal, hogy mindenki megosztja, hogy mi lesz a következő lépés, amit megtesz a víziója elérése érdekében.



## OFFLINE TWITTER

Szerző(k): Gabriel Brezoiu és Diana-Adela Ionita, GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

Az Offline Twitter egy nem formális tanítási módszer, melynek célja, hogy egy csoport tagjait párbeszédbe, eszmecserébe vonja, függetlenül attól, hogy mennyire tapasztaltak vagy magabiztosak a mások előtt történő megnyilvánulásban.

Cél: Bátorítani a résztvevőket, hogy a különböző fontos kérdésekben mondják el véleményüket vagy fogalmazzanak meg kérdéseket, fejlesztve ezzel kreatív gondolkodásukat. Ösztönözni a résztvevőket, hogy verbalitáson túli eszközöket is válasszanak önmaguk kifejezésére.

### Paraméterek

- a. Időkeret: 15-30 perc + 10-30 perc kérdés, tisztázás, összefoglalás
- b. Kategória: Közösségépítő játék
- c. Korosztály: 12-16 / 16-19 / 19+
- d. Résztvevők száma: 10+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció, Kreativitás, Személyes fejlődés  
(EntreComp): Kreativitás, Értékek felmérése, Önismeret, Tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Kezdeményezés, Együttműködés
- f. Résztvevők köre: Nem feltétlenül kell, hogy a résztvevők ismerjék egymást, de hasznos, ha van némi ismeretük az adott témában.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Lehetséges az online adaptáció, a [Padlet](#) felületét javasoljuk a célra, illetve a kérdések strukturálására. A résztvevőknek nem kell saját Padlet-felhasználói fiókkal rendelkezniük ahhoz, hogy tudjanak kommentelni a kérdések alatt, ezért is javasoljuk e felületet.

### 3. Szerző(k)

A módszert Gabriel Brezoiu (igazgató) és Diana-Adela Ionita (a digitális részleg vezetője) dolgozta ki, majd fejlesztette tovább a gyakorlatban több ifjúsági csere alkalmával. Gabriel tréner, ifjúsági munkás, közösségi média-szakértő és projekt menedzser. 2007 óta dolgozik az ifjúsági szektorban, nem formális oktatásban, a vállalkozói kompetencia fejlesztésével foglalkozva. Főbb tevékenységi területei: a design thinking (tervezői gondolkodás), Business Canvas Model, kreatív kifejezés, valamint olyan, az ifjúsági munkában hasznosítható digitális eszközök, módszerek fejlesztése, melyeket a vállalkozói szellem erősítésére használhatunk, valamint arra, hogy az ötlettől eljussunk a megvalósításig. Diana kommunikáció szakon szerzett diplomát (BA és MA fokozat), szakterülete az interkulturális diskurzus. Tanulmányokat végzett facilitáció, pszicho-pedagógia, globális oktatás, multikulturális közegben végzett oktatási tevékenység témakörökben.

### 4. Célok

- A résztvevők kreatív gondolkodásának fejlesztése
- A kifejezés bátorítása

- Erősíteni a résztvevők közti kommunikációt és együttműködést

## 5. Leírás

Mindenkinek fognia kell egy tollat és írnia valamit. Senki nem beszélhet. Több flipchart papíron különböző kérdések szerepelnek (3-4 kérdés – abban a témakörben, amivel éppen foglalkozni szeretnénk), a résztvevők kapnak időt, hogy mindegyikre válaszolhassanak egyénileg írásban (egy rövid kommentben). Ahhoz, hogy megerősítsék mások kommentjeit, egy like-ot kell adniuk (vagyis egy szívecskét rajzolnak a papírra a komment mellé), kérdést is feltehetnek hozzá, mintha a Twitteren lennének. Annyi kommentet, megjegyzést (tweetet) és szívecskét adhatnak, amennyit csak akarnak. Egyetlen szabály, hogy rövidnek és tömörnek kell lenni: körülbelül 140 karakter. Ha akarják, aláírhatják a tweeteket, de nem feltétlenül szükséges: maradhatnak anonimek is. A végén a résztvevők újra körbejárhatják a Twitter-oldalakat / papírokat, és elolvashatják, majd egész csoportra kinyitott plenáris beszélgetésen megvitathatják az eredményeket.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Nem mindenki komfortos a mások előtti szóbeli megnyilvánulást illetően. Ez a játék éppen azért jött létre, hogy mindenki aktívan részt tudjon venni a „beszélgetésben”, eszmecserében. Előfordul, hogy valaki írásban sokkal jobban ki tudja fejezni magát, és írás közben nem jelennek meg azok a blokkok benne, amik a nyilvános szóbeli felszólalást meggátolják. Írásban viszont képesek a gondolataikat kifejezni, kreatívan kitekinteni az adott keretektől, nem félve attól, hogy mások meg fogják ítélni őket – mint egy nyilvános szóbeli megnyilvánulásnál.

## 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

<https://www.geyc.ro/2018/01/nfe-method-offline-twitter.html>

## 8. Megjegyzések, kiegészítések

- Érdemes olyan témáknál, kérdéseknél használni, amik ismertek a résztvevők számára. Leghasznosabb a projektek vége felé elővenni ezt a formát.
- Ez a tevékenységforma alkalmas arra, hogy ösztönözze a résztvevőket a véleménynyilvánításra, kérdések feltételére, ha kétségeik támadtak valamit illetően, illetve, hogy lebontsanak nagyobb témaköröket átlátható és befogadható nagyságú kérdésekre.
- Mi magunk is sokat alkalmazzuk ezt a munkaformát, amikor az érdekelt felek (civil szervezetek, média, kormányzati szervek, EU) felé fogalmazunk meg ajánlásokat.
- Egy kis háttérzene még nagyobb kedvet kelt a „tweetelésre”.
- Érdemes sokféle színű tollat és filcet kitenni, így a Twitter-oldalak igazán színesek lesznek.

## Orient Express

Szerző(k): Gabriel Brezoiu és Diana-Adela Ionita, GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

Eredetileg az Orient Express az inklúzió témájának bevezetésére született, de könnyen és eredményesen adaptálható a vállalkozói témakörre is. Ez egy nem formális oktatási módszer, ami egy vita, párbeszéd vagy plenáris megbeszélés kezdőpontjául szolgálhat.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 15-30 perc + 10-30 perc kérdésekre, összefoglalásra
- b. Kategória: Közösségépítő játék
- c. Korosztály: 16-19 / 19+
- d. Résztevők száma: 15+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció, Empátia (EntreComp): Kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztevők köre: A résztvevőknek nem feltétlenül kell már ismerniük egymást.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, működik, nagyobb módosítások nélkül.

### 3. Szerző(k)

A módszert Gabriel Brezoiu (igazgató) és Diana-Adela Ionita (a digitális részleg vezetője) dolgozta ki, majd fejlesztette tovább a gyakorlatban több ifjúsági csere alkalmával. Gabriel tréner, ifjúsági munkás, közösségi média szakértő és projekt menedzser. 2007 óta dolgozik az ifjúsági szektorban, nem formális oktatásban, a vállalkozói kompetencia fejlesztésével foglalkozva. Főbb tevékenységi területei: a design thinking (tervezői gondolkodás), Business Canvas Model, kreatív kifejezés, valamint olyan, az ifjúsági munkában hasznosítható digitális eszközök, módszerek fejlesztése, melyeket a vállalkozói szellem erősítésére használhatunk, valamint arra, hogy az ötlettől eljussunk a megvalósításig. Diana kommunikáció szakon szerzett diplomát (BA és MA fokozat), szakterülete az interkulturális diskurzus. Tanulmányokat végzett facilitáció, pszicho-pedagógia, globális oktatás, multikulturális közegben végzett oktatási tevékenység témakörökben.

### 4. Célok

- Megismerni és megérteni a résztvevők különböző nézeteit és akár érzelmi viszonyulását egy adott témára vonatkozóan.
- A résztvevők közti együttműködés és vita ösztönzése.

### 5. Leírás

A játék megkezdése előtt a csapatnak tartania kell egy brainstormingot, melynek során meg kell alkotniuk 10 vagy akár több személy profilját – a témánkhöz kapcsolódóan – ez esetben a vállalkozói tevékenységhez mérten lehetnek pl. a következők:

- Egy 25 éves afrikai származású nő, aki éppen most kezdett saját vállalkozásba Párizsban mint fodrász.
- Fiatal férfi, aki most örökölte a családi vállalkozást.

- Egy 20 év körüli fiatal, aki éppen egy pitch-re készül, hogy megnyerjen néhány befektetőt az induló vállalkozásához.
- ...

A profilok megalkotásánál a résztvevők nyugodtan gondolkodhatnak annyira szabadon, amennyire csak akarnak – kiélhetik a kreativitásukat, és lehetnek nagyon specifikusak is, ha úgy tetszik.

Ezek után ismertetjük a résztvevőkkel a játékot: *Úgy adódott, hogy meg tudtátok szerezni az utolsó két jegyet a híres Orient Expressre, a vonatra, ami összeköti Párizst Isztambullal. Az egyik jegy a tiétek, a másik jegyet annak adjátok, akinek akarjátok, azok közül, akiket az imént kitaláltatok.*

Minden résztvevő válasszon egy személyt, akinek odaadná a másik jegyet, majd alakítsanak 3 fős kiscsoportokat. Minden kiscsoportban meg kell egyezniük, hogy ki legyen az egy kiválasztott a háromból, majd el kell mondaniuk nagy csoportban, hogy kit miért választottak ki.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

A játékot bármilyen téma szerint lehet alakítani. Ebben az esetben a játék remek lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők megvitathassák, egy-egy vállalkozó milyen tapasztalatokkal rendelkezik, és milyen nehézségekkel, kihívásokkal kell szembenéznie.

## 7. Megjegyzések, kiegészítések

E tevékenység összefoglalása fókuszálhat a következőkre:

- A vállalkozások fontossága – előnyök és hatások: a vállalkozóvá válás, mint a munkanélküliség elleni lehetséges megküzdési stratégia.
- A vállalkozások hatásai. A vállalkozói gyakorlatok hogyan járulnak hozzá pozitívan ahhoz, hogy a fiatalok minél önállóbbak lehessenek és teret nyerhessenek, részt vegyenek a társadalmi folyamatok alakításában, közösségeket építhessenek és fejleszthessenek.
- Hogyan lehet jó és sikeres vállalkozónak lenni: jó gyakorlatok keresése, amik példát mutathatnak a fiataloknak, akik vállalkozást szeretnének indítani, vagy szeretnének belekezdeni valamilyen tevékenységbe.

## Ötletkorzó

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

Ez az introvertáltabb résztvevőknek is komfortos brainstorming-technika segít bármilyen méretű csoportnak, hogy csendes, de dinamikus környezetben ötleteket generáljanak, és egymás ötleteire építsenek. Mivel a résztvevők folyamatosan mozgásban maradnak, a gyakorlat ideális lehet egy egész napos workshop indítására is.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 15 perc
- b. Kategória: Ötletbörze
- c. Korosztály: 14+
- d. Résztvevők száma: 6-30 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Kreativitás, Motiváció és kitartás, Kezdeményezés
- f. Résztvevők köre: nincs korlátozás, de jobban működik, ha résztvevők már ismerik egymást
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen.

### 3. Szerző(k)

A tevékenységnek a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, amik lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

Csoportos ötletgenerálás és a résztvevők közötti együttműködés elősegítése. A pozitív kritika gyakorlása, fejlesztése.

### 5. Leírás

Az ötletbörze céljának megfelelően írjunk fel témákat és kérdéseket egy táblára szétszórva.

Állítsunk be stoppert 3 és 15 perc közötti időre, a csoport méretétől és a téma komplexitásától függően. Bátorítsuk a résztvevőket arra, hogy mindenki írja fel minden ötletét a tábla bármelyik részére.

Csendben körülállják, majd körüljárják a táblát, és minden témakörhöz, kérdéshez odaírják az ötleteiket. A résztvevők hozzáállásának jelszava legyen az „igen, és”, ami azt jelenti, hogy mindig tovább építik a másik ötleteit („igen, és...”), nem ítélik meg, nem kritizálnak.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

Mikor lejárt az idő, egész csoportban is összefoglalhatjuk az eredményeket, vagy témakörönként, kis csoportokat alkotva megvitathatjuk a leírtakat, majd aztán osztjuk meg azokat a teljes csoporttal.

## 7. Megjegyzések, kiegészítések

Ebben a játékban senkinek nem kell tartania attól, hogy „rossz ötletet” hoz be, nincsenek rossz ötletek, mert minden ötlet, ha más nem is, de legalább inspirálhat újabb ötleteket, ezért minden ötlet hasznos! Akkor működik legjobban a játék, ha a táblán szereplő hozzászólások a lehető legkülönbözőbbek, legváltozatosabbak!



## Rapid randi

Szerző(k): Team GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

A rapid randi egy nem formális oktatási módszer, ami lehetőséget ad arra, hogy egy csoport tagjai jobban megismerjék egymást.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 15-30 perc + 10-30 perc összefoglalásra
- b. Kategória: Közösségépítő játék
- c. Korosztály: bármelyik a következők közül: 12-16 / 16-19 / 19+
- d. Résztevők száma: 14+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció (EntreComp): Értékek felmérése, Önismeret, Tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Kezdeményezés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztevők köre: Nem feltétlenül szükséges ismerniük egymást.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

Ezt a módszert a GEYC tagjai számos ifjúsági csereprogram és továbbképzés alkalmával fejlesztették tovább.

### 4. Célok

- A résztvevők kreatív gondolkodásának fejlesztése, segítése
- A kifejezés bátorítása
- A résztvevők közti együttműködés ösztönzése

### 5. Leírás

Ültessük le a résztvevőket két sorba egymással szemben. Mindenkinek kell, hogy legyen egy párja. Ha páratlan számú a csoport, akkor egy fő lesz felelős az időmérésért.

A résztvevőknek 4-5 percen keresztül kell válaszolniuk egymás kérdéseire. Amikor az idő lejár, az egyik sorban ülők egygel jobbra vagy balra ülnek, így mindig új párral találkozik mindenki.

A tevékenység végeztével a résztvevők önkéntes alapon megoszthatják egymással a hallottakat.

Példák a kérdésekre a vállalkozói készségek témakörben:

- Melyek egy vállalkozó legfontosabb tulajdonságai?

- Milyen készségekkel, képességekkel kell rendelkeznie valakinek, aki vállalkozóvá szeretne válni?
- Mennyiben működik másképp a vállalkozói tevékenység a kreatív szektorban?
- Ha egy vállalkozás balul sül el, ettől még bekerüljön az életrajzba?
- ...

## **6. Megközelítés, jó tanácsok**

Ez a módszer lehetőséget ad a résztvevőknek arra, hogy minél több társukat megismerjék, és megvitassanak egy adott témát. Emellett az összes résztvevőt egyszerre foglalkoztatja, segíti őket kritikusan gondolkodni, különböző nézőpontokat meghallgatni, és alacsony kockázatú környezetben megfogalmazni az ötleteiket. Nagyszerű módja annak, hogy mindenki véleménye meghallgatásra találjon.

## **7. Megjegyzések, kiegészítések**

Az ülés fizikai felépítése a terem jellemzőitől függően változhat, de a kétoldalt, székekkel ellátott asztalok, vagy a belső és külső körben elhelyezett hordozható székek általában jól működnek.

Magának a rapid randizásnak a végén érdemes megfontolni, hogy a résztvevőktől jegyzetek írását kérjük, akár azért, hogy reflektáljanak a foglalkozás társas dinamikáira, akár azért, hogy megszilárdítsák a témában tartalmi tudásukat.



## Sztori-staféta

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

E tevékenységnek számos előnye van egy csoport működésére nézve. A csoport tagjai erősebben tudnak kapcsolódni egymáshoz, jobban fogják értékelni egymást, meg tudják majd határozni közös céljaikat, s összehangolni ezeket, valamint azt is, hogy milyen lépéseket tehetnek közös víziójuk felé. Mindeközben pedig használják képzeletüket, hogy újfajta megoldásokat találhassanak olyan problémákra, amikkel valószínűleg szembe kell majd nézniük.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: maximum 60 perc
- b. Kategória: Ötlet-generálás, Vízió megalkotása, Csoportmunka
- c. Korosztály: 14+
- d. Résztvevők száma: 6-15 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Együttműködés
- f. Résztvevők köre: nincs korlát
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, könnyedén adaptálható, csak egy videó konferencia-hívásra és egy online whiteboardra lesz szükség.

### 3. Szerző(k)

A tevékenységnek a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, amik lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

Egymás jobb megismerése csapaton belül, a csapat víziójának megalkotása, a képzelet tréningezése, a különböző vélemények tiszteletben tartásának megtapasztalása, gyakorlása.

### 5. Leírás

Üljön mindenki egy asztal köré vagy körben székekre, hogy mindenki láthasson mindenkit.

A facilitátor eldöntheti, hogy a történet egy meghatározott téma köré épüljön-e, és ha igen, mi legyen az (például "Hogyan fog kinézni a szervezetünk öt év múlva, és hogyan érünk el odáig?"). A történet szólhat egy valós problémáról vagy kihívásról, amivel a csapatnak szembe kell néznie, és végig kell gondolnia, hogyan birkózik meg vele.

A facilitátor kezdi a történetet. Például: Hol volt, hol nem volt, egy messzi-messzi földön öt ember összeült egy tanácsba, hogy megoldják a világ nagy gondjait. Minden rendben is ment, egészen addig, míg egy nap egyszer csak egyikük meg nem látott a távolban egy...”

A körben haladva minden résztvevő hozzáteszi a maga részét a történethez. A facilitátor beállíthat egy időkeretet, például egy percet minden résztvevőnek, vagy meghatározhatja, hogy mindenki csak egy mondatot vagy egy bekezdést tehet hozzá a történethez, amikor rá kerül a sor. Javasolja, hogy mindenki hozzászólása végződjön egy befejezetlen mondattal, vagy egy „feldobott labdával”, hogy a következőnek könnyebb legyen rákapcsolódni; például: „és aztán...” vagy „szerencsétlenségére éppen...” A játékszabály lehet az, hogy a történetet le kell kerekíteni, mire az utolsó emberhez ér a körben. Vagy több, meghatározott számú kört is mehetünk, de beállíthatunk időkeretet is, hogy mikorra kell lezárni a történetet.

A végén röviden összefoglaljuk a történetet, és reflektálunk a folyamatra, ami megjelent benne. Beszéljünk arról, hogy a történet nyomán milyen ötleteket nyerhetünk, vagy milyen tanulságokat vonhatunk le a csoport mindennapi működésére vonatkozóan.

#### **6. Megközelítés, jó tanácsok**

Ha nem körbe megyünk, hanem össze-vissza, akkor az aktuális mesélő jelölheti ki azt, hogy ki vegye tőle át a szót, vagy a facilitátor is kijelölheti, hogy ki folytassa a történetet. Fontos, hogy minden résztvevő sorra kerüljön, és mindenki azonos számú megszólalást kapjon!

#### **7. Megjegyzések, kiegészítések**

Hasznos lehet, ha van egy külön jegyző, aki közben jegyzeteli a történetben előkerülő ötleteket.

## Tanulási útvonal

Szerző(k): Gabriel Brezoiu, GEYC, Románia

### 1. Összefoglalás

A „Tanulási útvonal” módszer teret ad a résztvevőknek, hogy maguk határozhassák meg saját tanulási folyamataikat. Választhatnak a párhuzamosan működő tudáspontok közül, annak megfelelően, hogy mit tartanak szükségesnek a saját tanulási folyamatukra nézvést, így maguk tudnak felelősséget vállalni a saját tanulási folyamatukért.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 45 perc ismeretgyűjtés + 30 perc a körbejárás + 15 perc összegzés, értékelés
- b. Kategória: Közösségépítő játék
- c. Korosztály: 16-19 / 19+
- d. Résztvevők száma: 15+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Közösségépítés, Kommunikáció, Kreativitás, Egyéni fejlődés, A tanulás tanulása  
(EntreComp): Értékek felmérése, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: nem szükséges, hogy egymást ismerő emberek játsszák
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, adaptálható online felületre. Javasoljuk a szobák (breakoutroom) használatát tudáspontokként. Egyetlen technikai nehézség ebben, hogy a host fogja tudni egyik szobából a másikba áttenni a résztvevőket, ahelyett, hogy saját maguk vándorolhatnának egyikből a másikba.

### 3. Szerző(k)

A módszert Gabriel Brezoiu (igazgató) és Diana-Adela Ionita (a digitális részleg vezetője) dolgozta ki, majd fejlesztette tovább a gyakorlatban több ifjúsági csere alkalmával. Gabriel tréner, ifjúsági munkás, közösségi média szakértő és projekt menedzser. 2007 óta dolgozik az ifjúsági szektorban, nem formális oktatásban, a vállalkozói kompetencia fejlesztésével foglalkozva. Főbb tevékenységi területei: a design thinking (tervezői gondolkodás), Business Canvas Model, kreatív kifejezés, valamint olyan, az ifjúsági munkában hasznosítható digitális eszközök, módszerek fejlesztése, melyeket a vállalkozói szellem erősítésére használhatunk, valamint arra, hogy az ötlettől eljussunk a megvalósításig.

### 4. Célok

- A résztvevők kreatív gondolkodásának fejlesztése
- Szóbeli kifejezés és prezentáció gyakorlása
- A résztvevők közti együttműködés erősítése

## **5. Leírás**

A térben különböző pontok (asztalok) vannak elhelyezve egymástól jól elkülönítve. A résztvevők egyik ponttól a másikig tudnak mozogni, maguk döntve el, hogy mikor melyik ponthoz mennek – így maguk döntenek arról, hogy az ismereteket milyen sorrendben szerzik be. A különböző pontoknál (asztaloknál) is dinamikus a tanulási lehetőség, hiszen az időbeli folyamatok egy adott pontján bekapcsolódva mindig más és más fázisba léphetünk be.

A kiscsoportok megtanulnak vagy megvizsgálják, kutatnak egy új anyagot egy adott témában, majd minden kiscsoport két részre oszlik: egyik részük ottmarad a saját asztalánál, hogy elmondja a hozzájuk látogatóknak, milyen új ismeretre tett szert a kiscsoport, miközben a kiscsoportok másik fele meglátogatja a többi asztalt (tudáspontot), hogy meghallgassa az általuk szerzett új ismereteket. Egy bizonyos idő után a kiscsoportok felei cserélhetnek, így mindenkinek lehetősége van prezentálni, és másokat meghallgatni is.

## **6. Megközelítés, jó tanácsok**

A tanulási terület bármi lehet. Elő kell készítenünk, hogy melyik asztal milyen részterületet vizsgálhat, milyen új tudásra tehet szert.

## **7. Megjegyzések, kiegészítések**

A facilitátornak feladata az ismeretgyűjtő fázisban körbejárni az egyes kiscsoportok között, és figyelni, hogy szükségük van-e segítségre az ismeretszerzésben.

## Társadalmi Kupa

Szerző(k): Gilles Essuman, RESOPA, Franciaország

### 1. Összefoglalás

A Társadalmi Kupa a 18 és 30 év közötti fiatalok számára kiírt francia társadalmi vállalkozói kupa. 2014 óta támogatja és jutalmazza azokat a fiatal vállalkozókat, akik választ kívánnak adni generációjuk társadalmi és környezeti kihívásaira.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: egész évben
- b. Kategória: Mobilizáció, ifjúsági csereprogram
- c. Korosztály: 18-30
- d. Résztevők száma: min 1 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: Vállalkozó szellem megerősítése, Szociális és szolidáris gazdaság, A fiatalok bevonása és aktív részvétele (EntreComp): kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztevők köre: nincs korlát
- g. A gyakorlat működik online formában? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

Gilles Evrard Essuman ifjúsági munkás, az Európai Unió számos ifjúsági programjában volt érintett mint résztvevő, majd szervező, tréner, konzultáns. Szakterülete a szociális innováció, az alulról jövő kezdeményezések, és a nem formális oktatási módok használata a helyi közösségek fejlesztésében. Doktori kutatómunkáját gazdaságföldrajz témakörben végzi a Luxemburgi Egyetemen.

### 4. Célok

A fiatalok aktív cselekvésre ösztönzése azáltal, hogy támogatja őket társadalmilag és környezetileg hasznos vállalkozói projektjeik kidolgozásában.

### 5. Leírás

A Társadalmi Kupának három fázisa van:

#### 1) A felfedezés fázisa (október - november)

Ebben a fázisban Franciaországszerte 60 kiképzett önkéntes hívja fel a 18 és 30 év közötti fiatalok figyelmét a Kupára. Kezdeményezések társadalmilag hasznos vállalkozásokra, valamint olyan technikai fejlesztésekre, amiknek eredményei a közjó szolgálatába állíthatók, a fenntartható fejlődést támogatják, és választ adnak a jelen és a jövő kihívásaira. Ez jó alkalom arra, hogy aktív cselekvésre ösztönözzék a fiatalokat, hogy céljukká váljon cselekvőként alakítani a jövőt, részt venni a technológiai és társadalmi fejlődés folyamatában. A folyamatok közben a Társadalmi Kupa szervezői biztosítják a fiatalok közti kommunikáció lehetőségét is.

## **2) A nagy creathon fázis (január)**

A creathon (kreatív maraton) az ideje az új, társadalmilag vagy a környezetet tekintve hasznos projektek, termékek fejlesztésének vagy már meglévő projektek továbbfejlesztésének.

## **3) Verseny fázis (januártól márciusig)**

A verseny felhívás nyílt: minden 18 és 30 év közötti fiatalnak szól, akinek van ötlete társadalmilag hasznos projektek megvalósítására – függetlenül attól, hogy részt vettek-e a creathonon. Első körben helyi szintű zsűri dönt a projektekről, a kiválasztottak továbbjutnak az országos szintre, és egy szakmai zsűri dönt a nyertesekről – minden városban lesz egy győztes, aki bekerül az országos döntőbe. A 12 döntős egy hónapon keresztül támogatást kap: részt vehet üzleti inkubátor programban, hogy a fejlesztésekkel felkészülhessen a végső megmérettetésre. Az inkubátor program több részből áll: nyilvános prezentáció gyakorlása, forrásteremtés, közösségépítés, üzleti modell felállítása, ...).

## **6. Felhasznált / ajánlott irodalom**

- <https://www.lasocialcup.com/>
- <https://www.facebook.com/laSocialcup/>
- <https://events.makesense.org/fr/e/la-social-cup-creathon-de-rouen-6112582137a5dd4714343360>
- <https://www.labanquepostale.fr/particulier/solutions-jeunes/la-social-cup.html>

## Valóra vált álom?

Szerző(k): Szemerédi Fanni, InSite Drama, Magyarország

### 1) Összefoglalás

Ez a drámaóra (tanítási dráma) gyakorlati és erkölcsi dilemmákat vet fel egy leendő vállalkozó számára. Az óra egy fiktív szereplő fiktív történetén keresztül lehetőséget ad arra, hogy végiggondoljunk bizonyos kérdéseket (Hogyan tudom megvalósítani az álmaimat? Hogyan győzhetek meg másokat arról, hogy a vízióm érdemes arra, hogy támogassák, pénzt fektessenek bele és kockázatot vállaljanak érte? Milyen kompromisszumokra vagyok hajlandó a terveim megvalósítása érdekében?) Az óra során a résztvevők gyakorolhatják a csapatban történő együttműködést, a projektervezést, valamint prezentációk készítését. A résztvevőknek lehetőségük van arra, hogy egy helyzetet különböző nézőpontokból vizsgáljanak meg.

### 2) Paraméterek

- a. Időkeret: körülbelül 95 perc
- b. Kategória: Tanítási dráma, drámaóra, drámafoglalkozás
- c. Korosztály: 14+
- d. Résztvevők száma: 12-32 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Lehetőségek felismerése, kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Az erőforrások mobilizálása, Közösség mobilizálása, Együttműködés, Tapasztalati tanulás
- f. Résztvevők köre: Az óra jobban működik olyan résztvevőkkel, akik valamennyire ismerik már egymást.
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, bizonyos átalakításokkal.

### 3) Szerző(k)

Szemerédi Fanni magyar nyelv és irodalom, valamint művelődési menedzser és drámapedagógia szakokon végzett. Számos színház munkatársaként dolgozott ifjúsági programokban szervezőként és pedagógusként. 2016 óta egy budapesti független befogadósínház, a Székéné Színház munkatársaként tevékenykedik, 2018-ban társaival megalapította a színház ifjúsági és közösségi műhelyét. Jelenleg is itt dolgozik szervezőként és drámatanárként.

### 4) Célok

Morális dilemmák végiggondolása a vállalkozóvá válás témaköréhez kapcsolódóan.

### 5) Leírás

**Fókusz:** Egyedül nem megy. De hogyan győzől meg másokat arról, hogy a saját álmod értékes? És milyen kompromisszumokat kötsz érte?

**Bevezetés - kontextusépítés:**

**Asszociációs kör - 3 perc**

**vállalkozás / vállalkozó**

Mi jut eszünkbe a szóról? Milyen tulajdonságok, fogalmak, érzetek társulnak hozzá? Milyen állandó jelzőkkel, szókapcsolatokkal szokott szerepelni? Milyen mondatba foglalnánk a szót?

Felírjuk egy nagy papírra a falra, a résztvevők mondják, a tanár jegyzetel. (Törekedjünk rá, hogy a fogalmat tágabb és szűkebb értelemben is használjuk, pl. „vállalkozni egy feladatra” elszántságot, bátorságot, kezdeményezőkézséget igényel... de egy vállalkozóról sokszor azt gondoljuk, „simlis”...)

Mi kell hozzá? Belső tulajdonságok, külső körülmények (ötlet, pénz, engedélyek, hely, lefizetés, merészség, jogi, kereskedelmi tanulmányok?)

### **Tanári narráció - 2 perc**

*„Ma egy Misi nevű fiú történetét nézzük meg. Misi most 22 éves, mindenki szorgalmas és lelkiismeretes fiúnak tartja. A szüleinek zöldség-gyümölcs kisboltja van. Misi már kiskorától minden hétvégén besegített a zöldségesben. Akkor néha nagyon utálta, de most így utólag elég hasznosnak gondolja; megtanult keményen dolgozni. Szakmát akart az érettségi mellé. Kereskedelmi és vendéglátó-ipari technikumban végzett, kereskedési értékesítőként. Az apja azt szeretné, ha Misi venné át a kisbolt vezetését idővel. Misit viszont nem vonzza a nagybani piac, más tervei vannak. Két éve egy kávézóban dolgozik, és szereti, amit csinál. Annyira, hogy saját pénzből elvégzett egy barista tanfolyamot is. De a nagy álma, hogy saját kávézót nyisson, és a maga ura legyen.”*

### **Misi egy napja - pillanatképek (állóképek)**

#### **2 perc játékismertetés + 3 perc felkészülés + 3 perc megmutatás (4-8 kép)**

3-4 fős kiscsoportokban csináljunk pillanatképeket Misi egy hétköznapjából. Ezek a képek kapcsolódjanak vagy a családjához, vagy a zöldségeshez vagy a kávézóhoz. Lehetnek benne vásárlók, kollégák, főnökök, szülők, stb., de Misi is mindenképpen legyen benne. Ez legyen mindig egy megfagyott kép, Misi az egyetlen, aki megmozdulhat, és mondhat egy mondatot. Ez lehet egy békés, egy feszült, egy kedves, egy kínos pillanat. Esetleg benne lehet, hogy mit szeret a munkájában, és mit kevésbé.

Időrendben, gyors egymás utánban meg fogjuk nézni az állóképeket. Reggel - délelőtt - dél - délután - este. Álljunk időrendi sorba képenként, és indulhat a képsor!

### **Álmok - pillanatképek**

#### **2 perc játékismertetés + 3 perc felkészülés + 3 perc megmutatás (4-8 kép)**

Gyorsan alkossunk új 3-4 fős csoportokat, és nézzük meg, hogy miről álmodozik Misi mindeközben. Az álmok mind a saját kávézó körül forognak. Legyen ugyanígy egy pillanatkép, és 1 vagy 2 mozdulat / mondat, ami elhangzik. Nem kell, hogy Misi szólaljon meg mindig, de jó, ha benne van ő is. Gyors egymásutánban, hosszabb reflexió nélkül ezeket is végignézzük - hiszen az embernek egy nap ezer gondolat, álom cikázik át a fején.

### **Egész csoportos rövid megbeszélés - 3 perc**

Ha ránézünk az elején írt papírra, mit tippelünk: van esélye Misinek, hogy vállalkozó legyen, és saját kávézót nyisson?

### **Tanári narráció - 2 perc**

Misinek van egy kis kezdőtőkje, de az kb. egyötöde a szükséges indulótőkének. A minap talált egy lehetőséget, ami segíthet az elindulásban: egy kezdő vállalkozókat, kisvállalkozások beindítását



elősegítő, vissza nem térítendő támogatásra lehet pályázni – 3 millió forintra. Úgy dönt, beadja a pályázatát. Nézzük meg, hogyan készül fel a személyes meghallgatásra és a kérdésekre!

### **Egész csoportos megbeszélés - 5 perc**

Találjuk ki együtt az álom megvalósításának, a tervezésnek az első lépését: milyen célközönségnek szánja a kávézót?

Miután ebben megegyeztünk, négy csoportban dolgozunk tovább. A tanár elmondja előre, melyik csoport miért lesz felelős. Ha szükséges, a csoportok átjárhatnak, kérdéseket tehetnek fel a másik csoportnak. Ez azért hasznos, mert ezek a területek szorosan összefüggnek, jó, ha nem akar pl. cyber-kávézót nyitni nyugdíjasoknak a reptér mellett neon-feliratokkal és paleo-szendvicsekkel. Az ötleteknek egységben kell lenniük, hogy jól működjenek.

#### **1) kihívás**

#### **Felkészülés a prezentációra, bemutatkozásra négy kiscsoportban - 8 + 8 perc**

Misi felkészül az interjúra a bizottság előtt. Minden csoport egy percben mutatja majd be, amivel Misi készült. Minden ötlet mögött legyen rövid magyarázat, indoklás: miért azt, miért úgy... A többiek addig a bizottság lesznek, és a bemutatkozás után kérdéseket tehetnek majd fel. A tanár moderálja a meghallgatást, ő is tehet fel kérdéseket. Ez nem vizsgáztatás, nincs jó és rossz válasz, inkább egy jóindulatú, segítő beszélgetés.

#### **1) Felkészülés a bizottság kérdéseire - milyen szempontokat mérlegelhetnek? – össz. 8 perc (4x2)**

A négy kiscsoport feladata:

- a) név, logo, design (rajz) - szempontok összegyűjtése
- b) lokáció, belső tér berendezés (rajz) - szempontok összegyűjtése
- c) marketing csatornák és anyagok, szlogen, reklám, képi, videós anyag, szöveg... (terv) - szempontok összegyűjtése
- d) kínálat kialakítása (itallap) - szempontok összegyűjtése

#### **Felkészülés az egy perces prezentációra, a kávézó megalkotása - 8 perc**

#### **Meghallgatás + kérdések - 10 perc**

Minden csoportból egy ember kiül, ő Misi, és bemutatja a területét egy percben. A bizottság kérdéseket tehet fel neki.

#### **Tanári narráció + egész csoportos rövid megbeszélés - 3 perc**

*“Misi kétmillió forintot nyert a pályázaton. A támogatás feltétele, hogy egy éven belül el kell indítania a vállalkozását, de ehhez szüksége van még ötmillió forintra. Hova fordulhat szerintetek?”*

#### **2) kihívás**

#### **Tanári narráció + játékmertetés 2 perc**

*“Misi úgy dönt, megpróbál a szüleitől kölcsönkérni a befektetéshez. Nézzük meg, hogyan történik ez!”*

**Jelenet - fórumszínház** (a jelenetet bármikor meg lehet állítani egy tapssal, és Misinek be lehet segíteni érvekkel, vagy át is lehet venni tőle a szerepet, beszállni a jelenetbe helyette)

**Vacsora otthon - apa, anya, Misi** - Misi előrukkol azzal, hogy szeretne kölcsönkérni a szüleitől ötmillió forintot.

Akik szükségesek a jelenethez:

- egy önként jelentkező diák Misi szerepében
- egy önként jelentkező diák az anya szerepében
- egy önként jelentkező diák az apa szerepében
- ha van, egy asztal (pad) és 3 szék

### **Szereplők felkészítése - 3 perc**

Az egész csoport felkészíti a Misit játszó diákat arra, hogy miket mondjon, hogyan érveljen. Mindeközben a szülőket játszó diákok megkapják a karakter-kártyákat, és a tanár segít nekik kettejüknek (akár mondatokkal, érvekkel, akár egyéb instrukcióval) a felkészülésben. A tanár azt a titkos információt is megadja nekik kettejüknek, hogy a jelenet vége az, hogy a szülők nem adnak pénzt Misinek, az apát és anyát játszó diákok pedig kimennek a „konyhából”.

#### **Karakterkártyák:**

Apa - az alábbi információkat elmondjuk az apa szerepére jelentkező diáknak:

Szereti, amit csinál, de kicsit fáradt, mert rengeteget dolgozik, hajnali kettőkor kezd, megy a nagybani piacra a termelőkhöz (ő foglalkozik a beszerzéssel, adminisztrációval, bent az üzletben is ő van az idő felében). Biztonságra törekszik, a becsületes munkában hisz, nyugodt ember. Nem szeretne a kávézóra pénzt adni, épp most akarja kicsit felújítani a zöldségest, egyébként is azt szeretné, ha a fia venné át tőle a boltot, és nem holmi „divatkávézókról” álmodozna (amiből egyre több nyílik, és egy éven belül be is zárnak). Hitelt pláne nem akar felvenni a saját nevére.

Anya - az alábbi információkat elmondjuk az anya szerepére jelentkező diáknak:

Könyvelő, maga tanulta ki a könyvelést 20 évvel ezelőtt, eredetileg kirakattervező volt. Precíz, óvatos, megfontolt, nem álmodozó típus, amikor kell, segít a zöldségesben is. Fontos neki a családja.

### **Jelenet - 4 perc**

Megnézzük együtt a jelenetet, és a végén megkérjük a Misit játszó diákat, hogy maradjon ott és úgy, ahogy a jelenet véget ért.

### **Gondolatkövetés - 2 perc**

*„Misi ül az asztalnál a beszélgetés után. Milyen gondolatok vannak a fejében? Milyen érzések kavarnak benne? Már most „B” tervet sző? Vagy csak próbál rendet tenni a gondolatai között? Hallgassunk meg ezekből néhányat!”*

A Misit játszó diák is mondjon néhány mondatot, és az egész csoport mondhat mondatokat, gondolatokat Misi nevében. Ennek a formája lehet az, hogy aki szeretne mondani egy mondatot, az kimegy, megérinti Misi vállát, és kimondja egyes szám első személyben Misi gondolatát.

### **3) kihívás**

#### **Messenger hangüzenet HAVERTől (tanár elmondja / felolvassa / bejátszik egy hangfelvételt telefonról) - 2 perc**

„Hello, Misi, eszembe jutott, amit múltkor mondtál arról a kávézóról. Figyelj, van egy tuti ötletem! Van egy 40 négyzetméteres helyiség a sétálóutca melletti kisutcában, tök jó helyen, a belvárosban. A tulajdonosa, Tamás most féláron adná ki, nem is kell szerződést kötni, gentlemen's agreement, akkor neki se kell adózni utána, érted, meg közjegyzővel vacakolni, de a jelenleg meglévő tőkéd - ha jól emlékszem, 2 misi, ugye - fektesd be hozzá. Figyelj, jól forgatja a manus a pénzt, egy fél év alatt visszahozza, sőt: a duplájára növeli. És még be is száll a biznisz elindításába. A pasi sok mindennel foglalkozik, több kocsmája is van a környéken, érti a csíziót, otthon van a vendéglátásban. Na, mit szólsz? Érdekel a téma?”

#### **Gondolatfolyosó - 3 perc**

Misi sokáig gondolkodott ezen a hangüzeneten. Többször visszahallgatta. Vívódott egy éjszakán keresztül, nem tudott aludni, próbált mindent végiggondolni. Álljunk most két oldalra két csoportban egymással szemben, mintha egy folyosó két oldala lennének! A tanár lassan végigmegy a két csoport közti folyosón. Ahogy elmegy az emberek előtt, mondjanak érveket Misi nevében pro és kontra is! Milyen gondolatok jártak ezen az éjszakán Misi fejében? Kezdhetik így a mondatot: El kéne fogadnom az ajánlatot, mert... Ebbe nem kéne belevágni, mert...

#### **Egész csoportos megbeszélés - 5 perc**

Milyen döntésre juthatott Misi? Nem kell végső döntést hozni, szavazni, csak beszélni a lehetőségekről. A tanárnak nem kell sugallnia semmit, ne mondjon erkölcsi ítéletet, csak vessen fel esetleges következményeket minden forgatókönyvre. Minden megoldásnak vannak előnyei és hátrányai is, hol enyhébb, hol súlyosabb.

Lehetséges kimenetek:

- elfogadja a kétes üzleti ajánlatot – majd elveszíti az összes pénzét, mert Tamás eltűnik vele
- elfogadja a kétes üzleti ajánlatot, de bajba kerül (talán börtönbe is?)
- elfogadja a kétes üzleti ajánlatot – rendben megy az üzlet, de vajon tud-e szabadulni a „barátaitól”, „üzletfeleitől”
- nem fogadja el az ajánlatot, több év, mire összegyűjti a pénzt, rengeteg munkával, akár a zöldségesben, akár másnak a kávézójában, a pályázaton nyert pénzt vissza kell fizetnie, mert nem valósította meg egy éven belül a vállalkozást
- nem fogadja el az ajánlatot, maga vesz fel hitelt, és rengeteget dolgozik, hogy vissza tudja fizetni, sokat kockáztat
- nem fogadja el az ajánlatot, mégis meggyőzi a szüleit valahogy
- ...

**Lezárás:**

**Következmények - pillanatképek 3-4 fős kiscsoportokban**

**2 perc játékismertetés + 3 perc felkészülés + megmutatás 3 perc (4-8 kép)**

Alkossunk újra 3-4 fős kiscsoportokat, és nézzünk meg 1-1 pillanatképet 1-1 mozdulattal, mondattal, mint az óra elején! Egy év múlva hol van Misi és mit csinál? Hogy érzi magát? A képben valahogy megjelenhet, hogy hogyan döntött szerintetek Misi, és hogy mi lett a döntésének a következménye.

### Lezáró egész csoportos beszélgetés - reflexió - 6 perc

- 1) Megjelent-e a játék legelején összegyűjtött fogalmakból valamelyik a történet folyamán?
- 2) Kiegészítenétek-e most a történet után valamivel?
1. Mennyire volt reális szerintetek ez a történet? Megtörténhet a valóságban? Ha nem, melyik része nem?

\*\*\*\*\*

### 6) Megközelítés, jó tanácsok

Fontos: ezen az órán nincsenek jó és rossz válaszok. A célunk az, hogy egy problémát minél több nézőpontból megvizsgáljunk, végiggondoljunk, érveket gyűjtsünk, és kipróbáljunk különböző lehetőségeket, ezáltal mélyítve a témával kapcsolatos megértésünket és megvizsgálhassuk egy-egy döntés lehetséges következményeit. A facilitátornak nem feladata irányítani a közös gondolkodást, vagy sugallni a "helyes" irányt. Érdekes mindig csak kérdéseket feltenni. Olyan nyitott (és nem sugalmazó) kérdéseket, amik segítenek következetesen kibontani a szituációt.

### 7. Felhasznált / ajánlott irodalom

- <https://dramaresource.com/>
- [https://dbp.theatredance.utexas.edu/teaching\\_strategies](https://dbp.theatredance.utexas.edu/teaching_strategies)
- <https://www.cambridge.org/us/education/subject/english/structuring-drama-work-3rd-edition/structuring-drama-work-100-key-conventions-theatre-and-drama-3rd-edition-paperback?isbn=9781107530164>
- **Drámapedagógiai olvasókönyv**, szerkesztette: Kaposi László, Színházi Füzetek VII. - Magyar Drámapedagógiai Társaság, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest 1995.
- Jonathan Neelands: **Dráma a tanulás szolgálatában** - Színházi Füzetek VI. - Magyar Drámapedagógiai Társaság, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest 1994.

## Vezetői címer

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

Minden vezető számára léteznek olyan dolgok és értékek, amiket fontosnak tart. Értékek, amelyek a vezető viselkedését irányítják, és megtestesítik az adott személy vezetői filozófiáját. Ebben a gyakorlatban a résztvevőknek meg kell alkotniuk a saját vezetői címerüket.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: maximum 60 perc
- b. Kategória: Vezetői magatartás, Önismeret, Csatapon belüli nyitottság
- c. Korosztály: 14+
- d. Résztvevők száma: maximum 30 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Együttműködés
- f. Résztvevők köre: nincs korlát
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

A tevékenységnek a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, amik lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

Vezetői képességek fejlesztése és önreflexió.

### 5. Leírás

Ezen a vidám tevékenységen keresztül a résztvevők magukat vizsgálva tudatosíthatják magukban, hogy milyen értékek vezérlik és határozzák meg őket, mint vezetőket.

- A résztvevőknek meg kell rajzolniuk a vezetői címerüket. Magyarázzuk el röviden, milyen fontos az értékek következetes képviselete a vezetői magatartásban. Kérjük meg a résztvevőket, hogy reflektáljanak arra, milyen értékek fontosak számukra vezetőként, és miben hisznek.
- Adjunk 10-15 percet, hogy mindenki megrajzolhassa a saját vezetői címerét, amiben megjelenik a számára vezetőként a legfontosabbnak tartott értékek közül négy. Bátorítsuk a résztvevőket: nem az számít, hogy mennyire lesz szép a rajzuk. A fontos, hogy kifejezzék azt, amit ők lényegesnek tartanak egy vezetőben.

- Miután mindenki befejezte a rajzolást, kérjük meg a résztvevőket, hogy osszák meg a többiekkel a rajzaikat, és magyarázzák is el, hogy mi mit jelképez rajtuk. Ha nagyon sokan vannak, akkor ezt a megosztást megtehetjük 4-6 fős kiscsoportokban is.
- Segítő kérdések lehetnek:
  - Milyen jelek, formák, alakok jelennek meg a címereden?
  - Miért fontosak neked?
  - A megosztás és összefoglalás után megkérhetjük a résztvevőket, hogy tegyék ki a falra / egy felületre a rajzaikat, hogy legyen egy nagy áttekintésünk a vezetői címerekből.

## 6. Megközelítés, jó tanácsok

A tevékenység online is végezhető.

Ehhez hasznos lehet:

- Ha nem rendelkezik online whiteboard eszközzel, akkor a Slack vagy a Google docs segítségével megoszthatja és kommentálhatja a létrehozott képeket.
- Ha csak videokonferencia-szoftvert használ, kérje fel a résztvevőket, hogy osszák meg a képernyőjüket, és mutassák meg a digitális képüket, vagy mutassák a kamerába a papírra készült rajzukat, hogy a csoport láthassa.

## 7. Megjegyzések, kiegészítések

Rajzeszközök mindenképpen szükségesek.

## World Café

Szerző(k): Mathilde Armengaud, RESOPA, Franciaország

### 1. Összefoglalás

Ez a tevékenység a közösségi tudást hívja elő problémák definiálására, majd megoldására és a megoldáshoz szükséges erőforrások biztosítására.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: 1-2 óra
- b. Kategória: Bemelegítő
- c. Korosztály: nincs korlát
- d. Résztevők száma? 8+ fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: A kollektív tudás mozgósítása (EntreComp): Lehetőségek felismerése, Kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Az erőforrások mobilizálása, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés
- f. Résztevők köre: nincs korlát
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Csak személyes jelenléttel.

### 3. Szerző(k)

Mathilde Armengaud ifjúsági munkás, nagy tapasztalattal rendelkezik az alábbi tevékenységi területeken: helyi közösség fejlesztése, fiatalok aktív részvételének elősegítése, kulturális projektek, rugalmas ellenállás fejlesztése. Építész szakon végzi egyetemi tanulmányait, mellette elkötelezett ifjúsági és önkéntes munkás.

### 4. Célok

- A kollektív tudás összegyűjtése, a kölcsönhatások által magasabb szintre emelése.
- Egyéni és közös problémák megoldásában a csapat és az együttműködés erejének használata.
- A csapatmunka és az együttműködés ösztönzése.

### 5. Leírás

Az összes résztvevő egy nagy körben ül. A moderátor megkérdezi a csoportot, hogy milyen témákkal szeretnének foglalkozni. Ezután a résztvevők 4-6 fős kisebb csoportokat alkotnak. Minden csoport más-más kérdésen fog dolgozni.

A tevékenység három részre oszlik.

Először minden csoport egy nagyobb léptékű kérdésen gondolkodik közösen.

Például: Milyen motivációk állnak eredetileg a projekt háttérében?

A második kérdés inkább egy dologra összpontosít, szűkíti a gondolkodás terét: Melyek azok a problémák, amelyek akadályozták a projekt továbbfejlődését? Milyen lehetőségek vannak a probléma megoldására?"

A harmadik kérdés a javaslatok felé mozdítja a közös gondolkodást, mely javaslatok konkrét cselekvési tervekre bonthatók a következő lépésben. Ezek a csoportot a meghozandó intézkedésekhez vezetik.

Például: Milyen erőforrásokat tudunk mozgósítani a projekthez?

Egy személyt jelölnek ki minden kiscsoportban a csoport vezetőjének, ez a személy a helyén marad. A többi résztvevő azonban mozoghat, és választhat másik munkacsoportot. A három nagyobb szekció között a résztvevők 5 perc szünetet tarthatnak.

## **6. Megközelítés, jó tanácsok**

Dinamikusabbá tudjuk tenni a folyamatot, ha minden szekciónak adunk egy időkeretet (5 és 15 perc között) – a csoport méretét is figyelembe véve.

Ne felejtsük el nyomon követni a munkát, és értékelni azt az ülés után.



## Villám döntéshozás

Szerző(k): A Virtual Learning (FAVILLE)'s partnerség facilitátorai, JO Education, Olaszország

### 1. Összefoglalás

A probléma minden, kreatív gondolkodást igénylő munkában, hogy könnyű elveszni benne – gyakran előfordul, hogy elveszítjük a fókuszot, és haszontalan, véget nem érő, strukturálatlan vitákba, beszélgetésekbe bocsátkozunk. Erre kínáljuk megoldásnak az alábbi módszert: tiszta, átlátható struktúra a végeláthatatlan megbeszélések helyett.

Minden olyan helyzetben használhatjuk, amikor több embernek kell megbeszélnie egy adott kérdést, megoldania egy problémát, vagy döntést hoznia.

### 2. Paraméterek

- a. Időkeret: max. 120 perc
- b. Kategória: Kreativitás, tervezés, döntéshozás, problémamegoldás
- c. Korosztály: 15+
- d. Résztevők száma: 6-15 fő
- e. Tanulási területek / Tevékenységi körök: (EntreComp): Lehetőségek felismerése, kreativitás, Vízió megalkotása, Értékek felmérése, Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása, Motiváció és kitartás, Az erőforrások mobilizálása, Közösség mobilizálása, Kezdeményezés, Tervezés és menedzsment, Együttműködés
- f. Résztevők köre: bárki
- g. A gyakorlat működik online formában? Milyen változtatások szükségesek? Igen, nem szükséges semmilyen változtatás, egy videókonzferencián megvalósítható.

### 3. Szerző(k)

A tevékenységnek a [Project FAVILLE](#) Erasmus+ program keretén belül a JO Education munkatársai által kidolgozott módszer adta az alapját, ezt fejlesztették tovább a szerzők. A FAVILLE projekt egyik fő célja olyan [digitális eszközök](#) fejlesztése volt, amik lehetővé teszik, hogy akár személyes jelenléttel, akár online tudjanak csoportok egy facilitátor segítségével együtt dolgozni.

### 4. Célok

A prioritások meghatározása nem könnyű feladat, de alapvető szükségességű a következő lépés meghatározásánál minden munkafolyamatban. Az alábbi módszerben a prioritizálás egyszerű és meghatározott rendszerben történik, ami segít konkrétan látni, mi a következő lépés egy adott folyamatban.

### 5. Leírás

#### Lépések:

#### 1) Moderátor kiválasztása

Mindenképpen kell, hogy legyen egy moderátor. A moderátor részt vehet a közös gondolkodásban, de az ő feladata elsősorban az, hogy ügyeljen az időkeretek betartására, és arra, hogy ne kezdődjön vita.

## **2) Probléma-gyűjtés - 7 perc**

Az első lépés egyszerű: mindenkinek hét perce van arra, hogy minden beszélgetés nélkül leírjon külön-külön post it-ekre minden problémát, hibát, aggodalmat, bosszúságot, ami csak eszébe jut. A hét perc leteltével minden résztvevő előtt egy csomó post it van egy kupacban - tele problémákkal.

### **1) A problémák kimondása – fejenként 4 perc**

A moderátor vezetésével mindenki a lehető leggyorsabban elmagyarázza az általa írt problémákat, és kiragasztja egy nagy közös felületre. Senki más nem szólhat meg. A moderátornak szigorúan be kell tartania a 4 percet. Senki nem beszélhet ennél tovább. Mindenki sorra kerül.

### **2) A megoldandó probléma kiválasztása — 6 perc**

A moderátor minden résztvevőnek két szavazócédulát ad. Mindenféle megbeszélés nélkül minden résztvevőnek szavaznia kell arra a két problémára, amit legelőre szeretne venni a megoldásban. Mindenki szavazhat a saját maga által feltett problémára is, és megteheti azt is, hogy mindkét szavazatát ugyanarra a problémára adja. Amikor lejárt az idő, a moderátor jelez, majd sorrendbe rakja a probléma-cetliket a szavazatok alapján.

### **3) A problémák egységes újrafogalmazása — 6 perc**

Most már csak a megszavazott és sorrendbe rakott problémákra koncentrálva — a moderátor újraírja őket meghatározott formában: kihívásokként, feladatokként. Ez segít abban, hogy megoldásokat kereshessünk, és szélesebb kontextusba helyezhessük a problémát.

*Vegyünk egy példát: a legtöbb szavazatot kapott cetlin ez áll: "Fogalmam sincs, mi folyik az x projektben". Mivel erre sokan szavaztak, világosan látható, hogy ez több embernek problémát jelent. A cetlit fogalmazzuk újra „Hogyan tudnánk...?”- kérdéssé ("How Might We" (HMW)). Így egységes lesz a problémák megfogalmazása, a saját tevékenységünket is megfogalmazza, a megoldási lehetőségekre koncentrálva. A moderátor, amilyen gyorsan csak tudja, mindegyik problémát erre a formátumra fogalmazza át, megtartva a sorrendet.*

### **4) Megoldási javaslatok — 7 perc**

A legtöbb szavazatot kapott probléma megoldásait keressük. Ha kettő vagy három is van, ami ugyanannyi szavazatot kapott, akkor kezdjük egyszerűen balról az elsővel. Erről nem kell egyeztetni!

Most minden résztvevőnek van hét perce, hogy annyi megoldási javaslatot írjon, amennyit csak tud a Hogyan tudnánk...? - kérdésre – mindenféle megbeszélés nélkül. A megbeszélés lehetőségének elvétele segíti azt is, hogy minél többféle megoldási javaslat születhessen. E pillanatban fontosabb a mennyiség, mint a minőség.

A megoldási javaslatokat nem prezentálják egyesével a résztvevők, így a befolyásolás torzítása kizárva.

Amint letelt a hét perc, mindenki kiragasztja a javaslatait egy arra kijelölt felületre. Ennek olyan gyorsan le kell zajlania, amilyen gyorsan csak lehet.

### **5) Megoldások megszavazása — 10 perc**

Emlékeztek erre? Ez már volt egyszer, igaz? A moderátor minden csapattagnak ad 6 pontot / szavazócédulát, hogy jelölje meg a szerinte legjobb megoldásokat. Mivel mindenkinek el kell olvasnia minden cetlit, ezért ez eltarthat egy kis ideig.

## **6) Megoldások priorizálása – 30 másodperc**

A csapatnak 30 másodperce van a megoldási javaslatok sorrendbe rakására. Minden olyan cetlit ki kell dobni, ami kettőnél kevesebb szavazatot kapott.

## **7) Döntéshozatal: mit valósítunk meg? — 10 perc**

A moderátornak ennél a lépésnél kifejezetten proaktívnak kell lennie, hiszen ez az egyetlen lehetőség a folyamatban, ahol beszélgetés / vita alakulhat ki. A moderátor most egyesével veszi a megoldási javaslatokat, és mindhez hozzáad egy hatékonyságmérő mátrixot (ld. korábban). Az „energiabefektetés” ebben az esetben az a munka, amit szerintünk nekünk, a csapatnak bele kell tennie a megoldásba, a „hatás” pedig annak mértéke, hogy mennyire oldaná meg a problémát.

A moderátor fogja a legtöbb szavazatot kapó megoldási javaslatot, és egyszerűen ráhelyezi a hatékonyságmérő mátrixra, és megkérdezi: magasabbra vagy lejjebb? Itt elkezdődhet némi vita, így a moderátornak kell ébernek lennie, és minden, húsz másodpercnél hosszabb időt igénybe vevő vitás kérdést lezárni valamilyen konszenzussal. Ha megvan az „energiabefektetés” mértéke, akkor ugyanezt meg kell tenni a „hatással” is.

Így átláthatjuk, hogy melyek a magas hatással bíró megoldási javaslatok, melyek viszonylag gyorsan kivitelezhetők (a mátrix bal felső negyedében, a „kedvező tartományban” található), és azt is látjuk, melyek igényelnek nagyobb energiabefektetést ezek közül (ezek a jobb felső negyedben helyezkednek el). A moderátor megjelöli mindegyik cetlit a bal felső negyedben, hogy később is felismerhetőek legyenek.

## **8) A megoldási javaslatok átfordítása cselekvésekbe, feladatokba — 5 perc**

A moderátor leveszi a mátrixból a „kedvező tartományban” található cetlit, és megkéri azt a személyt, aki írta, hogy javasoljon a megoldás tesztelése felé mutató lépéseket, cselekvéseket. Minden cselekvésnek számít, ami 1-2 hét alatt véghez vihető.

Amint minden javaslat feljegyzésre került, a csapatnak megvannak az odavezető, kivitelezendő lépései is.

A többi javaslat maradhat tartalék, ha a legtöbb szavazatot kapó nem működne valami miatt.

## **2. Megközelítés, jó tanácsok**

A struktúra, a szerkezet és a fegyelmezettség adja a szabadságot.

Ez az! A csapat rövid idő leforgása alatt definiálta a legfontosabb kihívásokat, megoldási javaslatokat tett rá, és prioritást állított fel köztük, valamint a kivitelezésre is tett javaslatokat – mindezt parttalan, hosszas viták nélkül! Mi majdnem minden területen használjuk ezt a módszert, egy-egy új termék tervezésétől kezdve az események tervezésén át az irodahelyiségek fejlesztéséig. Ahogy említettük: a kreatív problémamegoldás a tervezői és csapatmunka ereje. Érdemes komolyan venni, és nem haszontalan, demoralizáló, kimerítő vitázásba fullasztani.

## **8. Megjegyzések, kiegészítések**

Akár személyi / egészségügyi problémák is szóba kerülhetnek. Ez esetben a módszer erős csapatépítő és empátianövelő eszköz is lehet.

## Összefoglalás

A CREAction4EU projekt kézikönyve a négy ország négy partnerszervezete által összegyűjtött vagy létrehozott és tesztelt jó gyakorlatokat tartalmazza.

Közülük bármelyik szabadon és bátran adaptálható az olvasó saját gyakorlatához mérten – tekintetbe véve, hogy az olvasó tudja, milyen célt szeretne elérni egy gyakorlattal vagy játékkal, illetve tisztában van a csoport dinamikájával. Tudja, hogy a vállalkozói szellem mely aspektusaira szeretné felhívni a figyelmet egy adott esemény keretében, illetve mely kompetenciákra szeretne a felfedezés és a gyakorlati kipróbálás révén összpontosítani. A legtöbb esetben rendelkezik ismeretekkel a résztvevők tapasztalati szintjéről, valamint arról, hogy mely területeken lenne érdemes tovább fejlődniük, és hogy mik lehetnek a következő lépések ebben a fejlődésben. Kérjük, hogy ennek megfelelően böngésszetek és válasszatok gyakorlatokat.

Az adaptáció időbeli értelemben is használható: a csoport és/vagy a célok ismeretében az egyes részfeladatok időkeretét a csoport igényeihez igazíthatja.

A jó gyakorlatok egymásra építhetők, így egy hosszabb folyamattá fűzhetők össze, de egyenként is használhatók más folyamatok részeként.

A jó gyakorlatok között a megadott paraméterek alapján könnyen tájékozódhat az olvasó, de a nagyobb átláthatóság érdekében az alábbi statisztika hasznos összefoglalás lehet.

A jó gyakorlatok többek között a *Helyzetelemzés*, *Célkitűzés*, *Projekttervezés*, *Drámajátékok*, *Projektmenedzsment*, *Drámaórák*, *Jégtörők*, *Értékelés* témakörök és célok köre épülnek.

A szerzők és a szerkesztők bíznak abban, hogy a jó gyakorlatok átfogó képet adnak a kulturális vállalkozó szellem sokszínűségéről és a benne rejlő lehetőségek széles skálájáról.

## Statisztika

Igények és szükségletek		Jó gyakorlatok száma a könyvben
Időkeret	15-60 perc	18
	1-3 óra	19
	napok	1
	hetek/ rendszeres	5
Hány résztvevőnek optimális	maximum 10	18
	10 - 20	31
	20 +	19
A 15 EntreComp kompetenciából melyikre szeretne fókuszálni?	Lehetőségek felismerése	13
	Kreativitás	31
	Vízió megalkotása	18
	Értékek felmérése	30

	Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai	10
	Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása	18
	Motiváció és kitartás	15
	Az erőforrások mobilizálása	8
	Pénzügyi és gazdasági alapismeretek	1
	Közösség mobilizálása	17
	Kezdeményezés	24
	Tervezés és menedzsment	19
	Kockázatvállalás, bizonytalanságtűrés	2
	Együttműködés	35
	Tapasztalati tanulás	24
<b>Inkább online dolgozna?</b>	<b>igen</b>	24
<b>Szintek</b>	alap	✓
	közép	✓
	haladó	✓
	szakértő	✓

## Időkeret

### 15-60 perc

- A csapatmunka és a készségek értékelése
- Analóg Facebook
- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Drámajátékok - Verbális kreatívfejlesztés 30 percben 5 játékkal
- Drámajátékok - Vizuális / nonverbális kreatívfejlesztése
- Élő Bingo
- Gondolattérkép-minták
- Három kívánság
- Hat kalap alatt
- Hatékonyságmérő mátrix
- Maximális nyereség
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)
- Offline Twitter
- Orient Express

- Ötletkorzó
- Rapid randi
- 
- Sztori-staféta
- Vezetői címer

### 1-3 óra

- A projekt kiindulási pontja
- Egyéni mentorálás
- Euro Kaszinó
- GoodWillage 1.1
- GoodWillage 1.2
- GoodWillage 1.3
- Hat kalap alatt
- Ítélezd felettem!
- Közösségi Kávéház
- Kreatív Problémamegoldás
- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mit árulsz?
- MuKeLeNe
- Nyíl
- Tanulási útvonal
- Valóra vált álom?
- World Café
- Villám döntéshozás

### egynapos

- Hackathon - Felelős innováció

### egész hetes / rendszeres

- Közösségi Kávéház
- Egyéni mentorálás
- Innovációs Bajnokság - Párizsi Üzleti Tanulmányok Iskolája
- Élet- és munka-minőség felmérése
- Társadalmi Kupa

### EntreComp kompetenciák

#### Lehetőségek felismerése

- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Egyéni mentorálás
- Élő Bingo
- Euro Kaszinó
- Gondolattérkép-minták
- Három kívánság
- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)
- Nyíl
- Valóra vált álom?
- World Café
- Villám döntéshozás

#### Kreativitás

- Analóg Facebook
- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Drámajátékok - Verbális kreativitásfejlesztés 30 percben 5 játékkal
- Drámajátékok - Vizuális / nonverbális kreativitás fejlesztése
- Egyéni mentorálás
- Élő Bingo
- Euro Kaszinó
- Gondolattérkép-minták
- GoodWillage 1.1
- GoodWillage 1.2
- GoodWillage 1.3
- Hackathon - Felelős innováció
- Három kívánság
- Hat kalap alatt
- Innovációs Bajnokság - Párizsi Üzleti Tanulmányok Iskolája
- Ítélezd felettem!
- Maximális nyereség

- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)
- Mit árulsz?
- Offline Twitter
- Orient Express
- Ötletkorzó
- Sztori-staféta
- Tanulási útvonal
- Társadalmi Kupa
- Valóra vált álom?
- Vezetői címer
- World Café
- Villám döntéshozás

#### Vízió megalkotása

- A projekt kiindulási pontja
- Egyéni mentorálás
- Gondolattérkép-minták
- Hackathon - Felelős innováció
- Három kívánság
- Innovációs Bajnokság - Párizsi Üzleti Tanulmányok Iskolája
- Közösségi Kávéház
- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mit árulsz?
- Nyíl
- Orient Express
- Sztori-staféta
- Társadalmi Kupa
- Valóra vált álom?
- Vezetői címer
- World Café
- Villám döntéshozás

#### Értékek felmérése

- A csapatmunka és a készségek értékelése
- A projekt kiindulási pontja
- Drámajátékok - Verbális kreatívfejlesztés 30 percben 5 játékkal
- Egyéni mentorálás
- Euro Kaszinó
- Gondolattérkép-minták
- Hackathon - Felelős innováció
- Hat kalap alatt
- Hatékonyságmérő mátrix
- Innovációs Bajnokság - Párizsi Üzleti Tanulmányok Iskolája
- Ítélezd felettem!
- Közösségi Kávéház
- Kreatív Problémamegoldás
- Maximális nyereség
- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)
- Mit árulsz?
- MuKeLeNe
- Nyíl
- Offline Twitter
- Orient Express
- Rapid randi
- Sztori-staféta
- Tanulási útvonal
- Társadalmi Kupa
- Valóra vált álom?
- Vezetői címer
- World Café
- Villám döntéshozás

#### Etikus és fenntartható gazdaság szempontjai

- Egyéni mentorálás
- GoodWillage 1.1
- GoodWillage 1.2
- GoodWillage 1.3
- Hackathon - Felelős innováció
- Innovációs Bajnokság - Párizsi Üzleti Tanulmányok Iskolája
- Közösségi Kávéház
- Mi inspirál?
- Mit árulsz?
- Társadalmi Kupa

### **Önismeret, tudatosság és saját erőforrások hatékony kiaknázása**

- A csapatmunka és a készségek értékelése
- Analóg Facebook
- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Élet- és munka-minőség felmérése
- Három kívánság
- Hatékonyságmérő mátrix
- Kreatív Problémamegoldás
- Maximális nyereség
- Mi inspirál?
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)
- MuKeLeNe
- Nyíl
- Offline Twitter
- Rapid randi
- Valóra vált álom?
- Vezetői címer
- World Café
- Villám döntéshozás

### **Motiváció éskitartás**

- Egyéni mentorálás
- Élet- és munka-minőség felmérése
- Élő Bingo
- Három kívánság
- Kreatív Problémamegoldás
- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mit árulsz?
- MuKeLeNe
- Nyíl
- Ötletkorzó
- Valóra vált álom?
- Vezetői címer
- World Café
- Villám döntéshozás

### **Az erőforrások mobilizálása**

- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Kreatív Problémamegoldás
- Miénk itt a tér!
- MuKeLeNe
- Nyíl
- Valóra vált álom?
- World Café
- Villám döntéshozás

### **Pénzügyi és gazdasági alapismeretek**

- Mit árulsz?

### **Közösség mobilizálása**

- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Euro Kaszinó
- Gondolattérkép-minták
- GoodWillage 1.1
- GoodWillage 1.2
- GoodWillage 1.3
- Ítélezd felettem!
- Kreatív Problémamegoldás
- Maximális nyereség
- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)
- Mit árulsz?
- Orient Express
- Valóra vált álom?
- World Café
- Villám döntéshozás

### **Kezdeményezés**

- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Drámajátékok - Verbális kreativitásfejlesztés 30 percben 5 játékkal
- Élő Bingo
- Euro Kaszinó
- Gondolattérkép-minták
- GoodWillage 1.1
- GoodWillage 1.2
- GoodWillage 1.3
- Hackathon - Felelős innováció



- Innovációs Bajnokság - Párizsi Üzleti Tanulmányok Iskolája
- Ítélezz felettem!
- Közösségi Kávéház
- Kreatív Problémamegoldás
- Maximális nyereség
- Miénk itt a tér!
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)

- Nyíl
- Offline Twitter
- Orient Express
- Ötletkorzó
- Rapid randi
- Társadalmi Kupa
- World Café
- Villám döntéshozás

### **Tervezés és menedzsment**

- A projekt kiindulási pontja
- Gondolattérkép-minták
- GoodWillage 1.1
- GoodWillage 1.2
- GoodWillage 1.3
- Hackathon - Felelős innováció
- Hatékonyságmérő mátrix
- Innovációs Bajnokság - Párizsi Üzleti Tanulmányok Iskolája
- Közösségi Kávéház
- Kreatív Problémamegoldás

- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)
- MuKeLeNe
- Nyíl
- Tanulási útvonal
- Társadalmi Kupa
- World Café
- Villám döntéshozás

### **Kockázatvállalás, bizonytalanságtűrés**

- Mit árulsz?
- Maximális nyereség

### **Együttműködés**

- A csapatmunka és a készségek értékelése
- A projekt kiindulási pontja
- Analóg Facebook
- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Drámajátékok - Verbális kreativitásfejlesztés 30 percen 5 játékkal
- Drámajátékok - Vizuális / nonverbális kreativitás fejlesztése
- Élet- és munka-minőség felmérése
- Euro Kaszinó
- Gondolattérkép-minták
- GoodWillage 1.1
- GoodWillage 1.2
- GoodWillage 1.3
- Hackathon - Felelős innováció
- Három kívánság
- Hat kalap alatt
- Hatékonyságmérő mátrix

- Innovációs Bajnokság - Párizsi Üzleti Tanulmányok Iskolája
- Ítélezz felettem!
- Közösségi Kávéház
- Kreatív Problémamegoldás
- Maximális nyereség
- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)
- Mit árulsz?
- MuKeLeNe
- Offline Twitter
- Orient Express
- Sztori-staféta
- Tanulási útvonal
- Társadalmi Kupa
- Valóra vált álom?
- Vezetői címer
- World Café
- Villám döntéshozás

### **Tapasztalati tanulás**

- A projekt kiindulási pontja

- Analóg Facebook

- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Drámajátékok - Verbális kreatívásfejlesztés 30 percben 5 játékkal
- Drámajátékok - Vizuális / nonverbális kreatívás fejlesztése
- Élő Bingo
- Euro Kaszinó
- GoodWillage 1.1
- GoodWillage 1.2
- GoodWillage 1.3
- Hackathon - Felelős innováció
- Hatékonyágmérő mátrix
- Innovációs Bajnokság - Párizsi Üzleti Tanulmányok Iskolája
- Ítékezz felettem!
- Közösségi Kávéház
- Mi inspirál?
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)
- Mit árulsz?
- MuKeLeNe
- Orient Express
- Rapid randi
- Tanulási útvonal
- Társadalmi Kupa
- Valóra vált álom?

## Területek, igények

### Helyzetelemzés

- A projekt kiindulási pontja
- Hat kalap alatt
- Hatékonyágmérő mátrix
- MuKeLeNe
- Nyíl
- Villám döntéshozás

### Célkitűzés

- A projekt kiindulási pontja
- Hatékonyágmérő mátrix
- MuKeLeNe
- Nyíl

### Projekttervezés

- A projekt kiindulási pontja
- Hat kalap alatt
- Hatékonyágmérő mátrix
- MuKeLeNe
- Nyíl
- Villám döntéshozás

### Drámajátékok

- Drámajátékok - Csapatépítés, együttműködés
- Drámajátékok - Verbális kreatívásfejlesztés 30 percben 5 játékkal
- Drámajátékok - Vizuális / nonverbális kreatívás fejlesztése

### Projektmenedzsment

- A projekt kiindulási pontja
- Hat kalap alatt
- Hatékonyágmérő mátrix
- MuKeLeNe
- Ötletkorzó
- Villám döntéshozás

### Drámaórák

- Miénk itt a tér!
- Mit árulsz?
- Valóra vált álom?

### Jégtörők

- Analóg Facebook
- Drámajátékok - Verbális kreatívásfejlesztés 30 percben 5 játékkal
- Élő Bingo
- Mission impossible (Lehetetlen küldetés)

## Értékelés

- A csapatmunka és a készségek értékelése

## Online

- A csapatmunka és a készségek értékelése
- A projekt kiindulási pontja
- Drámajátékok - Verbális kreatívfejllesztés 30 percben 5 játékkal
- Élet- és munka-minőség felmérése
- GoodWillage 1.1
- GoodWillage 1.2
- GoodWillage 1.3
- Három kívánság
- Hat kalap alatt
- Hatékonyságmérő mátrix
- Ítélezz felettem!
- Mi inspirál?
- Miénk itt a tér!
- Mit árulsz?
- MuKeLeNe
- Nyíl
- Offline Twitter
- Orient Express
- Ötletkorzó
- Sztori-staféta
- Tanulási útvonal
- Valóra vált álom?
- Vezetői címer
- Villám döntéshozás