



MÓDSZER

Alkotói pályázat a teljes közösségben az intézményhez kapcsolódó arculati elemek megalkotására.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Az iskolai közösség erősítése, az összetartozás érzésének megteremtése, tudatosítása.

A hatékony környezeti bűnmegelőzéshez a biztonságos épített környezetben túl szükség van egy erős, összetartó helyi közösségre is, melynek tagjai egymásért és a környezetükért is felelősséget éreznek, és szükség esetén meg is védik azt. Az ilyen közösség megteremtésében és megerősítésében kulcsszerepe van az intézményben olyan arculati elemek megalkotásának, amelyekkel minden ott tanuló és dolgozó azonosulni tud. Ebben segít az Én és Mi foglalkozás keretében kiírt kreatív alkotói pályázat. A foglalkozás hozzájárul a közösségtudat, illetve a helyi kötődés erősítéséhez.



IDŐTARTAM

Minimum 8 hét



LÉTSZÁMIGÉNY

2 koordinátor (tanár vagy diák), tetszőleges számú zsűri, korlátlan számú résztvevő



HATÓKÖR

A teljes közösség (az iskola minden diákja és a tanári kar)



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

Önálló, önkéntes alkotómunka az egész közösségben meghirdetett pályázati kiírás alapján. A pályázat tárgya: Mit jelent nekem a/az ... (az oktatási intézmény rövid, köznapi neve/beceneve). A pályázók bármely hozzájuk közel álló műfajban (mottó, vers, videó, kép, logó, fotómontázs stb.) fogalmazzák meg rövid üzenetüket arról, amit az adott intézményben, közösségben fontosnak, szerethetőnek, követendőnek tartanak.

A lebonyolítás, zsűrizés igazodhat az intézmény lehetőségeihez, de **fontos, hogy a nyertesek kiválasztásában a diákok is szerephez jussanak** (nyilvános kiállítás, közönségzavazás). A díjkiosztó legyen jó hangulatú közösségi esemény, büfével, zenével vagy akár piknikkel. Ha megoldható, a nyertesek jutalma legyen a nyertes munka megvalósítása vagy használatbavétele. Követheti az elkészült terveket közösségi akció, például közös falfestés, vagy készülhet a logókból hétköznapi használati tárgy, például kítűző vagy pecsét. Váljon a vers szlogenné, a rajz szimbólummá!



TIPP

Már a pályázat előkészítésébe vonjuk be a tanári kart és a diákönkormányzatot. Találjuk ki közösen a meghirdetés módját, a témaköröket és kategóriákat, illetve azt, hogyan mozgósítjuk az iskolaközösséget! Gondolkozhatunk közös kommunikációs stratégián is.



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- Pályázati felhívás és plakát készítése
- Ajándék és harapnivaló a díjkiosztóra



MELLÉKLET

–



MÓDSZER

Interaktív városi kalandjáték, melynek résztvevői minden állomáson valamely készségüket teszik próbára, miközben megfigyelik a városi környezetet.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Tulajdonosi felelősségérzet és közösségi kapcsolatok a városban.

Az épített terek biztonságának egyik kulcsa, hogy a városlakók magukénak érzik a környezetüket, és jó kapcsolatban vannak az ott élőkkel. Ahhoz, hogy otthon érezzük magunkat valahol, meglássuk a környezet fejlesztésében rejlő lehetőségeket, és hatni tudjunk annak működésére, ismernünk kell a környezetünket: a hibákat, a pozitívumokat, a fizikai működést és az embereket. **A program célja, hogy a résztvevők játékos keretek között közelebbről megfigyeljék az általuk sokat használt városi környezetet. Az intézmény jól ismert környékén zajló kalandjáték állomásain olyan feladatokat oldanak meg a résztvevők, amelyek fejlesztik a figyelmet, az érzékelést, a koncentrációt, a kommunikációt és a kreativitást.** A játék ezen túl segít összekapcsolni az iskolaközösséget az intézmény környezetében élőkkel.



IDŐTARTAM

Kb 90 perc



LÉTSZÁMIGÉNY

1-2 koordinátor (tanár), 4-12 résztvevő



HATÓKÖR

Az intézmény és környezete



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A játékos kalandtúra közvetlen tapasztalás útján juttatja élményekhez a diákokat a városi térrel kapcsolatban. Az intézmény környékén kijelölt állomásokon zajló játék célja, hogy a résztvevők bebizonyítsák: igazi városi szuperhősök! Minden állomáson és a hozzájuk vezető úton egy-egy szuperhős-tulajdonságot tesztelünk. A próbára tett tulajdonságok: érzékszervek élesítése, kreativitás, részletek megfigyelése, kommunikáció, emlékezők képesség. A résztvevők csapatokban járják végig az útvonalat. Az állomásokon és az állomásokhoz vezető úton végrehajtott kb. 10 perces játékos feladatokért a csapatok pontokat kapnak, melyeket a játék végén összesítenek. A cél, hogy ki derüljön, kiből milyen szuperhős-potenciál rejlik. Mert ki tudja, lehet, hogy mindenkiben egy szuperhős veszett el!



TIPP

- Az útvonal kezdődjön és végződjön az iskolában. A köztes állomások között legyenek külső terek, illetve közterek is. Például az útvonal kezdődhet az osztályteremben, a szomszédos utcán végighaladva érintheti a buszmegállót, egy közeli játszótérrel, és befejeződik a foglalkozás az iskolaudvarban.
- Az értékelés során emeljünk ki néhány erősséget minden csapatra és személyre vonatkozóan. (pl. csapatjáték, összhang, bátorság, kezdeményezés, kreativitás, pontosság...)
- A záróbeszélgetésben csatoljunk vissza a városra, a városi szuperhős témára: hogyan tudunk hatni a város működésére, mi a városlakók szerepe, milyen egyszerű beavatkozással tudunk mi magunk hatni? A cél, hogy a diákok felismerjék: tudnak hatni a használatra, rajtuk is múlik. Soroljunk példákat az alternatív használatra is!



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- Az útvonal meghatározása: a kezdő- és végállomás, valamint két közbenső városi helyszín ábrázolása térképen
- A játékleírások nyomtatása
- Papír és toll



MELLÉKLET

Játékok leírása

<https://docs.google.com/document/d/13cKjkgZOWd2XzVpldP54-GXKISvrSswH8HXymogvFm0/edit>



A JÁTÉKOK LEÍRÁSA

Előkészítés (az osztályteremben): A foglalkozás rövid ismertetővel kezdődik, ahol egyrészt beszélgetünk a városi léthez kapcsolható „szuperképességekről”, másrészt ismertetjük a játék szabályait. A rávezető beszélgetés témái lehetnek: Kik a szuperhősök? Mi teszi őket azzá? Neked milyen különleges képességeid vannak? Érezted már, hogy kitalálsz mások gondolatait? Volt már, hogy véletlenül valóra váltottál egy-egy kívánságot? Netán meg tudod jósolni az időjárást is? A városban milyen képességek hasznosak? Egy városi szuperhősnek mihez kell különösen értenie?

1. FELADAT

HELYSZÍN:

Az osztályteremből az első állomásra vezető út

LEÍRÁS:

A fiatalok a látást kizárva, a többi érzékszerv egyikére koncentrálnak (szaglás, tapintás vagy hallás) megfigyelik az első állomásra vezető útvonalat. Minél több élményt kell így feljegyezniük. A játék után az állomáson tartanak rövid reflexiót: Melyik élményből volt a legtöbb? Mi volt kellemes vagy kellemetlen? Miért?

KELLÉKEK:

- Érzékszervkártyák (induláskor ebből húznak a csapatok)
- Toll és papír a jegyzeteléshez
- Kendő (a szem bekötéséhez)

PONTOZÁS:

1 példa = 1 pont

SZUPERHŐS TULAJDONSÁG:

Érzékszervek élesítése

2. FELADAT

HELYSZÍN:

Az első városi állomás

LEÍRÁS:

A városi szuperhősök terepe a város, az ott található dolgokkal kell bizonyítaniuk rátermettségüket. Minden csapat húz egy szuperhős-tulajdonságot, kap egy segédeszközt, és szabadon választhat a közelében található tereptárgyak közül. Ezek felhasználásával kell valamilyen próbát kitalálnia, amivel a húzott tulajdonság bizonyítható. Példa: húzott szuperhős-tulajdonság: gyorsaság, kapott eszköz: fonalgombolyag, kitalált fejlesztőfeladat: váltófutás két pad (mint tereptárgy) között fonalgombolyag átadásával. Kis gondolkodás után minden csapat mutassa be a kitalált feladatot, szükség esetén magyarázattal.

KELLÉKEK:

- Képességkártyák: gyorsaság / pontosság / kitartás / ügyesség stb.
- Tereptárgyak: fa / szemetes / ablakpárkány / villanyoszlop / lépcső stb. A feladat megkezdése előtt közösen vegyüek számba a környezetben található érdekes dolgokat.
- Eszközök: gomolyag / A4-es papírlap / gemkapocs / csipesz / hurkapálca stb.

PONTOZÁS:

Kreativitás: maximum 3 pont
Csapatmunka: maximum 3 pont
Pluszpont jár a járókelők, illetve más külső szereplő bevonásáért.

SZUPERHŐS-TULAJDONSÁG:

Kreativitás

3. FELADAT

HELYSZÍN:

Útközben a második állomásra

LEÍRÁS:

Minden csapat 5 ellentétpárt húz az ellentétpákészletből, és ezekre keres minél több példát a környezetében. Az ellentétpárok vonatkozhatnak

- tereptárgyakra: ideiglenes – állandó, új – régi, egyedi – visszatérő, szemmagasság alatt – szemmagasság fölött, mesterséges – természetes, tervezett – spontán, piszkos – tiszta
- téralakításra: átlátható – zegzugos, hívogató – taszító, sötét – világos, elhanyagolt – gondozott, tágas – szűk, eldugott – jól látható
- tevékenységekre: közösségi – egyéni, hangos – csendes, tilos – előírásoknak megfelelő, álló – mozgó, alternatív – mindennapos/szokványos, balesetveszélyes – nem biztonságos stb.

KELLÉKEK:

- Ellentétpárok színes kártyákon (színek kategóriák szerint)
- Csapatonként kísérőlap, tollak

PONTOZÁS:

1 példa = 1 pont

SZUPERHŐS-TULAJDONSÁG:

Részletek iránti érzékenység, jó megfigyelőképesség

4. FELADAT

HELYSZÍN:

A második városi állomás

LEÍRÁS:

A csapat kettéválik, és a gyerekek térképpel a kézben útbaigazítást kérnek egy-egy járókelőtől, közben a térképen az iskola helyére mutatnak. Tetszés szerint további kérdéseket is feltehetnek az iskoláról, melyekre ők tudják a választ. (Mit gondol, hányan járnak oda? Tudja, hogy hívják a a büfés nénit? Mit hallott, melyik tanár a legnépszerűbb a gyerekek között? stb.) Lejegyzik a válaszokat, a megkérdezettek korát és nemét is, illetve, hogy ismerős-e az illető a környéken.

KELLÉKEK:

- Csapatonként 1 vaktérkép (rajta az iskola jelölve)
- Kísérőlap, tollak

PONTOZÁS:

Minden bevont szereplő = 1 pont

SZUPERHŐS-TULAJDONSÁG:

Kommunikációs képesség

5. FELADAT

HELYSZÍN:

Útközben a végállomásra, eredmények megosztása a végállomáson, az iskolában

LEÍRÁS:

Az iskolába vezető visszaúton minél több információt, részletet kell megfigyelni a következő kategóriákban: távolságok, épületek, feliratok, tárgyak, emberek. Segédeszközök megállapodás szerint alkalmazhatók (colstok, színkártya, 1 db fotó stb.). Az iskolába való megérkezés után 9 villámkérdésre kell válaszolni (nyitott és feleletválasztós kérdések), amik az útközben látottakra vonatkoznak:

Hány méter széles volt a járda a/az Utcán? Milyen a/az ... utca tájolása?

Milyen magas volt a ... fa?

Hogy hívták a/az boltot? Meddig tart nyitva a/az ...? Merre néz a/az ... ablaka?

Hányadik emeleten lakik ... (név, pl. Kovács Béla)?

Hány autó parkolt a/az ... utcán?

Hány biciklis jött szembe a visszaúton? Hány járókelő hallgatott zenét/telefonált épp a visszaúton?

Mi volt kobalkék színű a visszaúton?

Hány szemetest/fát/bokrot/madarat láthattál a/az ... szakaszon?

Hány percet jöttünk a/az ... utcán/úton?

KELLÉKEK:

- Iránytű, colstok, színkártya, stopper stb.
- Villámkérdések előkészítése

PONTOZÁS:

A leggyorsabb jó válasz = 1 pont

SZUPERHŐS-TULAJDONSÁG:

Emlékezőképesség, tájékozódóképesség

3. SZOBORPARK



MÓDSZER

Állóképszínház: a bűnmegelőzéshez, biztonsághoz kapcsolódó alapvető fogalmak – például „biztonság”, „bizonytalanság”, „bizalom”, „kontroll” – megjelenítése a drámapedagógia módszerével, a résztvevők által alkotott állóképek, szoborcsoportok formájában.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Az építészeti bűnmegelőzésben használt alapfogalmak megismerése.

A Szoborpark c. módszer az érzelmi átélésre és megértésre alapoz. Nem az elméleti ismeretek átadásán van a hangsúly, hanem a differenciáltabb gondolkodás- és látásmód, erkölcsi attitűd fejlesztésén. Az építészeti bűnmegelőzés eszközeinek értelmezését segíti azzal, hogy testközelbe hozza az elvont fogalmakat. Elsősorban arra alkalmas, hogy a fiatalok ráhangolódjanak az építészeti bűnmegelőzés témáira. A foglalkozás módszertana hozzájárul, hogy fejlődjön a diákok empátiás képessége, erkölcsi és szociális érzékenysége.



IDŐTARTAM

Kb. 45 perc



LÉTSZÁMIGÉNY

2 koordinátor (tanár vagy diák), 15-20 résztvevő kisebb csoportokban



HATÓKÖR

Osztályközösség / iskolai közösség



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

Minden csoport kap (húz) egy fogalmat, melyet úgy kell modelleznie, hogy a többiek ki tudják találni. A résztvevők csupán egy pózt hozhatnak létre együtt, abban nem mozoghatnak, nem beszélhetnek (természetesen a mimikájukat felhasználhatják) – mozdulatlan szoborcsoportként kell megragadniuk a fogalom jelentését. A játékvezető fontos feladata, hogy ne csak azt segítse, hogy a diákok kitalálják, mit ábrázol a szobor, hanem felhívja a figyelmet az egyes szobrok kifejező részleteire is. A következő kérdések például hasznosak lehetnek: A szoborcsoport különböző tagjain milyen érzelmek jelennek meg? / Melyik „szoboralak” érzi magát a legjobban? / Melyik „szoboralak” érzi magát rosszul/veszélyben? / Milyen helyszíneken képzeljük el az adott jelenetet? / Kik lehetnek a megjelenített szereplők?



TIPP

A játék végén beszéljük meg a diákokkal, milyen érzéseik voltak a saját pozíciójukban? Hogyan változtathatnánk meg a képet úgy, hogy a veszélyben lévő alak jobb helyzetbe kerüljön? Hogyan változtatták meg érzéseiket az esetleges beavatkozások? Kérdezzünk rá, mi inspirálta őket, hogy épp ebben a formában jelenítsenek meg egy-egy fogalmat.



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- Fogalmak kiválasztása



MELLÉKLET

–



MÓDSZER

A komfortérzetet kifejező mozgásos játék a komfortzónát jelölő kör körül.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

A magán- és közösségi terek használatának szabályozása.

Miért illetlen csókolózni a tanárban? Miért érezzük kellemetlennek az állásinterjút a liftben? A foglalkozás célja, hogy felhívja a figyelmet a különböző tulajdonban álló városi terek, a magán- és közösségi terek eltérő használati szokásaira és az azokat irányító írott vagy íratlan szabályokra. A viselkedés háttérében álló sajátosságok mélyebb megértése közelebb visz a magán- és közösségi terek biztonságosabb használatához. A különböző helyzetek szubjektív értékelése során fejlődik a résztvevők készsége a tudatos viselkedés, az önreflexió, a helyzetértékelés terén.



IDŐTARTAM

Kb. 20 perc



LÉTSZÁMIGÉNY

2 koordinátor (tanár), 10-25 résztvevő



HATÓKÖR

A település



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A helyiség padlóján ragasztószalaggal jelöljük ki a komfortzónát jelző, kb. 2 méter sugarú kört. A foglalkozásvezető különböző szituációkat sorol (pl. alvás: az iskolában, parkban, saját ágyban; sírás: a temetőben, mosdóban/vécén, az osztályteremben; állásinterjú: egy kávézóban, liftben, sötét szobában; fekvőtámasz: a főtéren, konditeremben, szupermarketben). A résztvevők a komfortzónát jelölő körhöz képest helyezkedjenek el aszerint, hogy mennyire érzik magukat kellemesen vagy kellemetlenül az adott helyzetben. A kör közepe az abszolút komfortos, biztonságosnak vélt állapot. Minél távolabb helyezkedik el valaki a körtől, annál kellemetlenebb számára, ha meg kell tennie az adott cselekvést.

A mozgást időnként megállítva irányított kérdésekkel segítsük a tapasztalatok megosztását, az érzések okának tudatosítását. Ha jelentősen megváltozik a fiatalok komfortérzete, akkor kérdezzünk rá: miért volt kényelmetlen az egyik helyzet, és miért volt kényelmes a másik? Hogyan befolyásolják a viselkedést és a kényelemérzetet az írott és íratlan szabályok (pl. közösségi hagyomány, jogszabály, táblák, illem stb.) vagy a tér tulajdonságai (pl. szűk, megvilágítatlan, frekvenciát frekvenciált helyen lévő, eldugott, stb.)?



TIPP

Bátran válogassuk össze a kérdéseket úgy, hogy azok között legyenek egyértelműen a komfortzónán belül és kívül elhelyezkedő megoldások is. Állítsunk közéjük olyan szituációkat is, amelyek várhatóan megosztók lesznek. Minél több a mozgás, annál több lehetőségünk van a reflexióra.



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- Szigetelőszalag, maszkoló



MELLÉKLET

–

5. FANTOMTEREK



MÓDSZER

3-4 teremből álló akadálypálya bejárása bátorságpróbával.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Térbeli helyzetek biztonságérzetre gyakorolt hatása.

A tér tulajdonságai – a tájékozódás lehetősége, a fényviszonyok, a bejáratok és kijáratok helye, a tér olvashatósága stb. – nagy szerepet játszanak az építészeti bűnmegelőzésben, illetve a szubjektív biztonságérzet kialakulásában. Az átalakított terekben végzett játékos feladatok segítik a fiatalokat, hogy ráérezzenek a terek pszichológiai hatására. Ha értjük, hogyan hatnak a terek a viselkedésre, tudatosabban tudjuk használni és alakítani saját környezetünket. A foglalkozás változatos módon teszi próbára a térérzékeléshez fűződő készségeket és képességeket. Fejleszthető általa a tudatos érzékelés, a tájékozódás, a csapatmunka révén pedig a kommunikáció. A váratlan helyzetek kezdeményezőkézséget és jó konfliktuskezelést igényelnek, az eredmény pedig a feszültségoldás, illetve a szociális, kulturális tudatosság és kifejezőkézségek erősödése.



IDŐTARTAM

45-90 perc (a diákok és a helyszínek számától függően)



LÉTSZÁMIGÉNY

4-5 koordinátor (tanár, felnőtt), 8-16 résztvevő



HATÓKÖR

Csoport/osztály



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A játék során a diákoknak általuk jól ismert (vagy legalábbis használt) tereket kell a megszokottól eltérő körülmények között használniuk. Válasszunk ki 4 helyszínt, pl. a könyvtárat, az alagsori folyosót, egy osztálytermet, a tanárit. Alakítsuk át ezeket a termeket úgy, hogy megváltoztatjuk az érzékszervekre gyakorolt hatásukat (pl. más fények, hangok az ismert térben) vagy a tájékozódásra gyakorolt hatást (pl. akadályok, információk, jelek elhelyezése, a meglévő átalakítása).

Az átalakított terekben csoportokban kell izgalmas feladatokat elvégezni úgy, hogy az addig megszokottól egészen eltérő funkció, élmény, hatás várja a résztvevőket (pl. sötét szobában vagy könyvtárban kell tájékozódni). Az akadálypályát adott sorrendben végigjárva minden helyszínen meg kell találniuk egy számot, amely végül egy számkódot ad ki. A számkóddal a játék végén kinyithatják a jutalmat rejtő ládikát.



TIPP

A foglalkozás az intézmény adottságaihoz alkalmazkodjon, használják ki az iskola adottságait. Lehet teljesen új akadályokat kitalálni – csak az a fontos, hogy a diákok számára ismert terek „idegenné” váljanak valami miatt. Legyenek különböző típusú feladatok: olyan, ahol bátornak kell lenni, ügyességi és logikaiak egyaránt, miközben a különbözően átalakított terek sajátosságaival való játék is megmarad.



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- Útvonalleírás minden csapat számára
- Ládika és lakat, a ládában jutalom
- A szoba átalakításához kellékek, pl. lámpák, fényfüzerek, szirénák, zsinórok, színes fóliák, lepedők, cipős dobozok, feliratok stb.



MELLÉKLET

Tippek a termék berendezéséhez és példa a fantomterek útleírására



TIPPEK A TERMEK BERENDEZÉSÉHEZ

Az intézmény tereit alapvetően kétféleképpen javasolt átalakítani:

1. az érzékszervekre gyakorolt hatás megváltoztatása: más fények, hangok az ismert térben;
2. a tájékozódásra gyakorolt hatás megváltoztatása: új információk, jelek elhelyezése, a meglévők átalakítása.

PÉLDA AZ 1. TÍPUSÚ TEREKRE

SÖTÉT SZOBA („BARLANG”)

Bármilyen nagyobb tanterem vagy tanulószoba elsötétítésével könnyen megtapasztalható a fény és a biztonságérzet közti összefüggés. A sötét szobában akadályok nehezítik az előre jutást, de egy kifeszített fonal segít a haladásban. Teljes sötétség legyen a szobában. A csapat két tagjának kell egyszerre végigmennie a szobán, egyikük a kifeszített madzagot követi, amely vezeti az „úton”, a másik fogja a párja kezét. Sem a fonalat, sem egymás kezét nem szabad elengedni. A szoba mini akadálypályának van berendezve. Például: a belépéskor rögtön függönyökön keresztül kell átjutni, majd egy asztal állja el az utat, amit még meg lehet kerülni a fonalat fogva, ezután három egymás mellé tett szék, amin már át kell mászni, mert a madzag nem ad elég teret a megkerülésre, innen matracokon kell végigkúszni, végül valami térelválasztó elem következhet, ahol le kell kicsit hajolni (esetleg négykézlábra ereszkedni) és úgy átmászni. Az út végén az ajtónál a kifeszített madzag egy nagy tálnal érhet véget, ami tele van pl. gumicukorral, ennek az alján találják meg a kártyájukat a számmal. Ha megvan, kopognak az ajtón, és egy segítő kiengedi őket.

FÉNYES SZOBA („SZÍNES UTAK”)

Nagyobb, sok ajtóval vagy oszlopokkal tagolt térben kell megtalálni az elrejtett számot úgy, hogy a tér a szokásos megvilágítása helyett színes és villogó fényekkel van bevilágítva. Sziréna vagy más hanghatás is megjelenhet. Minél több a zavaró inger (akár vizuális, akár akusztikus), ami akadályozza a diákokat abban, hogy észrevegyék azt, amiért jöttek, annál izgalmasabb a feladat. A falakon lehetnek veszélyre figyelmeztető jelek, hamis jelzések, félrevezető feliratok, amik a térérzékelésen túl a tájékozódást is összezavarhatják.

PÉLDA A 2. TÍPUSÚ TEREKRE

KÖNYVTÁRSZOBA („LABIRINTUS”)

Itt a tájékozódás a legfőbb feladat. A könyvtár egyedi tájékoztatási-tájékoztatói rendszerét használva kell megtalálni bizonyos könyveket egy rejtélyes feladvány segítségével – így egyúttal a könyvtári tájékoztatót is elsajátíthatják a diákok. Általában a könyvtár eleve izgalmas helyszín, mert nagy, és zegzugos terei vannak.

FOLYOSÓ („ALAGÚT”)

Az előző térrel szemben itt egy jól lehatárolt, szűk teret kell találni az intézményben. (Szükség esetén paravánokkal/lepedőkkel leszűkített vagy kialakított tér is lehet.) A gyengén megvilágított folyosón kell elindulniuk a csapatoknak. A folyosó háromnegyedénél egymásra pakolva legalább tucatnyi dobozt találnak (cipős és egyéb, nem túl nagy dobozok, hulladék papírral töltve, hogy sokáig kelljen bennük keresgélni). Az utasítás szerint az egyikben találják a számukat. A szűk, alig megvilágított folyosón egy beépített ember (aki a folyosó másik végén korábban elbújt) jön velük szembe. A számukra idegen, maszkos/kapucnis alak elsétál mellettük, majd amikor a csapat kezd a dobozokban keresgélni, visszafordul, és 2-3 méterre a keresgélőktől némán, de feltűnően elkezdi őket nézni. Néha egy-egy lépést közelebb jön, majd vissza, de sosem szólal meg – még akkor sem, ha kérdést tesznek fel neki. Amikor megtalálják a számot, egyszerűen továbbsétál a folyosó vége felé, mintha mi sem történt volna, még mindig magyarázat nélkül. A cél, hogy a diákok megtapasztalják, milyen érzés, ha egy idegen, gyanús alak felbukkan egy zárt, elhagyatott térben, ahol nincs menekülési lehetőség (csak a folyosó eleje és a vége kijárat), és nincs természetes felügyelet.

PÉLDA A FANTOMTEREK ÚTLEÍRÁSÁRA

Üdv, Vándorok!

Itt laktok, ismeritek a kollégiumot, mint a tenyereteket. Talán úgy érzitek, hogy ez az épület egy apró világ, amely már nem tud újdonságot mutatni nektek. Egészen biztos ez? A következő foglalkozással azt szeretnénk elérni, hogy más szemmel tekintsetek azokra a helyekre, amelyeket ismertek, ahol gyakran megfordultok – igen, még erre a kollégiumra is, ahova nap mint nap visszatértek! Ezért egy izgalmas kalandra hívunk titeket: járjátok be a következő útvonalat, és ha sikerrel vesztek minden akadályt, a kincsesládákban meglepetés vár rátok!

1. KIHÍVÁS: A LABIRINTUS (KÖNYVTÁR)

A labirintusban a tájékozódási képességekre lesz szükség. Megtaláljátok a nyomokat?

- Az elsőt keressétek a 9% . vágányon!
- A második ott vár rátok, ahol hétfejű sárkányok, hétpróbák és heted hét országok várnak felfedezésre!
- A harmadik nyom valahol Szkülla, Kharübdisz és Kirké között vár a tengeren!
- A negyedikre a Grundon vigyáznak a fiúk!
- Az ötödik a Városligetben rejtőzik!
- A hatodikat az álmaitokban őrzi az az ember, aki csak arra vár, hogy végigdőljete egy díványon, és meséljete, míg ő analizál titeket, feltárva, mi rejtőzik a tudatalattitokban!

2. KIHÍVÁS: A BARLANG (TANULÓSZOBA)

Kettesével léphettek be a Barlangba – egyikőtöket egy fonal vezeti, míg a másiknak teljesen rá kell bíznia magát a társára. Ha elég erősen bíztok a vezérfonalban és egymásban, nemcsak kijutni sikerülhet, hanem megszerzitek azt is, amire szükségetek lesz!

3. KIHÍVÁS: A VILÁG VÉGE (2. EMELETI BEUGRÓ)

Ebben a furcsa valóságban bármi előfordulhat. Kerestek valamit? Talán megtaláljátok, ha szemfülesek vagytok. Vagy talán elvesztek a kavalkádban. Ki tudja?

4. KIHÍVÁS: A MÉLYBEN (A KARBANTARTÓK FOLYOSÓJA)

Mivel sikerült ilyen mélyre leásnotok magatokat, ezért csak egy apróságot kell teljesítenetek: látjátok azt a sok rejtkehelyet egymásra polcolva? Ezek egyikében vár titeket, amiért jöttetek. Ha megtaláltátok, a tiétek!

Felkészültetek?

Akkor vágjunk bele!

6. RAGASZD ÚJRA!



MÓDSZER

A szalagteszt installációja segítségével az egyébként közösen használt terekben új határokat hozunk létre. A teret használók reakciói élményszerűen szimulálják, mi történik, ha egy közterületen határvonalakat húzunk. A tapasztalatok megbeszélése segíti a határokkal kapcsolatos közös gondolkodást, döntéshozatalt.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

A határok szerepe, a magán- és közösségi terek megkülönböztetése, tájékozódás és térhasználat.

A feladat egyrészt az életünket befolyásoló szabályokra és határookra hívja fel a figyelmet, másrészt azokra az építészeti bűnmegelőzésben használt eszközökre, amelyek hatással vannak a tájékozódásra és a térben való viselkedésre: pl. burkolati jelek, belépést és kilépést befolyásoló jelzések, a használat időbeli korlátai, tevékenység ösztönzésére vagy tiltására felszólító táblák stb. A foglalkozás rávilágít a tolerancia, a kommunikáció, az önreflexió és a döntés szerepére és fontosságára.



IDŐTARTAM

20-30 perc szalagozás + 20-30 perc közös reflexió



LÉTSZÁMIGÉNY

1-2 koordinátor (tanár, felnőtt), 10-15 résztvevő/játék (több gyerek esetén több menetet kell lebonyolítani).



HATÓKÖR

A teljes intézmény



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A Ragaszd újra! (szalagteszt) játék során a gyerekek 2-3 fős csoportban az intézmény közösen használt tereiben eltávolítható ragasztószalaggal jelzéseket helyeznek el, amelyek a tér egyes részeit megkülönböztetik, körbekerítik, lehatárolják, kijelölik, és ezzel azt az érzést keltik, hogy a kijelölt térrész szerepe megváltozott, valakihez, valamihez tartozik, sajátos funkcióval bír. A jelzéseket feliratok is kiegészíthetik.

Ezután a jelzést kihelyezők megfigyelik, hogyan reagálnak a többiek az új helyzetre, betartják vagy áthágják az új határokat. A tapasztalatokat a résztvevők – a jelzéseket elhelyezők és a „tesztalanyok” – a tesztidő végén közösen beszélnek meg. A megfigyelés történhet úgy is, hogy az akció után a csapat minden installációt megtekint, kipróbál és röviden elemez, vagy akár dönthet úgy a társaság, hogy az installációkat tartósan kint hagyja, és hosszabb távon megfigyelik, hogyan reagál a közösség az új szabályokra.



TIPP

A jelek, jelzések a birtokviszony vagy a használati jogosultság megváltoztatására utaljanak, vagy arra, hogy az adott tér funkciója megváltozott. Példák új szabályrendszerekre: megváltoztatjuk, hogy a térbe ki léphet ki vagy be, befolyásolhatjuk, hogyan, mikor és mire lehet használni a teret. Próbáljuk ki, hogy jelzések segítségével hogyan tudunk a közösségi terekből magánteret leválasztani, vagy a magánteret megnyitni a köz számára. Készítsünk olyan üzeneteket, amelyek új szabályokat hoznak be a térbe, új funkciókat, új használatot eredményeznek, írnak elő.

A szimulált helyzet jó előkészítés lehet a teret érintő egy-egy tényleges beavatkozás előtt.



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

▪ Csapatonként egy-egy csomag a következőkkel: színes papír, filctoll, ragasztószalag



MELLÉKLET

–



MÓDSZER

A szubjektív biztonságérzet és az objektív biztonság összehasonlítása mentális és valós térképek összevetésével.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Szubjektív biztonságérzet és objektív biztonság az iskolán kívül, az intézmény közvetlen környezetében.

Az Egérút c. foglalkozás a vélt és a valós biztonság kérdésével és annak épített környezeti vonzataival foglalkozik az oktatási intézmény közvetlen környezetében. A foglalkozás célja a diákok által gyakran használt útvonalak vizsgálata a biztonság szempontjából. Eredménye lehet az épített környezet hatásainak mélyebb megértése, melyet közös ötletelés, a személyes tapasztalatok megosztása követ.



IDŐTARTAM

45-90 perc



LÉTSZÁMIGÉNY

1-2 koordinátor (tanár, felnőtt), 5-15 résztvevő



HATÓKÖR

Az intézmény környéke



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A diákok a legközelebbi tömegközlekedési eszköztől indulva szubjektív térképet rajzolnak az iskolába vezető gyalogos útvijukról (mentális térkép). A térképen eltérő színekkel jelölik a számukra biztonságosnak és veszélyesnek tűnő helyeket. Az iskola közvetlen környezetét ábrázoló, előre elkészített nagy léptékű térképen a mentális térképeken megjelenő helyeket közös munkával bejelölik. A munkát kövesse rövid reflexió: Miért éreznek egy adott helyszínt biztonságosnak vagy éppen veszélyesnek? Vannak-e konkrét negatív élmények vagy veszélyre utaló információik? Esetleg a veszélyérzet inkább belső megézés a környezet állapota alapján?

Ezután összevetik a közösen létrehozott szubjektív mentális térképet a rendőrség honlapján elérhető országos baleseti térkép (<http://www.police.hu/balesetiterkep>), illetve a rendőrség bünyügyi térképének (<http://www.police.hu/bunugyiterkep>) adataival. A veszélyes helyeket a saját közös mentális térképükre tett pauszfedvényen ábrázolják, majd megbeszélik az átfedések, illetve különbségek okait, építészeti vonatkozásait. Segítő kérdések az összehasonlításhoz: A szubjektív biztonságérzetük mennyire van összhangban a statisztikai adatokkal? Mi lehet szerintük az eltérés oka? Hogyan lehetne csökkenteni a kockázatot építészeti beavatkozásokkal és környezet átalakítással?



TIPP

Amennyiben az adott településen vannak térfigyelő kamerák, és ezek pontos helye elérhető az interneten, akkor ezt a foglalkozáson célszerű kivetíteni és a biztonságérzetre gyakorolt hatását megvizsgálni. Kapcsolódjon hozzá a következő kiértékelés: Mit éreznek, ha rendőrök, térfigyelő kamerák, közterület-felügyelők vannak egy területen? Mennyire alkalmasak a biztonságérzet növelésére az említett személyek, berendezések?



KELLÉKEK

- Az intézmény környékének előre kinyomtatott nagy méretű térképe
- A mentális térképhez: A4-es papírlapok, színes ceruzák, tollak, filcek
- A statisztikai térképekhez: ragasztószalag, pauszpapír, számítógép, projektor, internetkapcsolat



MELLÉKLET

–

8. BŰNÖS VÁROS



MÓDSZER

Térelmzés bűnmegelőzési szemmel. Szituációs drámajáték keretében egy választott helyszínen a diákok által kitalált bűneset eljátszása, a tanulságok építészeti vonzatainak megbeszélése.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Bűnelkövetés és az erre alkalmas épített környezet összefüggései.

Az iskola körüli köztéren eljátszott szituációs gyakorlat (bűntény) az építészeti sajátosságok szerepét teszi élményszerűvé a gyerekek számára. Felhívja a figyelmet egy adott helyszín építészeti sajátosságai és az ott lezajló történések közötti összefüggésekre. Arra keres választ, miért történik valami épp az adott helyszínen, és hogyan lehet kivédeni a nem kívánt történéseket személyes közbenjárással és a tér alakításának eszközeivel. A foglalkozás során fókuszba kerül a döntéshozatal és a kezdeményezőkézség, fejlődik a kritikus gondolkodás, a kreativitás, illetve problémamegoldás.



IDŐTARTAM

45-90 perc



LÉTSZÁMIGÉNY

2 koordinátor (tanár, felnőtt), 5-15 résztvevő



HATÓKÖR

Az intézmény környéke



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

Az intézmény környékén tett közös séta során együtt válasszunk ki 1-2 helyszínt, ahol a gyerekek egy általuk kitalált konkrét bűneset történetét játsszák el. Az esetet telefonjukkal videóra is rögzíthetik. A bűneset eljátszása után beszélgetünk a bűnalkalomról: Ki volt az elkövető, és ki az áldozat? Miért történhetett meg itt ez a bűncselekmény? Milyen térbeli helyzetből, szituációból adódott a lehetőség?

Ezután hozzanak a fiatalok ötleteket arra, hogyan lehetne átalakítani az adott teret, hogy kisebb eséllyel forduljon elő bűneset! Gondolkozzanak megoldásokon, aminek hatására többen használnák a teret, átláthatóbb, láthatóbb és gondozottabb lenne a tér. Adjanak ötleteket arra, hogy az átalakításon kívül még mivel lehetne megszüntetni a bűnalkalmat. Ezután játsszanak el a diákok egy olyan verziót, amikor meghiúsul a bűncselekmény!



TIPP

Ha több csapat van, az egyik csapat játssza el a másíknak a bűnesetet, a másík csapat nézze végig a helyzetet, majd a másodík lejátszásnál állítsa meg, és módosítsa a történetet úgy, hogy a bűnesetet megakadályozza. Fontos, hogy a tér alakításával akadályozzák meg a bűncselekményt! Érdemes a foglalkoztató tanárknak is készülnie helyszíni és szituációs javaslattal, arra az esetre, ha a diákok nem lennének elég kreatívak.



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- A foglalkozásvezető járja be előzetesen az iskola környékét.



MELLÉKLET

–



MÓDSZER

Közös térkép készítése irányított szempontok mentén, melyeket a mellékelt matricacsomag tartalmaz.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Térellemzés az építészeti bűnmegelőzés szemszögéből.

A megfelelő építészeti bűnmegelőzési beavatkozások megfogalmazása és az erre épülő tényleges téralakítás során az első lépés a tér elemzése és a problémák meghatározása. Az értéktérkép foglalkozáshoz készített matricák segítik a tér és a térhasználat bűnmegelőzésben szerepet játszó tulajdonságainak feltérképezését, valamint a beavatkozásra szánt területek és problémák meghatározását. A foglalkozás módszere fejleszti a vitakultúrát, az empátiát, az együttműködésre való hajlandóságot. A beavatkozások átgondolása igényli a kreatív gondolkodást, és nem utolsósorban erősíti a környezettudatos szemléletet.



IDŐTARTAM

45 perc



LÉTSZÁMIGÉNY

1-2 tanár (lehetőleg az egyikük vizuáliskultúra-tanár legyen), 10-35 résztvevő



HATÓKÖR

Az intézmény és közvetlen környéke / iskolaközösség



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A térképezés során a gyerekek az intézmény térképére helyezik a matricákat, melyek megjelenítik, hogyan és kik használják a tereket, milyen tereket szeretnek az intézményen belül, hol érzik magukat biztonságban vagy éppen veszélyben, milyen helyek szorúlnak szerintük átalakításra. Élményeiket és tapasztalataikat írják fel a matricára!

Létszám függvényében történhet a térképezés közösen vagy 3-4 fős csoportokban. Csoportok esetén célszerű tematikus asztalok körül dolgozni, ekkor minden asztalon található egy matricacsomag a térkép egy részletével (pl. földszint, emelet, kert stb.). A foglalkozás végén értékeljük ki a térképet, és határozzuk meg azokat a területeket, ahol majd egy esetleges átalakítás történhet. Az elkészült térképet helyezték ki a fiatalok az intézményben, folytassa a térképezést a teljes iskola, szavazzon a beavatkozási helyszínről a teljes közösség.



TIPP

A kiértékelés során használjunk reflexiós kérdéseket:

- Hogyan és kik használják az iskolát? Hogyan néz ki ez időben?
- Ki a legmeglepőbb szereplő, aki bejuthat az iskolába? Hol és milyen engedéllyel jöhet be?
- Vannak-e konfliktusok a termék vagy az udvar használata során? Milyenek ezek?
- Melyek a kísértetjárta helyek? Mitől van ez az érzés? Pl. sötét és kihalt a folyosó, eldugott zugok vagy kivilágítatlan területek.
- Milyen rendezvények vagy események vannak az iskolában, amik segítik egymás megismerését? Pl. ünnepek, szakkörök, sportesemények stb.
- Kik és milyen karbantartási munkát végeznek az iskolában? Mi az, ami jelenleg karbantartásra szorul?



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- Az intézmény térképének és matricacsomag nyomtatása
- Tematikus asztalok előkészítése



MELLÉKLET

Matricacsomag

MATRICACSOMAG

VÁGÓÉL
HAJTÁSÉL



TEVÉKENYSÉGEK

HOL ÉS MIRE HASZNÁLOD AZ ISKOLÁT?

- szakkörre járok
- ez az osztálytermem
- itt tartjuk a rendezvényeket
- itt sportolok
- itt el tudok vonulni
- itt sírok
- itt rosszkodok
- itt bandázunk
- itt eszünk
- itt aludni szoktam
- ...



HASZNÁLÓK

KIK HASZNÁLJÁK RAJTAD KÍVÜL AZ ISKOLÁT?

MIRE ÉS MIKOR?

KIK LÉPHETNEK BE AZ INTÉZMÉNY TERÜLETÉRE, MILYEN FELTÉTELEKKEL?

- tanárok
- szülők
- idegenek
- karbantartó
- kertész
- ...



BE- ÉS KIJUTÁS

HOL VANNAK A BEJÁRATOK?

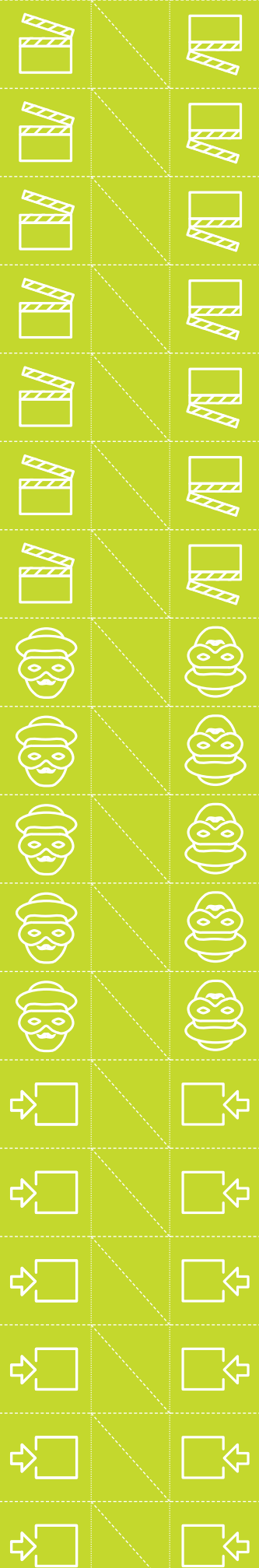
- bejárat / kapu / porta / sorompó / ...

MI HATÁROLJA AZ ISKOLÁT?

- kerítés / fal / ablakrács / ...

HOGYAN ÉS KI FIGYELI EZEKET?

- megfigyelő kamera / őrszolgálat / mozgásérzékelő / ...



ÉRZELEM (POZITÍV ÉS NEGATÍV)



**MILYEN HELYET SZERETSZ
HASZNÁLNI?**

**MI AZ, AMIT ELKERÜLSZ VAGY
UTÁLSZ? MIÉRT?**

- Szeretem, mert...
- Nem szeretem, mert...



**HOL ÉRZITEK BIZTONSÁGBAN
MAGATOKAT?**

**MI A KOLI LEGFÉLELMETESEBB
RÉSZE?**

MIÉRT? MILYENEK EZEK A TEREK?

- itt félek, mert...
- itt biztonságban vagyok, mert...

MINŐSÉG (POZITÍV ÉS NEGATÍV)



**MI A LEGTÖBBET ÉS LEGKEVÉSBÉ
HASZNÁLT HELYSZÍN?**

**MIT HASZNÁLNAK SOKAN
VAGY ÉPPEN KEVESEN?**

MI AZ OKA?

- sokat használt hely
- elhagyatott hely



**MI AZ, AMI FENNTARTÁSRA SZORUL?
MI AZ, AMI ÚJ?**

- rossz állapotú
- jó állapotú

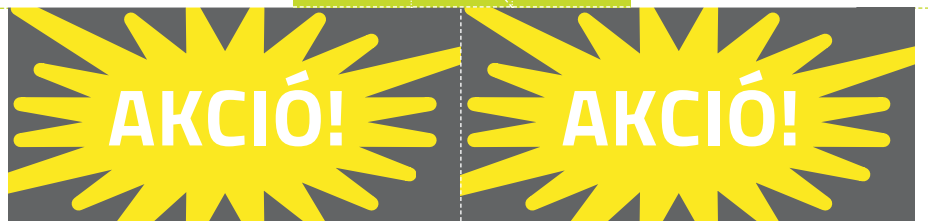
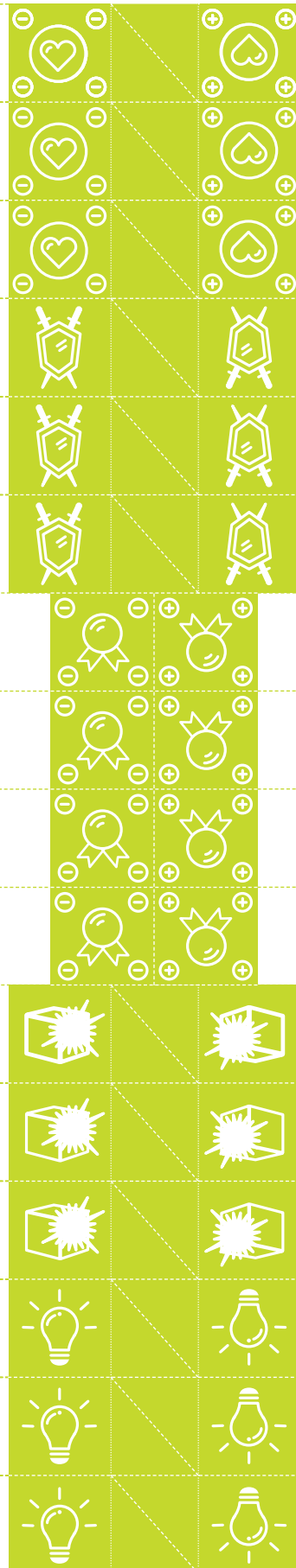


**HOL VAN PROBLÉMA
A LÁTHATÓSÁGGAL?**

- sötét / zezugos
- takarásban van / rejtett

AKCIÓ!

HOL KEZDENÉD AZ ÁTALAKÍTÁST?



10. SZERINTED?



MÓDSZER

Helyszínbemjárás és kérdőív kitöltése.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Az iskola belső és külső tereinek elemzése az építészeti bűnmegelőzés szempontjából. A Szerinted? c. foglalkozás során a fiatalok átfogó képet kapnak az intézmény belső és külső tereinek problémáiról a bűnmegelőzés szempontjából, valamint megfogalmazzák az első beavatkozási ötleteket, amelyekkel saját maguk is hozzájárulhatnak a tér biztonságosabbá tételéhez. A véleménycsere és együttműködés során fejlődik vitakultúrájuk, érvelési készségük, kreativitásuk. Döntési helyzetekbe kerülnek, és megismerkednek a gyakorlatban a környezettudatosság szempontjaival.



IDŐTARTAM

45-60 perc



LÉTSZÁMIGÉNY

1 tanár (amennyiben több helyszínnel dolgozunk, minden csoportban lehet egy tapasztaltabb vezető, aki moderálja a csoportot), 15+ résztvevő, ha csoportokban dolgozunk, csoportonként minimum 3 fő.



HATÓKÖR

Az intézmény és közvetlen környéke / iskolaközösség



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A foglalkozás fórumon valósul meg, amelyre a teljes iskolaközösség meghívást kap a diákoktól a tanári karon át az iskolát karbantartó és működtető személyekig. A foglalkozás célja, hogy az egész iskolaközösség megismerhesse a beavatkozásra kiválasztott területeket, és részt vehessen azok részletesebb, építészeti bűnmegelőzési szempontú elemzésében, valamint az első beavatkozási ötletek megfogalmazásában

A fórum résztvevői a programhoz mellékelt kérdőív segítségével 3-4 fős csoportokban bejárják az előre kiválasztott helyszíneket. A kérdőív alapján elemzik a tereket, és összegyűjtik az első beavatkozási ötleteket. Az eredményeket a fórum helyszínére visszatérve a csoport egy tagja bemutatja a jelenlévők számára, akik véleményezik, és további ötletekkel egészíthetik azt ki. Az elhangzottak egy nagy csomagolópapíron összesítve kifüggeszthetők az intézmény nyilvános tereiben, ez lehetőséget ad a további véleményeztetésre és a legjobb ötletek kiválasztására.



TIPP

Használjunk kreatív megoldásokat a véleményezésre! Például a teremben kijelölt képzeletbeli vonal mentén mozgással jelezzék a fórum résztvevői a véleményüket: egytől ötig terjedő skála szerint helyezkedjenek el a vonal mentén, majd szóban fejtsek ki véleményüket.



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- A fórumnak helyet adó terem berendezése és a résztvevők meghívása
- A kérdőív nyomtatása, tollak
- Csomagolópapír és filcek az ötletek gyűjtésére



MELLÉKLET

Kérdőív



TERÜLET:

1-TŐL 5-IG TERJEDŐ SKÁLÁN ÉRTÉKELD A HELYET AZ ALÁBBI KÉRDÉSEK ALAPJÁN, ÉS/VAGY VÁLASZOLJ SZÖVEGESEN A KÉRDÉSEKRE!

Mennyire érzed biztonságosnak a helyet, amikor ott tartózkodsz?

1 2 3 4 5

Mennyire belátható a helyiség nagyobb távolságból?

1 2 3 4 5

Mennyire találsz vonzóknak a helyet?

1 2 3 4 5

Mi számodra a legkedvesebb ebben a térben?

.....

Mennyire komfortos a hely?

1 2 3 4 5

Milyen gyakran használjátok a helyiséget, szerveztek ide programot?

.....

Ha vannak, milyen programok szoktak itt lenni? Ha nincsenek, mit tudnál elképzelni, mire lehetne használni a helyet, mit csinálnátok itt szívesen?

.....

Sorolj fel néhány olyan dolgot, amin változtatnál, amivel fejleszteni lehetne a helyiséget, és nem kerül túl sokba!

.....

Szerinted általánosan mennyire kihasznált a helyiség? Kik használják a helyet?

1 2 3 4 5

Jól megvilágított a helyiség? Este is lehet biztonságosan használni a teret?

.....

Van elég természetes fény a helyiségben?

.....

Milyen minőségű a hely fenntartása, tisztasága? Mi az, aminek a karbantartása nem megoldott?

.....

Magatokénak érzitek a helyiséget? Te miben tudnál segíteni a hely karbantartásában/fenntartásában?

.....



MÓDSZER

A foglalkozás során a gyerekek kártyák segítségével javaslatot tesznek a tér átalakítására az intézmény valamely helyiségében a bűnmegelőzés szempontjait figyelembe véve.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Téralakítási ötletek az építészeti bűnmegelőzés szempontjából.

A foglalkozás olyan átalakítások megtervezésében segít, amelyek az építészeti bűnmegelőzés eszköztrendszerét és téralakítási irányelveit figyelembe véve teszik biztonságosabbá az intézmény tereit. A közös javaslattevél fejleszti a kommunikációs és együttműködő képességet, és felkészít a demokratikus döntéshozás elsajátítására.



IDŐTARTAM

30 perc



LÉTSZÁMIGÉNY

1 koordinátor (tanár, felnőtt), 5-20 résztvevő



HATÓKÖR

Az intézmény területe



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A diákok az adott helyiség előre elkészített alaprajzán vagy magában a helyiségben beavatkozásokra tesznek javaslatot, melyekkel a helyiség jobban kihasználható, biztonságosabbá, vonzóbbá válhat. Segítségül megkapják a mellékletben található beavatkozási kártyákat. A kártyákat kiterítve minden résztvevő kiválasztja az általa legfontosabbnak tartott 3 beavatkozási ötletet. Ezután indul a játék.

Minden körben mindenki egy beavatkozást javasolhat, érvelhet mellette, a többiek hallgatják, nem kommentálhatnak. Az indoklásnál ki kell térni arra, hogy miért lesz a választott beavatkozástól biztonságosabb a tér – mindig ez legyen a prioritás! A kör végén csoportosíthatók az egyező beavatkozások, a kérdéses, egymásnak ellentmondó javaslatokat szavazással és érveléssel dönti el a közösség. A játék addig folyik, míg a helyiség mérete ezt indokoltá teszi.



TIPP

A foglalkozást vezető tanár moderátorként legyen jelen: maradjon semleges, ne véleményezze az ötleteket, csupán segítse a diákokat, hogy a játék által maguk hozzanak fel beavatkozási ötleteket. Amennyiben tanárok és diákok együtt vesznek részt a tervezésben, úgy egy külső szereplő vezényelje moderátorként a foglalkozást.



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- A beavatkozási kártyák nyomtatása
- Az átalakítandó tér alaprajzának nyomtatása, felvázolása



MELLÉKLET

Beavatkozási kártyák

PÉLDÁK A BEAVATKOZÁSI KÁRTYÁK KITÖLTÉSÉRE



TÁJÉKOZTASS!

- Szabályok kihelyezése (pl. házirend, nyitvatartás)
- Tájékoztató táblák kihelyezése (pl. WC, tanári)
- Üzenőfal, faliújság kihelyezése
- Térképek, telefonszámok kihelyezése
- Bejáratok, kijáratok és a menekülési útvonal jelzése



HATÁROLD LE!

- Különböző használatok jelölése (pl. a falon vagy padlón színekkel vagy mintákkal)
- Bejárat hangsúlyozása (pl.: növényekkel, kapuval, világítással)
- Tulajdonosi táblák kihelyezése (pl. az épület neve, ki lakik ott)
- Kerítés, sövény, korlát telepítése
- Bejárat, porta, sorompó kialakítása



MUTASD MEG!

- Zegzugok, eldugott helyek megszüntetése
- Világítás hozzáadása
- Átláthatóság javítása (pl. áttört kerítés, üvegajtó, új ablak)



GONDOZD, JAVÍTSD MEG!

- Világítás javítása, cseréje (szín és erősség)
- Ajtók, ablakok cseréje, javítása
- Felújítás (pl. bútorok, törött tárgyak)
- Növények gondozása (pl. metszés, locsolás, fűnyírás)
- Takarítás
- Lomtalanítás
- Falfestés



TEDD OTTHONOSSÁ!

- Növények kihelyezése, zöldítés
- Egyedi faldekoráció
- Közös alkotások létrehozása és kihelyezése (pl. rajzói anyagok)
- Hangulatvilágítás kialakítása
- Az otthonosság érzetét keltő tárgyak kihelyezése (pl. tükör, fotók)
- A kényelem javítása (pl. párna, függöny)
- Bútorok áthelyezése vagy cseréje



TÖLTSD MEG ÉLETTEL!

- Funkció hozzáadása vagy cseréje (pl. olvasósarok, tollas, ugróiskola)
- Új használók bevonása (pl. más osztályok, tanárok, alsósok)
- Közösségi tér létrehozása (pl. előadóterem, beszélgetősarok)
- Események és rendezvények szervezése (pl. bográcsozás, farsang)
- Iskola előtti és utáni programok (pl. szakkör, továbbképzés)
- Közösségi aktivitás szervezése (pl. közösségi ültetés, falfestés)

**BEAVATKOZÁSI KÁRTYÁK
ELŐLAP**

VÁGÓÉL -----



TÁJÉKOZTASS!



HATÁROLD LE!



MUTASD MEG!



**GONDOZD,
JAVÍTSD MEG!!**



TEDD OTTHONOSSÁ!



TÖLTSD MEG ÉLETTEL!







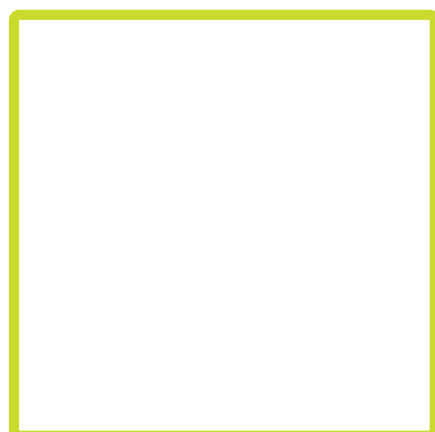
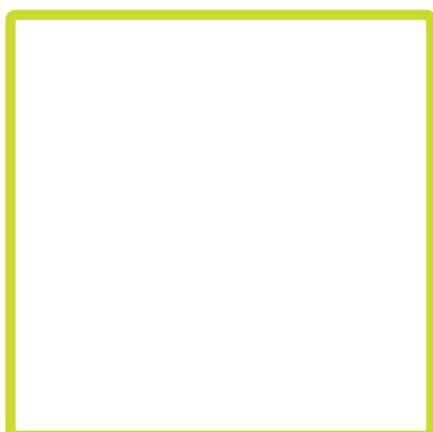
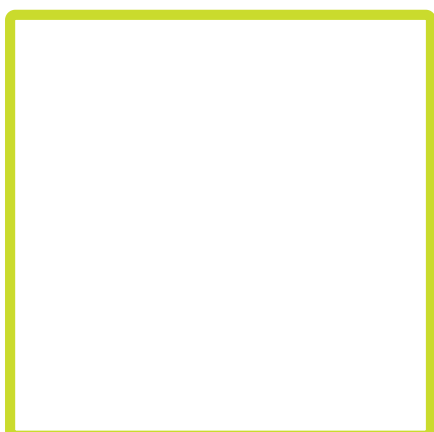
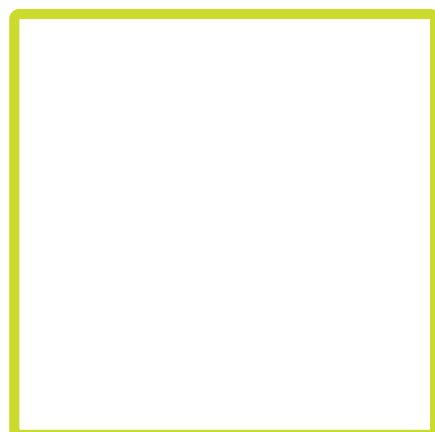
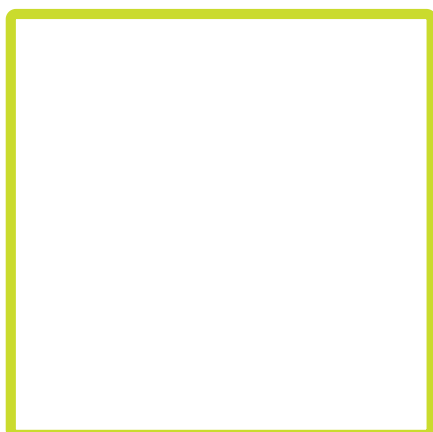
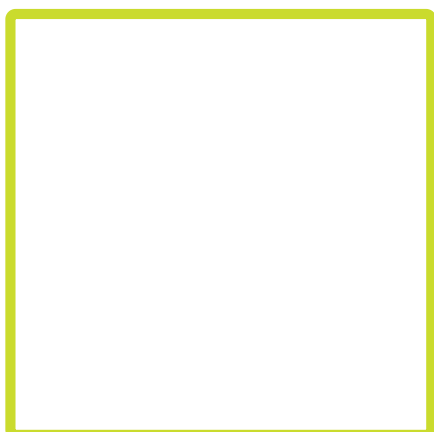
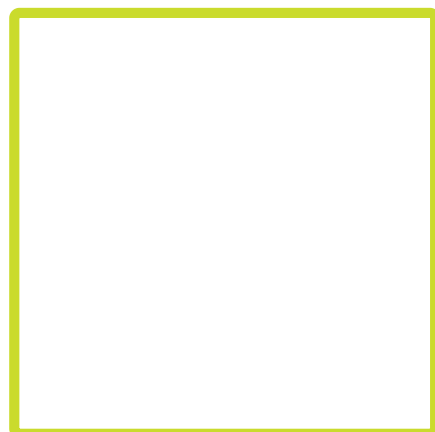
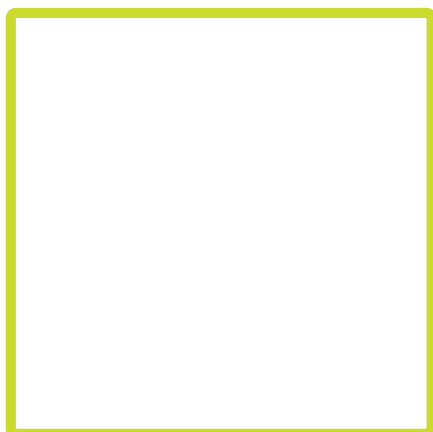
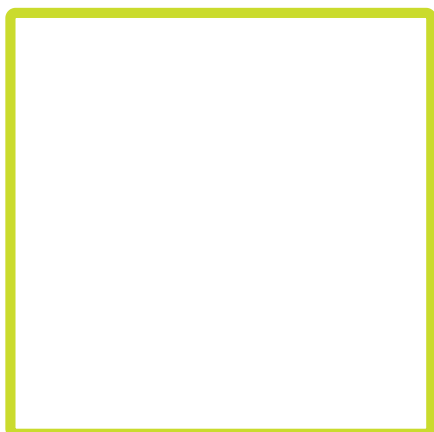
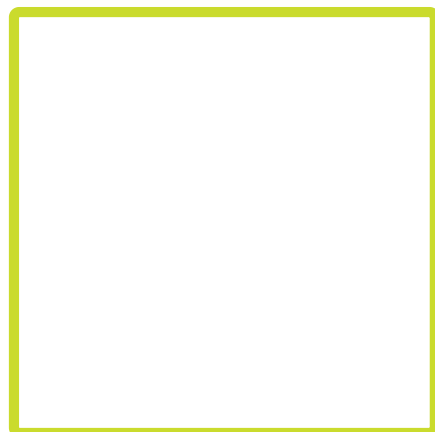
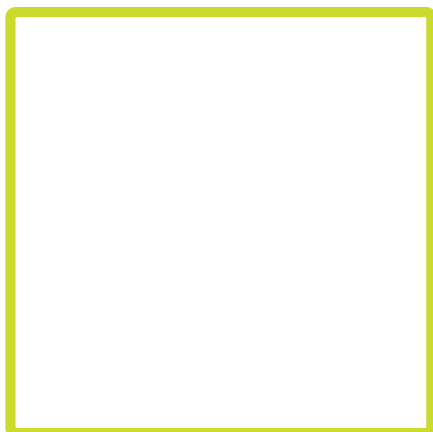
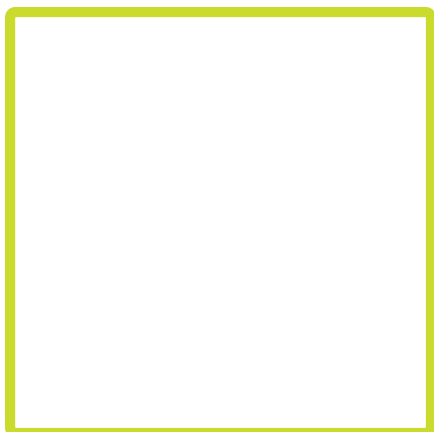






**BEAVATKOZÁSI KÁRTYÁK
HÁTLAG**

VÁGÓÉL -----





MÓDSZER

Csoportos munka. A mellékelt feladatlista segítségével a korábban megfogalmazott ötletek, beavatkozási lehetőségek lebonyolításának, megvalósíthatóságának elemzése. Ennek alapján konkrét cselekvési terv kialakítása, mely a fenntartás módját és feltételeit is tartalmazza.



A FOGLALKOZÁS CÉLJA

Bűnmegelőzési szempontú téralakítások gyakorlati megvalósításának tervezése.

A terek biztonsága nemcsak a kialakításukon múlik, hanem a következetes és állandó karbantartásukon is. Az átalakítás fenntartása legalább olyan fontos, mint maga a beavatkozás, ezért ez is cselekvési tervet igényel, melyet közösen kell létrehozni. A környezettudatosság szempontjait érvényesítő fenntartási terv közös létrehozása jó hatással van a vitakultúra, az empátia, az együttműködés fejlődésére. A karbantartási terv kidolgozása kreatív gondolkodást, végrehajtása kitartást és türelmet igényel.



IDŐTARTAM

30-60 perc



LÉTSZÁMIGÉNY

1-2 koordinátor (tanár), 10-15 résztvevő/játék (több gyerek esetén csoportokban különböző ötletekre dolgozhatnak ki cselekvési tervet).



HATÓKÖR

Az osztály/intézmény konkrét területei



A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A foglalkozás során a mellékelt feladatlista alapján az előzetesen kiválasztott terek átalakítására konkrét cselekvési terv készül. A kérdések segítségével a megvalósításra szánt beavatkozási ötletek kapcsán feltárjuk a szükséges anyag- és munkaerőigényt, a különböző munkafázisokat. Listát írunk a gyerekekkel a beavatkozás folyamatáról, az elvégzendő munkarészek sorrendjéről, idő- és anyagigényéről, ezzel is segítve, hogy a megvalósítás során minden gördülékenyen menjen. A listából készüljön nagy méretű táblázat, amelyet kifüggesztünk a beavatkozás helyszínén. Így a megvalósulásig mindenki láthatja. Amint egy munkafolyamat elkészült, jól láthatóan jelöljük a táblázatban.



TIPP

Minden résztvevő vállaljon el valamilyen feladatot! A foglalkozást vezető tanár törekedjen arra, hogy a diákok között egyenlő legyen a munkaelosztás. A tanárok is vegyenek részt benne, és egyenrangú félként, a diákokkal közösen valósítsák meg a kitalált ötletet!



KELLÉKEK, ELŐKÉSZÜLETEK

- A korábban elkészült beavatkozási ötletek térképei, listái, azok bemutatása
- Feladatlista nyomtatása



MELLÉKLET

Kérdőív és feladatlista



KÉRDŐÍV ÉS FELADATLISTA

MI A BEAVATKOZÁS CÉLJA?

Pl. kifesteni a termet.

MILYEN FOLYAMATOKBÓL ÁLL ÖSSZE A BEAVATKOZÁS? ÁLLÍTSD A FOLYAMATOKAT SORRENDBE! VANNAK-E ESETLEG OLYAN FOLYAMATOK, AMELYEKET PÁRHUZAMOSAN IS LEHET VÉGEZNI? MEL- YIK MUNKARÉSZ MENNYI IDŐT VESZ IGÉNYBE SZERINTED?

Egy festéshez például be kell szerezni az alapanyagokat (festék, ecsetek), időpontot kell találni az eseményre. A festés maga a helyszín kiürítésével kezdődik, ki kell vinni a bútorokat, fel kell állítani a festőállványt. A festés után el kell pakolni az anyagokat, majd a száradási idő után vissza kell rendezni a teret.

KI FOGJA MEGCSINÁLNI? HÁNYAN KELLENEK HOZZÁ? MINDEN MUNKAFOYAMATHOZ ÍRJÁTK FEL KÜLÖN!

Pl. Minden feladatrészt más embert igényel? Lehet, hogy valaki elmegy beszerezni a festéket, és más lesz az, aki kifest.

HOGYAN VONJÁTK BE AZOKAT, AKIKRE MÉG SZÜKSÉGETEK VAN?

Pl. ha szakemberre van szükség, még több diák kell stb.

MILYEN ANYAGOK SZÜKSÉGESEK A MEGVALÓSÍTÁSHOZ? KI SZERZI BE EZEKET? MIK A KÖLTSÉGEI? ÍRJÁTK LISTÁT!

Pl. vödör, festék, ecset, festőhenger, állvány, maszkoló, rongyok, hígító stb.

MIKOR TÖRTÉNJEN A BEAVATKOZÁS? TŰZZETEK KI EGY IDŐPONTOT!

Pl. iskolaszünetben vagy hétvégén – előre egyeztetni kell az intézményvezetővel, gondnokkal, résztvevőkkel.

HOGYAN TUDJÁTOK KÖZÖSSÉGI ESEMÉNNYÉ TENNI A PROGRAMOT?

Pl. zene, pizzázás utána, az iskolai ünnepség egyik programja.

HOGYAN HIRDETITEK MEG? SZÜKSÉGETEK VAN-E EHHEZ SEGÍTSÉGRE?

Pl. közösségi médiában, faliújságon, másik rendezvényen, szakkörön, az iskola honlapján stb.

MI TÖRTÉNIK A MEGVALÓSULÁS UTÁN? FOGALMAZZATOK MEG KÜLÖNBÖZŐ ESEMÉNYEKET ÉS PROGRAMOKAT A HELYSZÍNRE!

Pl. Miért ne kezdődhetne ünnepléssel, amikor megünneplitek, hogy elkészült a remekmű? Rendeztetek kerti partit, közös pizzázást a festés után!

MILYEN FENNTARTÁSI MUNKÁK KAPCSOLÓDNAK A HELYSZÍNHEZ? MILYEN GYAKRAN KELL EZEKET MEGTENNI?

Pl. mikor kell újrafesteni a termet, szellőztetni kell stb.

KI MILYEN SZEREPET TUD VÁLLALNI A FENNTARTÁSI MUNKÁKBAN?

Pl. Ki vállalja, hogy emlékeztet az éves festésre, ki az, aki gondoskodik a festékről, ki az, aki festeni szeretne? Ki biztosítja a festés közbeni háttérzenét?

PÉLDA A CSELEKVÉSI TERV TÁBLÁZATÁRA:

FELADAT NEVE	MUNKARÉSZEK	KI CSINÁLJA?	MI A HATÁRIDŐ?	ELKÉSZÜLT!
FALFESTÉS	1. ANYAGBESZERZÉS	TANÁRNŐ		
	2. IDŐPONTKITÚZÉSE	TANÁRNŐ		
	3. TEREM KIÜRÍTÉSE	TANÁRNŐ, SZABÓ KRISZTI, HÉJAS LUCA, KOVÁCS DALMA, KEREKES FERI, ÁCS SOMA		
	4. FESTÉS	TANÁRNŐ, SZABÓ KRISZTI, HÉJAS LUCA, SEBES BALÁZS, JÓKA ZSOMBOR		
	5. VISSZARENDEZÉS	TANÁRNŐ, TISZA JÓZSI, TEKLA ZSÓFI, SZABÓ LACI		

A vitaszínház műfaja a Kerekasztal Színházi Nevelési Központ által fejlesztett színházi nevelési forma. Jellemzően egy jelenthez egy eldöntendő kérdés vagy kijelentés kapcsolódik, és a résztvevők aszerint foglalnak helyet egymással szemben, hogy a kérdésre igennel vagy nemmel felelnek (állítás esetében aszerint, hogy egyetértenek-e vele vagy sem). A vitaszínház során a témában egyre mélyebbre merülve, egymáson tesztelve gondolatainkat és attitűdjeinket minden résztvevő gondolkodásában változás állhat be. A foglalkozás célja, hogy nyílt vitát kezdeményezzünk az erőszak, szűkebben a nők elleni erőszak témájában. Kiemelten fontos, hogy minden vélemény, szempont teret kapjon és egyenlően méregetessen meg a vitában. A vita a résztvevők között zajlik, a foglalkozás vezetői moderátorként vannak jelen.

A Horizont Alkotócsoport és Safecity csapata által közösen fejlesztett viszház foglalkozás a bűnalkalmak és az épített környezet összefüggéseit vizsgálja. A tér nyilvános vagy privát mivoltától függően különbözőképpen reagálunk egy-egy helyzetben - erre hívják fel a figyelmet a különböző szituációk. Hol mi fér bele? Mikor avatkozvál közbe? Mi a különbség, ha az erőszak nyilvános téren vagy privát helyen történik? Hogyan változik a résztvevők és a szereplők attitűdje a téri adottságok függvényében és miért? A foglalkozás szituációs gyakorlat segítségével elemzi a különböző téri helyzetekben elkövetett erőszakos cselekedeteket, az épített tér és az erőszak közötti összefüggéseket. A kommunikáción és együttműködésen alapuló módszer fejleszti a vitakultúrát, az empátiát, hozzájárul a demokratikus attitűd kialakulásához.

Az Élő Könyvtár (Living Library) ötlete a skandinávoktól származik. Azért született, hogy egymást nem ismerő, különböző sorsú és korú emberek egymás közelébe kerülhessenek, szót válthassanak, és egymásra csodálkozva felismerhessék a másikban önmagukat. Bensőséges beszélgetések ezek a találkozások, megrendítően őszinték és hitelesek. Az egyik fél az Élő Könyv, aki feltárja „lapjain” életének egy szeletét, majd várja a másik fél (jellemzően 1-3 személy), azaz „olvasója” kérdéseit a megosztott történetével kapcsolatban. A Vécsey Kollégium által kifejlesztett Kortárs Élő Könyvtár célja érzékenyítés kortárs történeteken keresztül, fiatalokkal kapcsolatos bűncselekmények megismerése személyes történeteken keresztül. A program különös értékét az adja, hogy a fiatalok nem egy felnőtt szakember sok évtizedes tapasztalataival találkozhatnak, hanem egy velük csaknem egykorú személy mutat számukra hiteles példát, járható utat az önfejlesztésre.

A foglalkozás meghitt tér kialakítását igényli. Olyan kérdéseket feszeget, mint: Hogyan válhatunk áldozattá és hogyan tudjuk feldolgozni, ha áldozatok lettünk? Kitől kérjünk segítséget? Hogyan előzhetjük meg az ilyen helyzeteket? A foglalkozás jó példa arra, hogy a biztonságos, meghitt környezet hogyan tudja segíteni a bensőséges hangvételű történetek megosztását. Az alapvetően a kommunikációra épülő módszer a vitakultúra, az empátia, és az együttműködés fejlesztését célozza. Kortárs Élő Könyv csak szakértő bevonásával, tréninget követően lehet valaki. A résztvevő diákok figyelmét mindig fel kell hívni arra, hogy tisztelettel viselkedjenek,