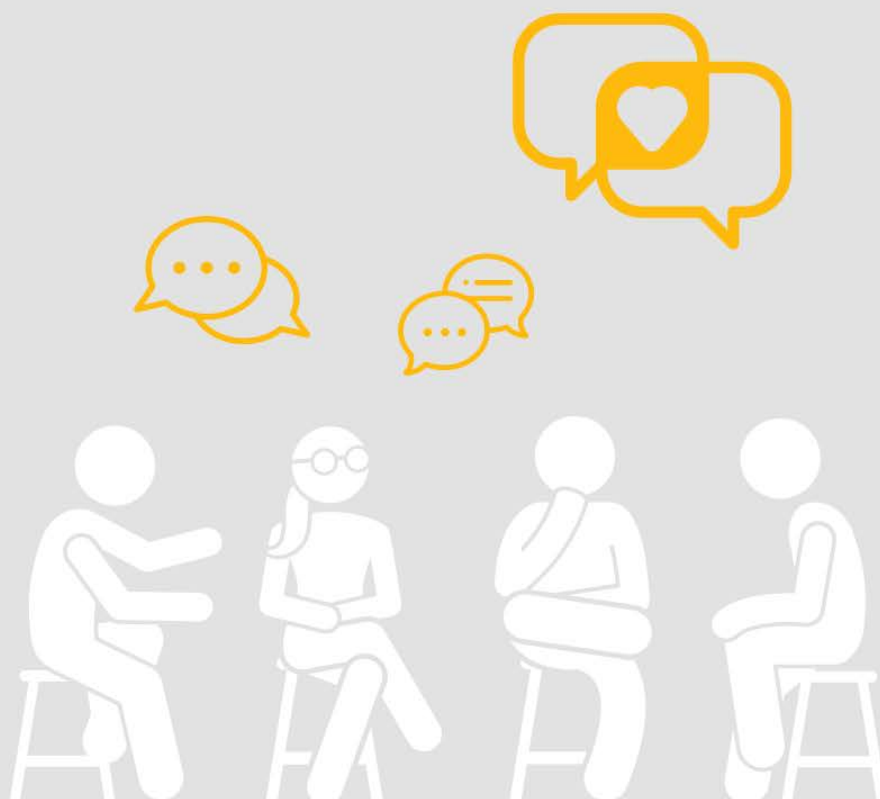


ERASMUS+-PROJECT
YOU THink critical

ÚTMUTATÓ A P4C WORKSHOP ONLINE VÁLTOZATÁNAK FEJLESZTÉSHEZ

kísérő PR-tevékenységekkel kiegészítve



Co-funded by
the European Union

anthro p o l i s  jugendagentur

Impressum



Jugendagentur gGmbH

Sedanstraße 25

74372 Sersheim

www.jugendagentur.de

info@jugendagentur.de



Anthropolis Egyesület

1146 Budapest

Cházár András utca 19

www.anthropolis.hu

anthropolis.iroda@gmail.com

Projektmenedzsment: Stella Loock, Daniela Schumacher, Nagy Balázs

Szerkesztők: Stella Loock, Daniela Schumacher, Nagy Balázs

Tervezés: Daniela Schumacher, Papilion Viola

Február 2024

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.



**Co-funded by
the European Union**

Tartalom



1 Bevezetés	4
2 Gyermekfilozófia / Közösségi filozófia (P4C) - a kritikai gondolkodás képességének fejlesztése	6
3 Fiatalokkal dolgozni a digitális térben	16
4 P4C a digitális térben: a kísérleti foglalkozás és amit tanultunk belőle	20
5 Javaslatok a kísérő PR tevékenységre	32
6 Konklúzió és kitekintés	34



BEVEZETÉS

A Gyermekefilozófia (P4C) módszere kritikai gondolkodásra nevel. Ez egy alapvető készség a manipulációval, álhírekkel és mesterséges intelligenciával létrehozott képekkel/videókkal teli online világban. Annak érdekében, hogy a fiatalokat elérjük a P4C módszerével, érdemes minél több lehetőséget, csatornát kihasználni. A legkézenfekvőbb és legjobban bevált módszer a jelenléti foglalkozások megtartása, például iskolai osztályok vagy más ifjúsági csoportok részvételével. Ennek előnyei nyilvánvalóak: a legtöbb trénernek van tapasztalata a jelenléti foglalkozások lebonyolításában; az osztályokat és ifjúsági csoportokat könnyű elérni. Testbeszéd, arckifejezés, gesztusok, hangulat, energiaszint: mindezek az összetevők sokkal könnyebben érzékelhetők egy jelenléti csoportban. Mindketten - a résztvevők és a foglalkozás vezetői - profitálnak ezekből a jellemzőkből. A kritikai gondolkodással foglalkozó műhelyek nagy kérdésekkel és nehéz témákkal is foglalkoznak. Általában elmondható, hogy könnyebb érzékelni a résztvevők reakcióit, ha mindenki fizikailag is jelen van egy teremben.

A fiatalok azonban sok időt töltenek az interneten. Ahhoz, hogy a lehető legjobban elérjük őket, logikus, hogy a P4C foglalkozások online változatát is biztosítsuk számukra. Amint az alábbiakban látható, a P4C workshopok online szervezésének számos előnye van, és az online kommunikáció és együttműködés akadályainak leküzdésére is van mód.

MIT NYÚJT A KIADVÁNYUNK?

.....

Ez az útmutató egy ERASMUS+ kisléptékű partnerség során készült. A magyarországi Anthropolis - a P4C foglalkozások szakértője - és a német Jugendagentur - az online ifjúsági munka és a PR szakértője - megpróbálta a P4C foglalkozást a digitális térbe adaptálni. Az eredmények egyike ez a kiadvány.

Ez egy ifjúsági nevelőknek, trénereknek szóló útmutató, amely kézzelfogható tudást ad ahhoz, hogyan kell online workshopot tartani a P4C szellemében. Emellett ötleteket ad arra vonatkozóan, hogyan kísérhető a workshop megfelelő PR-tevékenységgel.

Különösen a fiatalok számára kulcsfontosságú, hogy tudják, hogyan gondolkodjanak kritikailag, és hogyan mondják el egymást tiszteletben tartva a különböző véleményeiket. A szerzők meg vannak győződve arról, hogy a Gyermekefilozófia megfelelő módszer ezeknek a készségeknek a megtanítására - online és offline egyaránt.

Jó szórakozást a saját P4C foglalkozás létrehozásához, és sok sikert a kritikai gondolkodás képességének fejlesztéséhez a fiatal generációk számára!



**GYERMEKFILOZÓFIA /
KÖZÖSSÉGI FILOZÓFIA (P4C)
- A KRITIKAI GONDOLKODÁS
KÉSZSÉGÉNEK FEJLESZTÉSE**



A kritikai gondolkodás képessége egyre értékesebbé válik a 21. században. A tények utáni világban, az álhírek világában szinte végtelen mennyiségben özönlik a gyakran ismeretlen forrásokból származó, nem ellenőrzött információ. Ha nem akarjuk, hogy gondolkodásunkat politikai pártok, mozgalmak vagy multinacionális vállalatok a saját érdekeiknek megfelelően befolyásolják, akkor egyfajta mentális immunitást kell kialakítanunk magunk és diákjaink számára.

Cindy Scheibe és Faith Rogow (Scheibe-Rogow 2012: 39)¹ a kritikus gondolkodás öt összetevőjét emelik ki:

1 KÍVÁNCISISÁG ÉS A KÉRDÉS-FELTEVÉS VÁGYA: a kritikai gondolkodók elutasítják a leegyszerűsítő válaszokat, bizonyítékokat keresnek; nem fogadják el az első magyarázatot, és nem kizárólagos igazságot keresnek - különösen, ha az internetről származó információkról van szó.

2 A MEGÉRTÉSI SZÁNDÉK FOLYAMATOSSÁGA: a kritikai gondolkodók egész életük folyamán foglalkoznak az információkhoz való hozzáféréssel, azok elemzésével és értékelésével - pontosan ez az, amit az információs műveltség elvár. A megértés szándéka megelőzi a viselkedést és a döntéseket is.

3 A MINDENKIBEN MEGLÉVŐ SZKEPTICIZMUS: a „kritikus”, „kritikai” szavaknak a mindennapi beszédben gyakran negatív felhangjuk van. A „kritikai” gondolkodók azonban abban különböznek a cinikusoktól, hogy az általuk vizsgált témákhoz (például a média üzeneteihez) magabiztosan közelednek, mert tudják, milyen kérdéseket és hogyan kell feltenniük.

4 A JÓ ÉRVELÉS ÉRTÉKELÉSE: a kritikai gondolkodás a tény és a vélemény közötti különbségtétel képessége. A kritikailag gondolkodók tudják, mi tekinthető hiteles bizonyítéknak, felkutatják és megfelelően értékelik. Ezt a készséget nem szabad alábecsülni az információk hitelességének megítélésakor, ami a biztonságos internethasználat egyik legfontosabb készsége.

5 RUGALMASSÁG ÉS NYITOTTSÁG: a kritikailag gondolkodók tisztában vannak saját előfeltevéseikkel, és folyamatosan megkérdőjelezzik azokat. Számos forrásból tájékozódnak, és tisztában vannak a világ problémáinak összetettségével.

A kritikai gondolkodás egy általános készség, amely fejleszthető. Az általunk kínált módszer egy lehetséges eszköz a tanulók érvelési készségének fejlesztésére. Ez a módszer a „Philosophy for Communities” (Gyermekfilozófia vagy Közösségi filozófia - P4C) párbeszédalapú módszerén alapul. Alkalmazói megtanulnak érvelni saját állításaik mellett és meghallgatni mások érveit. Megtanulhatják, hogy kölcsönösen előnyös lehet, ha a vita résztvevői nem értenek egyet egymással, ha arra törekednek, hogy megértsék, nem pedig legyőzzék egymást. A P4C alkalmazása tehát erős közösségépítő funkcióval is bír. A párbeszéd révén a tanulók megtapasztalják, hogy milyen érzés egy vitát a saját kezükbe venni, hiszen a tanár csak facilitátora a folyamatnak.

¹Scheibe, Cindy - Rogow, Faith 2012. The Teacher's Guide to Media Literacy. Critical Thinking in a Multimedia World. Corwin, Thousand Oaks, California.

2.1 A KÖZÖSSÉGI FILOZÓFIA EREDETE

A Közösségi filozófia (P4C) az Egyesült Királyságban és világszerte több mint 60 országban jelentős népszerűsége tett szert. Az Egyesült Királyságban a Society for the Advancement of Philosophical Enquiry and Reflection in Education (SAPERE) terjeszti a P4C módszerét, a Lipman-féle Gyermekfilozófia programjára építkezve. Lipman kezdeményezésének célja a gyermekek ésszerű gondolkodásra és a józan döntéshozatalra való képességének előmozdítása volt. A P4C olyan módszer, amiben a résztvevők és egy facilitátor rövid történetekkel, képekkel, versekkel, tárgyakkal vagy más ingerekkel stimulált beszélgetést folytatnak.

2.2 BIZTONSÁGOS TÉR LÉTREHOZÁSA

Az első lépés egy olyan biztonságos környezet megteremtése, amelyben a résztvevők szabadon kifejthetik gondolataikat és véleményüket mindenről, ami a megbeszélés során felmerül. Ez minden értelmes beszélgetés előfeltétele.

A facilitátor javasolhat együttműködési szabályokat, de jobb, ha az alapvető szabályok a résztvevőktől származnak. A facilitátornak akkor kell szabályokat javasolnia, ha úgy érzi, hogy egy alapszabály hiányzik a résztvevők által összeállított listáról.

A szabályoknak meg kell könnyíteniük az együttműködést egy biztonságos térben. Ha a csoport szavazni akar egy olyan szabályról, amelyről a facilitátor úgy gondolja, hogy nem segíti a beszélgetést, akkor ellene szavazhat, mert a csoport tagjaként neki is joga van szavazni. Ezzel elkerülhető, hogy a csoporttagok ellehetetlenítsék az értelmes vitát.

Ezeket a szabályokat mindig szavazásra kell bocsátani (és remélhetőleg végül meg kell állapodni róluk):

- **A VÉLEMÉNYEKRE, NEM AZ EMBEREKRE REAGÁLUNK**
- **AMIKOR VALAKI BESZÉL, MINDENKI FIGYEL**
- **TISZTELETBEN TARTJUK A KÜLÖNBÖZŐ NÉZETEKET, MÉG AKKOR IS, HA NEM ÉRTÜNK EGYET VELÜK**
- **NEM HASZNÁLUNK OKOSTELEFONT A BESZÉLGETÉS SORÁN**
- **ÉS AMI A LEGFONTOSABB: A LAS VEGAS SZABÁLY**

A szabályoknak tartalmazniuk kell a titoktartási kötelezettséget: a megbeszélésen elhangzottakat a bizalmasan kell kezelni, és azokat nem szabad másokkal megosztani. Ezt a Las Vegas szabály néven is ismert. A kifejezés az „Ami Vegasban történik, az Vegasban is marad” mondásból származik. Így minden résztvevő megoszthatja gondolatait, meggyőződését stb. anélkül, hogy attól kellene tartania, hogy mások elítélik.

2.3 A MEGBESZÉLÉS TÍZ LÉPÉSE

.....

Miután megteremtettük a biztonságos környezetet, elkezdhető a beszélgetés a csoporttal. A beszélgetés folyamata tíz lépésben vázolható fel az alábbiak szerint:

1

ELŐKÉSZÍTÉS

A cél, hogy a csoport „P4C-hangulatba” kerüljön. Kezdetben a gyakorlatok irányulhatnak a csoportézés kialakítására, de alapvetően a gondolkodás és a felfedezői készségek fejlesztésére összpontosítanak.

2

A STIMULUS BEMUTATÁSA

A stimulusnak magával ragadónak, relevánsnak és a csoport számára értelmesnek kell lennie. Tartalmazzon néhány „nagy” (azaz közös, központi és vitaképes) gondolatot/fogalmat, amelyek filozófiai kérdésekre ösztönöznek!

3

EGYÉNI GONDOLKODÁSI IDŐ

Idő a stimulusról való egyéni elmélkedésre. A csendes gondolkodásra való lehetőség fontos, és ideális esetben egy percre vagy akár hosszabb ideig tart.

4

KÖZÖS GONDOLKODÁSI IDŐ

Lehetőség a stimulusra adott egyéni válaszok megosztására, összehasonlítására.

5

KÉRDÉSALKOTÁS

A csoportok vagy egyének nyitott, megvitatható kérdéseket állítanak a közösség elé. (Általában 3-5 fős csoportokban, hogy a végén 6-10 kérdés szülessen).

6

KÉRDÉSEK MEGOSZTÁSA

A feltett kérdéseket elemzik és összehasonlítják. A kétértelműségeket vagy homályosságokat tisztázzák, gyakran kiemelik az összefüggéseket, de a jelentős különbségeket is megjegyzik.

7

KÉRDÉS KIVÁLASZTÁSA

Egy kérdésben állapotodnak meg, amely a kiválasztást követő beszélgetés középpontjában áll. A kérdést a közösség választja ki, általában szavazás útján.

8

ELSŐ GONDOLATOK

A beszélgetés/vita megkezdése. Az egyik lehetőség, hogy megkérjük azt a csoportot, amelynek a kérdését kiválasztották, hogy fejtse ki gondolatait.

9

ÉPÍTKEZÉS

Amint a beszélgetés elindul, az „építkezés” metaforája kulcsfontosságú: egymás ötleteire építve, és a felmerülő fogalmak / kérdés(ek) jobb megértése felé haladva.

10

ZÁRÓ GONDOLATOK

Lehetőséget kapnak a résztvevők, hogy megosszák záró gondolataikat az elhangzottakról. Gyakran azok, akik a beszélgetés során nem szóltak hozzá, itt megteszik, és demonstrálják, hogy részt vettek a folyamatban.

Ösztönözzük a résztvevőket, hogy kifejezzék véleményüket, és meghallgassanak másokat! Segítsük őket olyan alapelvekkel, mint például: több helyes válasz is létezhet, a tényeket vagy véleményeket bizonyítékokkal kell alátámasztani, illetve nem baj, ha valaki más véleményét meghallgatva meggondolják magukat. A foglalkozásokat körben ülve tartsuk, ezzel is kifejezve, hogy minden résztvevő egyenlő. Általában csapatépítő tevékenységekkel kezdünk, hogy segítsük a bizalom és az együttműködés kialakulását!

2.4 A STIMULUS

A kiinduló stimulus kiválasztása kulcsfontosságú tényező a beszélgetés szempontjából. A stimulus gondos kiválasztásával a foglalkozás vezetőjének lehetősége van arra, hogy befolyásolja a csoport által megvitatandó témákat, és csökkentse annak esélyét, hogy a csoport valami másról akarjon beszélni.

A stimulus a beszélgetés kiindulópontja. Stimulussal megpróbálhatjuk felhívni a csoport figyelmét különböző témákra, problémákra, kérdésekre anélkül, hogy azokat közvetlenül meghatároznánk. Ez a szerepünk a folyamatban: témákat felvetni és filozófiai kérdések megfogalmazását ösztönözni.

2.4.1 MILYEN A JÓ STIMULUS?

Vannak egyáltalán „nem megfelelő stimulusok”? Ezt a kérdést könnyen meg lehet vitatni egy vizsgálat keretében a P4C-oktatókkal vagy kollégákkal. Az, hogy egy stimulus jó vagy kevésbé jó, a céloktól és a pedagógustól is függ. Egy stimulus akkor jó, ha megfelel az aktuális témának, amivel a tanár/tréner foglalkozni szeretne, és a kívánt tanulási célnak.

2.4.2 MILYEN TÍPUSÚ STIMULUST / ÖSZTÖNZÉST HASZNÁLJUNK?

Csak a képzelet szabhat határt annak, hogy milyen típusú stimulusokat használunk a P4C-folyamatban. Kezdetben a legjobb, ha egyszerű stimulusokkal kezdünk. Amint a tanulók hozzászoknak a filozófiai kérdések megfogalmazásához, szinte bármi elindíthat

egy beszélgetést. A stimulus kiválasztásakor mindig tartsuk szem előtt, hogy mennyi időnk van arra, hogy bemutassuk azt a csoportnak. Még akkor is, ha esetleg rövidíteni kell (pl., ha egy regényből vagy filmből származik), mindig tartsuk tiszteletben az eredeti szerzőt!

ÁLTALÁBAN EGY STIMULUS AKKOR JÓ, HA:

- világos témafelvetéssel rendelkezik
- megfelel a csoport összetételének, és nem sért semmilyen etnikai vagy vallási csoportot vagy kisebbséget stb.
- megfelel a csoporttagok életkorának
- minden csoporttag figyelmét felkelti
- lehetőséget ad a csoport minden tagjának, hogy kifejtse a saját véleményét (még akkor is, ha az gyökeresen eltér a csoport többi tagjának véleményétől)
- (más szóval: nem igényel értelmezést)
- a csoport által nap mint nap tapasztalt sajátos valóságra összpontosít

Használhatunk idézetet egy irodalmi műből - bizonyos esetekben szükséges lehet a kontextus megadása („Ez a vers egy koncentrációs táborban íródott a második világháború alatt”). Használhatunk saját fényképeket, vagy akár kifejezetten azért is készíthetünk fotókat, hogy azok egy beszélgetés ösztönzőjeként szolgáljanak. Ha újságcikkeket vagy adatokat használunk, mindig tüntessük fel a forrást!

LEHETSÉGES P4C STIMULUSOK

VIDEÓKLIPEK
zenei klipek, tévéreklámok, filmrészletek stb.

DALOK, RAPSZÖVEGEK, VERSEK
a dalszövegek kinyomtatottak és kioszthatók

RÖVID ANIMÁCIÓK
egyetlen történet, egyértelmű üzenet bármely korosztály számára

KARIKATÚRÁK
a karikatúrák szinte mindig ellentmondásosak

TÖRTÉNETEK
fikciós vagy személyes, írott vagy elbeszél

FILMEK
fikciós vagy dokumentumfilm

MŰALKOTÁSOK
festmények, szobrok stb.

ÚJSÁG- VAGY MAGAZINCIKKEK
jelöld meg a forrást

FOTÓK
egy kép többet ér ezer szónál; a tájképek (helyi és egzotikusak egyaránt) nagyszerű ösztönzők

ADATOK
a pusztán tények sokkolóak és elgondolkodtatóak lehetnek

Fontos: ezek csak példák. Használjuk a kreativitásunkat, amikor kiválasztjuk a stimulusot!

2.4.3 HOGYAN VÁLASSZUK KI ÉS HASZNÁLJUK A STIMULUSOKAT?

A stimulus kiválasztásakor tartsunk szem előtt néhány tanácsot a sikeres beszélgetés érdekében, hogy a elérjük a kívánt tanulási célunkat:

- Határozd meg világosan a témát vagy területet, amelyet a csoporttal meg akarsz vitatni
- Ismerd meg az inger kontextusát!
- Az ingereket igazítsd a csoporthoz (életkor, nyelvtudás, etnikai, vallási sokszínűség, időzítés stb.).
- Ha úgy érzed, hogy elakadtál a megfelelő inger megtalálásában, kérj segítséget (pl. kollégáktól)
- Használd a képzeleted és a kreativitásod! Bármilyen szolgálhat stimulusként, mindig tartsd nyitva a szemed!
- Soha ne ossz meg a csoporttal a stimulusval kapcsolatos személyes véleményt, vagy a nézeteidet! Valószínűleg jobb, ha nem használsz olyan stimulusokat, amelyeket már megvitattak egy másik iskolai kontextusban.

2.5 A MEGBESZÉLÉS ALAPJAI: A 4K

A Gyermekfilozófia / Közösségi filozófia négy alapeleme:

- **Kollaboráció** - a párbeszéd terét a résztvevők teremtik meg a facilitátor segítségével, a csoport által meghatározott szabályok mentén, számos lehetőséget adva a résztvevők közötti együttműködésre, az egymás ötleteire való építkezésre, vagy akár egy másik kérdés megalkotására.
- **Kritikai hozzáállás** - a párbeszéd tere a kérdések köré szerveződik, melyben megpróbálnak válaszokat találni azokra, de közben fogalmakat is elemeznek, véleményeket és érveket fogalmaznak meg, amelyek gyakran kritikusak vagy kihívást jelentenek más nézőpontokkal vagy a főáramú elképzelésekkel szemben. Érdeemes megjegyezni, hogy a kritikai gondolkodás tágabb értelemben nem csak a véleménykülönbséget jelenti, hanem a tények és a vélemények szétválasztását, bizonyos fogalmak jelentésének meghatározását a csoportban, valamint az ötletek és kérdések összetettségének felismerését is.

- **Kreativitás** - a párbeszéd tere nyitott és rugalmas a szokatlan fordulatokra. A résztvevőknek/diákoknak átadott irányítás miatt a facilitátornak készen kell állnia a csoportból érkező innovatív és váratlan ötletekre. Minél fiatalabb a csoport, annál több kreatív ötletre számíthatunk. A kreativitás a facilitátor számára kihívást jelenthet, ezért soha ne ítéld meg semmilyen ötlet felett, hanem gondolkodjunk azon, hogyan tudjuk azokat pl. további kérdésekkel beépíteni a vitába!
- **Kommunikáció** - a párbeszédnek biztosított tér nagyszerűen fejleszti a diákok/résztvevők kommunikációs készségét. Moderátorként a párbeszédet a csoporton belüli kommunikáció erősítésére használhatjuk, és a kommunikációs folyamat dinamikáját a tanárközpontúságról a résztvevők közötti szabad, többdimenziós eszmecserevé változtathatjuk. A kommunikációs készségek fejlesztésén is dolgozhatunk, ha a vitához néhány speciális feladatot is hozzáadunk: például arra kérhetjük a résztvevőket, hogy keressék a megszólalások közötti kapcsolatokat, emeljék ki, ha egyetértenek vagy nem értenek egyet a már kifejtett véleménnyel, és használjanak olyan kifejezéseket vagy mondatokat, mint például: „A példád arra inspirált, hogy megosszam a saját történetemet...”, „Nekem más tapasztalataim vannak, mint amit a te történeted sejtet...”, „A véleményed alapján szeretném elmondani...”, „Ezzel szemben az én azt gondolom, hogy...” stb.

2.6 GYAKORLATOK

Az alábbi gyakorlatok segítenek bevezetni a P4C-t és megteremteni a beszélgetéshez szükséges légkört.



P4C BINGO

Cél: egymás megismerése | Tartalom: feszültségoldás, csapatmunka | Szükséges anyagok: toll vagy ceruza minden résztvevőnek, bingó lapok



ÉLETMINŐSÉG

Cél: a személyes szükségletek rangsorolása és a személyes / kollektív szükségletek összehasonlítása | Tartalom: facilitált megbeszélés | Szükséges anyagok: előkészített kifejezések - 1 kifejezés 1 papírlap



Instrukciók:

- Adjuk át a résztvevőknek a bingó-lapokat és a ceruzákat/tollakat! Kérjük meg őket, hogy gyűjtsenek össze minél több aláírást a csoporttagoktól! A saját nevüket nem írhatják a négyzetekbe, és egy résztvevő csak egyszer szerepelhet a lapon.

AZT HISZEM, HOGY...

1) ... van Isten / vannak istenek.	2) ... néha az emberek első látásra szerelmesebbek lesznek, mint a filmekben.	3) ... a robotok egy napon okosabbak lesznek, mint az emberek.	4) ... a lyuk a fánkban része a fánkknak.	5) ... az állatoknak joguk van rá, hogy ne egyik meg őket.
6) ... ugyanaz a személy vagyok, aki tegnap voltam.	7) ... valami csak akkor igaz, ha bizonyítható.	8) ... csak akkor tudsz bizonyítani valamit, ha igaz.	9) ... az emberek eredendően jók.	10) ... a világ igazságosabb lenne, ha minden munka egyenlően lenne megfizetve.

- A résztvevők körbejárnak, és megkérlik a többieket, hogy válaszoljanak a lapon szereplő kérdésekre. Ha a megkérdezett személy igennel válaszol, akkor a nevét beírja a vonatkozó mezőbe.
- Az a személy, akinek először van 10 (különböző) név a lapon, felkiáltja, hogy „BINGO”.
- Amikor az összes (vagy a legtöbb) résztvevő befejezte a bingót, kérjük meg a csoportot, hogy üljenek körbe! Kérdezzük meg, hogy tetszett-e nekik a gyakorlat, és:
 - Könnyű/nehéz volt a feladat elvégzése?
 - Tanultál valami újat és ha igen, mit?
 - Kaptál érdekes információkat a csoport tagjairól?
 - Mi volt a leggyakoribb kijelentés?
 - Mi volt a legritkább?
 - Milyen kijelentést lehetne még a laphoz adni?

Instrukciók:

- Tegyük az egyenként kinyomtatott kifejezéseket a padlóra/asztalra (ezek csak példák), és kérjük meg a résztvevőket, hogy válasszanak egyet a kifejezések közül (személyenként):



- Kérjük meg őket, hogy a legfontosabbtól a legkevésbé fontosig tegyék sorrendbe, vagyis álljanak sorba vagy félkörbe a kifejezésekkel, ahol az első helyen a legfontosabb, az utolsó pedig a legkevésbé fontos szerepel.
- A folyamat során bátorítsuk őket arra, hogy beszélgessenek egymással, érveljenek, tárgyaljanak stb.!
- Amint úgy gondolják, hogy a sorrend végleges, kezdeményezzünk csoportos megbeszélést - kérdezzük meg őket a folyamatról, és hogy mi a véleményük a végeredményről/sorrendről!



NÉGY SAROK

Cél: érvek gyűjtése és az érvelés gyakorlása nyilvánosan
Tartalom: vita Szükséges anyagok: 4 plakát 4 különböző alapvető filmműfajról: pl. KOMÉDIA, AKCIÓ, ROMANTIKA, FANTASY

CSINTALANSÁGMÉRŐ

Cél: bizonyos viselkedések, cselekedetek erkölcsi megítélése
Tartalom: facilitált megbeszélés Szükséges anyagok: előkészített kártyakészlet - 4-5 főre egy-egy kártyakészlet

Instrukciók:

1. Helyezzük el a négy plakátot (KOMÉDIA, AKCIÓ, ROMANTIKA, FANTASY felirattal) a szoba négy különböző sarkába!
2. Kérjük meg a tanulókat, hogy válasszák ki és álljanak a nekik legjobban tetsző műfaj mellé! - egyéni feladat.
3. Kérjük meg az résztvevőket, akik ugyanannál a plakátnál állnak, hogy írjanak egy listát az érveikkel, hogy miért az általuk választott műfaj a legjobb!
4. Kérjük meg az egyes csoportokat, hogy jelöljenek ki egy-egy felszólalót, aki a felsorolt érveket ismerteti a többi csoport számára!
5. Minden egyes felszólalás után adjunk időt a tanulóknak, hogy megváltoztassák álláspontjukat, ha az érvelés meggyőző volt (minden felszólalás után változtathatnak sarkot).
6. Ha valaki megváltoztatja az álláspontját, kérdezzük meg, miért tette!

Instrukciók:

1. Osszuk a diákokat 4-5 fős csapatokba!
2. Adjuk ki a következő 10 kártyából álló „csínytevéseket” tartalmazó készletet minden csoportnak²:



3. Csoportokban rangsorolják a kártyákat a legrosszabbtól a legkevésbé rosszig!
4. Miután minden csoport elkötelezte magát egy döntés mellett, kérdéseket tehetnek fel egymásnak a választásaikkal kapcsolatban.

A tanár a 4. pontban megkönnyíti a vitát, és segít nekik megtalálni a hasonlóságokat és a különbségeket, valamint támogatja őket abban, hogy érveljenek a választásukkal kapcsolatban.

² forrás: <https://www.thephilosophyman.com/> A teljes kártyakészlet megtalálható a következő weboldalon: <https://www.thephilosophyman.com/wp-content/uploads/2012/12/Naughtyometer-with-pictures.pdf>

FILOZÓFIAI KÉRDÉSFELTEVÉS

Cél: a filozófiai kérdés játékos bemutatása | Tartalom: bevezető arról, hogy mi a filozófiai kérdés | Szükséges anyagok: 1 zárt, 1 nyitott és 1 filozófiai kérdés előkészítése

ABC – NAGY ÖTLETEK

Cél: különböző lehetséges filozófiai fogalmak/nagy gondolatok összegyűjtése | Tartalom: filozófiai fogalmak/nagy gondolatok bemutatása | Szükséges anyagok: flipchart papírok (csoportonként 1 db), filctollak minden csoportnak

Instrukciók:

1. Kérjük meg a tanulókat, hogy keressenek egy párt, és kérdezzék meg egymástól: „Hány éves vagy?” - Nem kell igazat mondaniuk.
2. Kérjük meg a tanulókat, hogy keressenek egy másik társat, és kérdezzék egymástól: „Mikor leszel öreg?”
3. Kérjük meg a tanulókat, hogy keressenek egy harmadik partnert, és kérdezzék meg: „Mit jelent az, hogy öreg?”
4. A három forduló után kérjük meg őket, hogy gondolkodjanak el és vitassák meg, mi a különbség a három kérdés között!
5. A beszélgetés végére meg kell találniuk a megoldást, mi a különbség a ZÁRT (első kérdés), a NYÍLT (második kérdés) és a FILOZÓFIAI (harmadik kérdés) kérdés között.

Instrukciók:

1. Kérjük meg a tanulókat, hogy álljanak 4-5 fős csapatokba!
2. Kérjük meg a csoportokat, hogy írják fel az angol ABC-t a flipchartra - minden betű mellett hagyjanak egy helyet!
3. Kérjük meg a csoportokat, hogy találjanak egy filozófiai fogalmat/nagy gondolatot az egyes betűkkel kezdve, pl.: A - Alkalmazkodás, B - Boldogság, C - Céltudatosság, D - Dicsőség stb.
4. Kérjük meg a csoportokat, hogy osszák meg a listát az egész osztállyal!

Hogy időt takarítsunk meg, az ABC-t a foglalkozás előtt is elkészíthetjük.

Tisztázzuk a fiatalokkal azokat a fogalmakat/ötleteket, amelyek nem világosak / nem ismertek.



foto: Freepik.com

3

FIATALOKKAL DOLGOZNI A DIGITÁLIS TÉRBE

Projektünkben azt a kérdést jártuk körül, hogy jó ötlet-e P4C workshopokat online tartani. Az ötlet a koronavírus világjárvány (kb. 2020-2022) tapasztalataiból született, amikor a személyes találkozokat egyik napról a másikra már nem lehetett megtartani. A fiatalok különösen megszenvedték ezt a helyzetet, és még a korlátozások feloldása után is küzdöttek az utóhatásokkal. A sokszínű kortárskapcsolatok ugyanis alapvető fontosságúak a fiatalok identitásának kialakulásában. A korlátozások alatt viszont hiányoztak a személyes találkozások, különösen a nagyobb csoportokban. A német Rajna-vidék-Pfalz tartomány kulturális minisztériuma által a 14-27 évesek körében 2021-ben végzett felmérés egyértelműen azt mutatja, hogy a világjárvány idején a fiatalok számára alapvető fontosságú volt a digitális eszközök (szöveges üzenetek, hangüzenetek, videóchat stb.) segítségével történő kommunikáció. Felmerült, hogy a helyzet alkalmas arra, hogy a fiatalokkal folytatott oktatási munkát és műhelymunkákat a digitális térbe helyezzük át. Ám sajnos ez nem ilyen egyszerű.

A világjárvány közben számos ötlet született arra vonatkozóan, hogyan lehet a digitális világban kapcsolatban maradni a fiatalokkal, és hogyan lehet ott együttműködni, dolgozni velük. Ugyanakkor a jelenléti együttműködés és a tudásátadás módszerei nem vihetők át egy az egyben a digitális térbe. Még a tapasztalt ifjúságsegítőknél is meg kellett tapasztalniuk, hogy az interneten más szabályok érvényesek. Az online munka nem csupán alapvető technikai felszerelést és bizonyos ismereteket igényel a digitális eszközök használatáról. Az interaktív módszerek használatáról és a kapcsolatok és az együttműködés számára vonzó digitális tér kialakításáról szóló ismereteket meg kell tanulni és gyakorolni kell.

Az online rendezvények az ifjúsági munkában nem jelentenek biztos sikert - még akkor sem, ha a fiatalok naponta sok órát töltenek a digitális térben. A digitális találkozóhelyeknek azonban nagy előnyei vannak, és a személyes találkozók kiegészítéseként valódi lehetőségeket kínálnak az ifjúsági munka számára. Az egyértelmű előnyök a következőkben foglalhatók össze:

- Az online foglalkozások sokkal kevesebb erőforrást igényelnek: nincs szükség fizikai helyiségre, nincs szükség utazásra, felszerelésre vagy étkeztetésre. Mindez időt és pénzt takarít meg. A kevesebb utazás a környezet védelmét is szolgálja.
- Ugyanakkor az online rendezvények befogadóbbak lehetnek: nem zárnak ki senkit, aki vidéken él, vagy olyanokat, akik nem engedhetik meg maguknak az utazást. Az egymástól távol élő emberek csoportjai könnyen találkozhatnak. A fogyatékkal élők is könnyebben részt vehetnek, mivel nincs szükség akadálymentes térre, nem kell utazniuk sem. Az online rendezvények a szociális fóbiával vagy korlátozott mentális képességekkel rendelkező emberek számára is előnyösek lehetnek, mivel a szünetekben egyedül vannak a megszokott környezetükben, és szükség esetén könnyen elhagyhatják az eseményt. Az online rendezvények tehát olyan emberek számára is vonzóak lehetnek, akik számára a személyes találkozás nem jöhet szóba, és olyanok is találkozhatnak, akik személyesen talán soha nem találkoztak volna.

Az online foglalkozások sikeres lebonyolítása érdekében azonban számos szempontot figyelembe kell venni (vagyis, hogy a résztvevők előtt még mindig jelentős társadalmi-gazdasági akadályok és követelmények állhatnak fenn):

3 Bericht der Bundesregierung Deutschland zu den Gesundheitliche Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche durch Corona: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/214866/fbb00bcf0395b4450d1037616450cfb5/ima-abschlussbericht-gesundheitliche-auswirkungen-auf-kinder-und-jugendliche-durch-corona-data.pdf>

4 Dittmann, Eva/Joos, Magdalena/Kühnel, Sybille/Müller, Heinz/Reez, Julia/Schrappner, Christian (2021): 3. Kinder- und Jugendbericht Rheinland-Pfalz – Gelingt Inklusion?! Teilhabe am gesellschaftlichen Leben für alle jungen Menschen als Aufgabe und Herausforderung für ein Aufwachsen in öffentlicher Verantwortung in Rheinland-Pfalz. Online verfügbar unter: [https://mffjv.+\(zuletzt abgerufen: 25.01.2023\).](https://mffjv.+(zuletzt abgerufen: 25.01.2023).)

TECHNIKAI KÉRDÉSEK

- Nem vehető természetesnek, hogy mindenki ismeri a használt eszközöket.
- Néha regisztrációra van szükség.
- Nem minden eszköz ingyenes.
- A stabil internet elengedhetetlen (az online workshopok ezért nem teljesen inkluzívak).
- Megfelelő műszaki felszerelésre (a mobiltelefon nem mindig elég), és egy saját szobára van szükség.
- Figyelembe kell venni az adatvédelmet.

TÁRSAS DIMENZIÓK

- Legyen tisztában azzal, hogy egymás érzékelése eltérő az online térben.
- Olyan szabályokra van szükség, amelyek az online interakció alapját képezhetik.
- A digitális térbe való megérkezés több erőfeszítést igényel.
- Kommunikációs kultúra: ne legyen közbevágás, különböző csatornák használhatók (hang, chat, különálló "szobák" stb.)
- Érzelmek: az érzékelésük más (és nehezebb) online.

AZ ONLINE ESEMÉNYEK FOLYAMATÁNAK KIALAKÍTÁSA



ELLENŐRZŐ LISTA

- Facilitátorként: résztvevők érkeztetése és digitális kooperáció
- Ne csak a tartalomra, hanem a társas és a technikai szempontokra és kérdésekre is ügyelj!
- Tekintsd magad vendéglátónak, és hozz létre egy barátságos, "kellemes" teret!
- Aktívan vond be a csoportot, például jégtörőkkel és energizáló játékokkal!



fotó: Freepik.com



**P4C A DIGITÁLIS TÉRBEN:
A KÍSÉRLETI
FOGLALKOZÁS ÉS AMIT
TANULTUNK BELŐLE**

4.1 EGY ONLINE P4C WORKSHOP ÖTLETE

.....

Meggyőződésünk, hogy a Gyermekfilozófia módszere alkalmas arra, hogy a fiatalokat kritikai gondolkodásra nevelje. Ez a készség mindig is értékes volt, de napjainkban még fontosabbá válik, mivel egyre nehezebb az interneten található álhírek azonosítása. A fiatalokra a világban zajló konfliktusok és háborúk is hatással vannak, ami tovább növeli a kritikai gondolkodás és a tiszteletteljes vita képességének szükségességét.

A fentiekben leírtak szerint az online workshopok esetében néhány már említett akadályt le kell küzdeni. De meggyőződésünk, hogy érdemes. Az alábbiakban szeretnénk bemutatni egy megoldást arra vonatkozóan, hogy a P4C hogyan működhet az online térben.

Ezért kidolgoztunk, teszteltünk és kiértékelünk egy kísérleti P4C foglalkozást, amelyet a következő fejezetekben ismertetünk. Ez segít megérteni, hogy a módszer mely aspektusait lehet könnyen átültetni a digitális térbe, mely pontokat kell figyelembe venni, és melyek az adaptáció korlátai.

4.2 EGY DIGITÁLIS P4C WORKSHOP MEGTERVEZÉSE

.....

A koncepció alap gondolata az volt, hogy egy korábbi, jelenléti műhelymunkafolyamatot a lehető legvalóságghűbben mutassunk be a digitális térben. Ugyanakkor az online adaptációhoz elengedhetetlen, hogy figyelembe vegyünk a digitális találkozók sajátosságait. Ezek a következők:

- elegendő időt kell adni a technikai kihívások kezelésére,
- különleges jégtörő feladatokat kell alkalmazni, amelyek a digitális térben is emberi közelséget teremtenek,
- figyelembe kell venni az általában alacsonyabb online figyelmi időt és koncentrációs képességet.

Az online adaptáció középpontjában a megfelelő digitális eszközök kiválasztása állt. Ezeket a jelenléti műhelyfoglalkozás résztvevőinek tapasztalatai és javaslatai alapján választottuk ki.

4.2.1 DIGITÁLIS ESZKÖZÖK

A következő eszközök különösen alkalmasak egy online P4C workshop megvalósítására:

ZOOM

- széles körben használt videokonferencia platform
- kommunikáció online valós időben, felhasználóbarát felület
- funkciók: videó- és hanghívások, chat, képernyőmegosztás, lehetőség különtermek létrehozására
- különböző előfizetési csomagok, köztük egy ingyenes verzió alapfunkciókkal



<https://zoom.us>

MURAL

- digitális együttműködési platform
- virtuális tábla, ahol a felhasználók képeket, szövegeket és egyéb tartalmakat oszthatnak meg és módosíthatnak
- a csapatok együtt dolgoznak az ötleteken, projekteken, problémamegoldáson vagy akár valós időben játszanak is együtt
- brainstorming ülésekhez, tervezési feladatokhoz és projektmenedzsmenthez
- használható ingyenes verzióban (korlátozott funkciókkal), vagy előfizetős formában



<https://www.mural.co/>

GATHER.TOWN

- virtuális esemény platform, interaktív, térbeli környezet
- a résztvevők virtuális tereken keresztül mozognak, hogy interakcióba lépjenek: beszélgetés, fájlmegosztás, csoportmunka
- az olyan események, mint a konferenciák, workshopok és virtuális vásárok a fizikai találkozók interaktivitását és közösségi érzést adnak
- saját tervezésű szobák vs. meglévő szobák használhatók
- árkategória az ingyenes verziótól a fizetősig



<https://www.gather.town/>

STORYDICE

- ingyenes weboldal (2023-tól), kreatív eszközként szolgál a történetek elmeséléséhez vagy ötletek generálásához
- virtuális kocka különböző képekkel
- a képek véletlenszerű kombinációi történetek, versek vagy más kreatív projektek ihletésére szolgálnak, vagy brainstormingoláshoz is használhatók

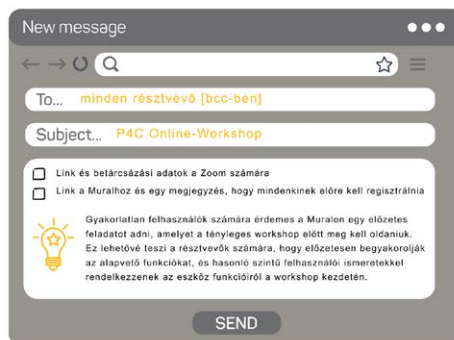


<https://davebirss.com/storydice>

4.2.2 A MÁSFÉL NAPOS ONLINE WORKSHOP MENETE

A fenti előzetes megfontolásokat szem előtt tartva dolgoztuk ki a következő műhelymunkát³:

Előzetesen minden résztvevőnek elküldtünk egy e-mailt, amelyben a projektről és a workshop céljairól szóló információkat közöltük, de a gyakorlati lépéseket is tisztáztuk:



A WORKSHOP MENETE 1. NAP (KB. 5 ÓRA, SZÜNETEKSEL EGYÜTT)

- 0 **AZ OKTATÓI CSAPAT BELÉP AZ ALKALMAZÁSBA**
15 perccel a workshop kezdete előtt | Zoom
- 1 **JÉGTÖRŐ ÉS BEMUTAKOZÓ JÁTÉKOK**
25 perc | Zoom
 - „Fogj egy tárgyat” vagy „Névbazár”
- 2 **A MURAL PLATFORM MEGISMERÉSE**
40 perc | Zoom és Mural
 - „A vágyak helye” (25 perc)
 - Megállapodás az együttműködés szabályairól (15 perc)
- SZÜNET (10 perc)**
- 3 **KRITIKAI GONDOLKODÁST BEVEZETŐ GYAKORLATOK / P4C**
65 perc | Zoom és Mural
 - Életminőség (25 perc)
 - Csintalanságmérő (25 perc)
 - ABC - nagy ötletek (15 perc)
- EBÉDSZÜNET (60 perc)**
- 4 **A DÉLELŐTT ÖSSZEFOGLALÁSA**
10 perc | Zoom és “Storydice”
- 5 **A GATHER.TOWN PLATFORM MEGISMERÉSE**
50 perc | Gather.town
- 5 **BEVEZETÉS A P4C MÓDSZERBE + FELADATOK**
90 perc | Gather.town
 - Bevezetés a P4C módszerbe (10 perc)
 - Filozófiai kérdések feltevése (20 perc)
- SZÜNET (10 perc)**
 - Órajáték (25 perc)
 - Kérdés-négyzet (25 perc)
- 5 **BÚCSÚ ÉS RÖVID VISSZAJELZÉS A NAPRÓL**

A WORKSHOP MENETE 2. NAP (3 ÓRA, SZÜNETEKSEL EGYÜTT)

- 0 **AZ OKTATÓI CSAPAT BELÉP AZ ALKALMAZÁSBA**
15 perccel a workshop kezdete előtt | Gather.town
- 1 **BEMELEGÍTŐ JÁTÉK**
5 perc | Gather.town
- 2 **EGY TELJES P4C BESZÉLGETÉS LEFOLYTATÁSA**
Összesen 120 perc | Gather.town
 - Előkészítés
 - A stimulus bemutatása
 - Idő az egyéni gondolkodásra
 - Idő a csoportos gondolkodásra
 - Filozófiai kérdés megfogalmazása csoportokban
 - A kérdések bemutatása
 - Egy kérdés kiválasztása
- SZÜNET (10 perc)**
 - „Első gondolatok” - a vita kezdete a kérdésről
 - „Építkezés” - a vita kibontakozása
 - Záró gondolatok
- 3 **REFLEXIÓ A P4C WORKSHOPRÓL**
20 perc | Gather.town
- 4 **ELVÁRÁSOK AZ 1. NAPTÓL KEZDVE**
10 perc | Gather.town
- 5 **ELKÖSZÖNÉS**

³ Tipp: jó eszköz a workshop megtervezéséhez a SessionLab (nem ingyenes). További információért lásd: <https://app.sessionlab.com/>

1. NAP

4.3 AZ ONLINE P4C WORKSHOP LEBONYOLÍTÁSA

4.3.1 TECHNIKA ÉS MÓDSZERTAN

A workshop sikeres megvalósítása érdekében javasoljuk, hogy ellenőrizze a következő szempontokat:

MIELŐTT A WORKSHOP TÉNYLEGESEN ELKEZDŐDIK:

- a műhelyvezetők megismerkednek a használt eszközökkel
- a workshopot a kollégákkal vagy más tesztalanyokkal el kell próbálni, a megtartás előtt
- az elektromos hálózat (hosszabbítók stb.), a video- és hangfunkciók előzetes ellenőrzése
- a workshop vezetői belső technikai ütemtervet készítenek a workshopra, amely pontosan meghatározza, hogy mi mikor és melyik platformon történik

AMÍG A TÉNYLEGES MŰHELYMUNKA ZAJLIK:

- a stabil internetkapcsolat a workshop teljes időtartama alatt garantált
- egy második képernyő hasznos lehet (de nem kötelező)
- a workshopot legalább két személy vezeti
- ideális esetben: van egy harmadik személy, a technikai kérdések megválaszolására
- az éppen nem moderáló személynek figyel az időre
- a tervezett szüneteket be kell tartani, és a workshopnak időben be kell fejeződnie, mivel az online rendezvények megterhelőbbek, mint a személyes találkozók

4.3.2 LEBONYOLÍTÁS

Icebreaker and introductory games | Zoom

„Fogj egy tárgyat” Zoomon: A résztvevőket arra kérjük, hogy vegyenek elő egy tárgyat a környezetükből, amellyel bemutatgatják magukat vagy a jelenlegi helyzetüket és mutassák azt a kamerába, miközben elmondják, miért az adott tárgyat választották.

„Névbazár” Zoomon: A résztvevőket arra kérjük, hogy a nevüket a Zoomban megadható felületen annyi aláhúzással helyettesítsék, ahány betű van a nevükben. Így lesz a „Jenny”-ből „_ _ _ _ _”. Közben (vagy előtte) a műhely vezetője a résztvevők számának megfelelően létrehoz néhány kisebb termet. A csoport tagjainak feladata az, hogy végigjárja a szobákat, és összegyűjtse a saját nevének betűit. Csak az kérhet egy másik résztvevőtől „a” betűt a nevéhez, akinek a nevében van „a” betű. Vagyis egymás neveinek betűiből kell összeválogatni a saját nevet kiadó betűket. Az nyer, aki először gyűjtötte össze a nevéhez tartozó összes betűt. Ne felejtjük el megkérni az embereket, hogy a játék után váltsanak vissza a teljes nevükre!

A Mural platform megismerése | Zoom & Mural

„A vágyak helye” gyakorlat során a műhelyvezető előzetesen elkészíti a világtérképet a Mural felületen. A gyakorlat során a résztvevők feladata, hogy öntapadós cetlikkel jelöljék meg kedvenc helyüket, fotókat illesszenek hozzá, vonalakat húzzanak stb. A résztvevők így megismerkednek a platform alapvető funkcióival.

További példákért ajánljuk az alábbi Mural oldalt:

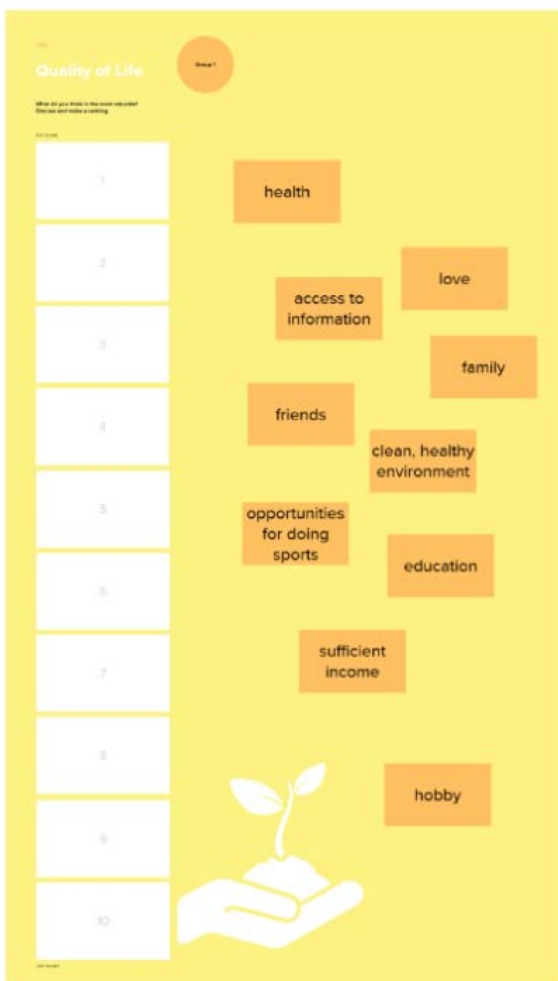


Zoom Mural

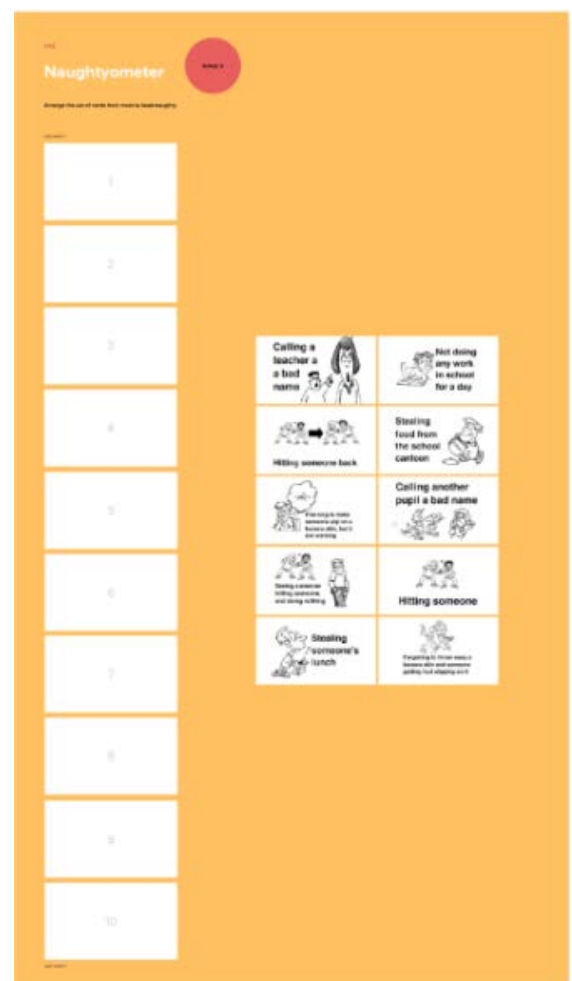
Megállapodás a műhelyben való együttműködés szabályairól | Zoom & Mural

Megállapodás az együttműködés kereteiről:
Egy területet kell előkészíteni a Mural felületen „Megállapodás” felirattal. A résztvevők a Zoom segítségével megbeszélik, hogy milyen szabályokról szeretnének megállapodni (pl. hagyják, hogy mások befejezzék a mondandójukat, aktív részvétel, Las Vegas szabály stb.). Ezeket írásban vagy jegyzet formájában rögzítik. Ha minden résztvevő elégedett az eredménnyel, kézzel aláírják a megállapodást.

Gyakorlatok a kritikai gondolkodás/P4C témájának bevezetésére | Zoom & Mural



„Életminőség” a Muralban



Naughtyométer” a Muralban

Az előző workshop összefoglalója a Storydice-szal | Zoom

A műhelyvezető megnyitja a Storydice-t (lásd fent, 4.2.1), és megosztja a képernyőt. Ő dobja a kockát, és megkéri az egyik résztvevőt, hogy válasszon egy grafikát, és foglalja össze röviden a történetet, pl.

- mit vett át az előző naptól/előző tevékenységekből
- hogyan érzi magát (a mai nappal vagy egy témával kapcsolatban)
- mit vár a naptól/műhelytől stb.

A Gather.town platform megismerése | Gather.town

A workshop vezetője elmagyarázza az alapvető funkciókat, amelyeket mindenki azonnal ki is próbálhat: Séta, öltöző, privát terek, reflektorfény, egymás követése, tánc és konfettidobálás. Ezután más funkciókat, például a médiával (szövegek, filmek, fotók) való interakciót mutassuk be.

A gokartverseny is szórakoztató módja a platform megismerésének.

A szobákat és a játékokat előre elő kell készíteni. Elegendő időt kell hagyni a technikai nehézségek kezelésére. Minél fejlettebb és egységesebb a csoport a technikai képességeit illetően, annál könnyebb lesz megismerni a platformot.

Bevezetés a P4C módszerbe | Gather.town

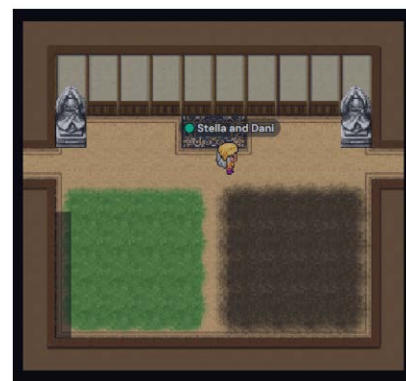
A workshop vezetője (vagy egy külső szakértő) a Gather.town „reflektorfényébe” kerül, hogy minden résztvevő hallhassa őt. Ott szóban röviden bemutatja a koncepciót - esetleg a képernyő egyes részeit is bevonva (lásd a 2. fejezetet).

Tevékenység: „Filozófiai kérdések feltevése” | Gather.town

Ez a tevékenység pontosan ugyanúgy működik, mint a személyes workshop. Ahelyett azonban, hogy a „Filozófiai-e ez a kérdés?” kérdésre válaszolnának, a résztvevők avatárjai a zöld mezőre (igen) vagy a barna mezőre (nem) mennek. Ha úgy érzik, hogy döntésük végleges, és maradnak az álláspontjuknál, akkor megkérjük őket, hogy kezdjenek el táncolni. Így a facilitátor tudja, hogy ki gondolkodik még, és ki áll készen a folytatásra.



Gather.town



Gather.town

Tevékenység: „Órajáték” | Gather.town

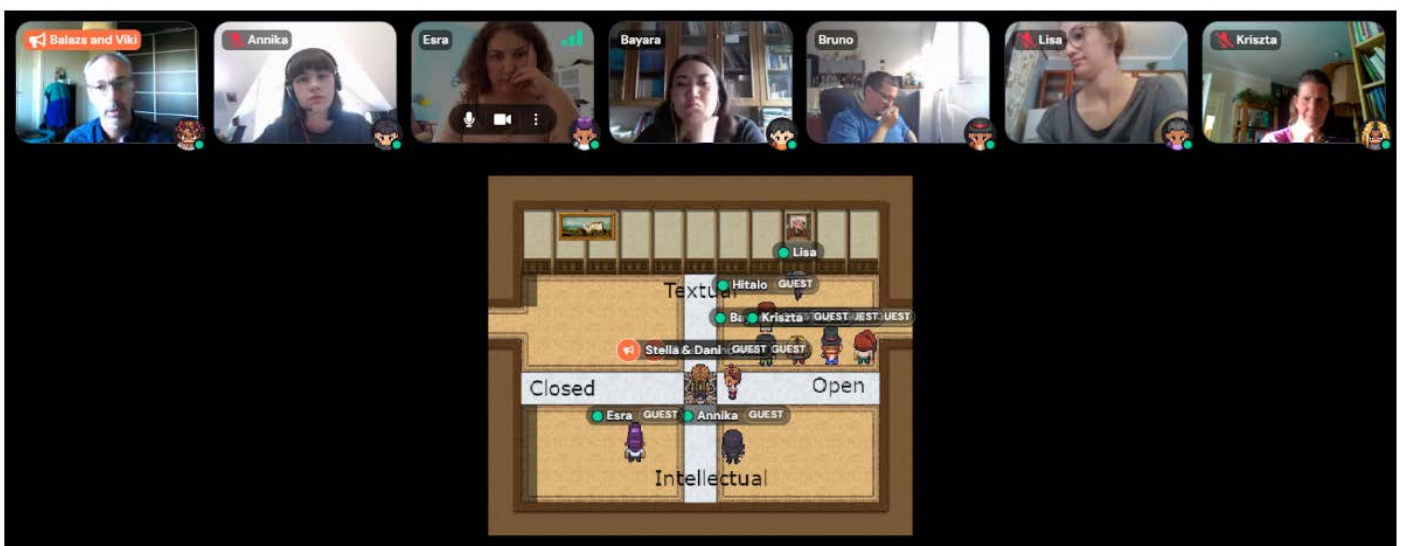
Minden résztvevőt megkérünk, hogy fogjon egy papírlapot (vagy virtuális táblát), és rajzolja meg a saját óráját, amely a saját időbeosztását jelképezi. Az időbeosztás a csoport tagjaival való találkozók megszervezéséhez kell. A résztvevők interakcióba lépnek egymással a találkozók beütemezése érdekében, így biztosítva, hogy a saját órájukon teljes legyen a találkozók sora. A moderátor gondoskodik arról, hogy egyetlen résztvevőnek se legyen üres órarendje. A moderátor az órák minden egyes órájához egy sor érdekes kérdést rendel. A kérdések lehetnek például a következők:

- Milyen házimunkát utálsz csinálni?
- Kit tartasz a hősödnek?
- Melyik volt a kedvenc korszakod, amikor felnőttél?
- Ha csak egy érzéked lenne (hallás, tapintás, látás, ízlelés, szaglás), melyiket szeretnéd?

A résztvevők privát helyiségekben találkoznak kijelölt partnereikkel, és a kijelölt kérdés alapján tartalmas beszélgetéseket folytatnak. A moderátor határozza meg az egyes beszélgetések időtartamát, amely általában 3-5 perc között mozog.

Tevékenység: „Kérdésnégyzet” | Gather.town

A moderátor elmagyarázza a nyitott (többféle válasz is lehet), a zárt (egyetlen helyes válasz van), a kifejtendő (a válasz megtalálható a stimulusban) és az intellektuális (nincs egyetlen helyes válasz) kérdés jellemzőit. Ezután bemutatja az ösztönzőt, például egy rövid szöveget. Miután mindenki elolvasta, a moderátor felsorolja a különböző típusú kérdéseket, (lásd fentebb). A résztvevőket arra kéri, hogy ne válaszoljanak a kérdésekre, hanem döntsék el, hogy melyik kategóriába tartoznak. Ehhez a résztvevőket arra kéri, hogy az avatarjukkal sétáljanak el a „kérdésnégyzet” azon pontjához, ahová a kérdés tartozik. A facilitátor ezután megkérdezheti a résztvevőket, hogy miért léptek az adott mezőbe, és szükség esetén (ha rosszul válaszolnak) tippeket adhat nekik, hogy módosíthassák a pozíciójukat.



Tevékenység „Kérdésnégyzet” | Gather.town

Javasoljuk, hogy a workshop 1. napját visszatekintő/magyarázó fázissal zárjuk le, lásd a 3. fejezet végén.

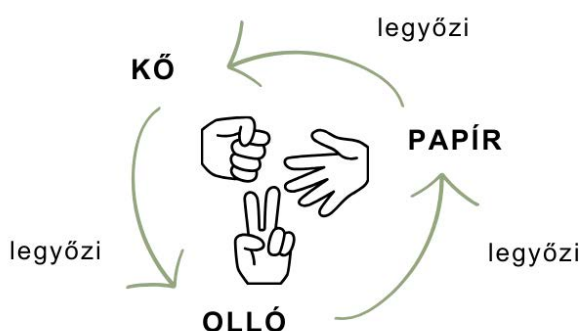
2. NAP

Bemelegítő játék | Gather.town

A jól ismert „Kő, papír, olló” játékot a Zoom vagy a Gather.town oldalon is lehet játszani. Fontos, hogy a résztvevőknek be legyenek kapcsolva a kamerájuk.

A játék menete:

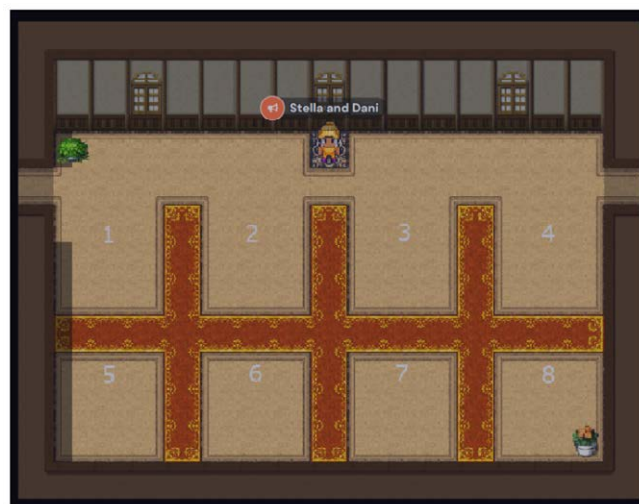
- Minden résztvevő kiválaszt egy másik résztvevőt, aki ellen játszani fog (a résztvevőknek csak azt kell tudniuk, hogy ki ellen játszanak, azt nem, hogy ki játszik ellenük).
- A műhelyvezető háromig számol, és egyszerre mindenki megmutatja az ollót, a követ vagy a papírt.
- Aki veszít, az kikapcsolja a kameráját.
- Az nyer, aki utoljára kapcsolja ki a kamerát.



Egy teljes P4C-beszélgetés lefuttatása | Gather.town

1. **Előkészítés:** A csoport egy szobában találkozik, ahol körbe vannak állítva a székek. Legyen egy „reflektor”, hogy a műhelyvezető mindenkinek el tudja magyarázni a folyamatot. A műhelyvezető utal a P4C megállapodásra is (lásd 2.6), amely dokumentumként a teremben rendelkezésre áll, és a résztvevők megtekinthetik azt.
2. **A stimulus bemutatása:** Az ingert v. stimulust (pl. egy kép, egy videó vagy egy hanganyag) a műhelyvezetője előzetesen elhelyezte a teremben. A résztvevőket arra kéri, hogy nézzék meg.

3. **Idő az egyéni gondolkodásra:** A résztvevők időt kapnak arra, hogy elgondolkozzanak a látottakon.
4. **Csoportos gondolkodási idő:** A résztvevőket kiscsoportokra osztjuk, és arra kérjük őket, hogy találkozzanak „privát terekben”. A helyiséget esetleg át kell alakítani ehhez. Ezután a résztvevőknek időt adunk arra, hogy a csoportjukban megvitassák a látottakat.
5. **Filozófiai kérdés megfogalmazása csoportokban:** A csoportok nyitott, vitára alkalmas kérdéseket fogalmaznak meg, amelyeket az osztály elé tárnak.
6. **A kérdések ismertetése:** Minden résztvevő kilép a privát teréből. Ezután egyik csoport a másik után bemutatja a kérdését. Ehhez a bemutató személy a „reflektorfénybe” lép. A kérdéseket meghallgatják, elemzik és összehasonlítják. A kétértelműségeket vagy homályosságokat tisztázzák, gyakran javasolnak kapcsolódási pontokat, de a jelentős különbségeket is megjegyzik. Amikor a csoport segítségével véglegesítettek egy kérdést, azt a chatben közzéteszik.
7. **A kérdés kiválasztása:** A kérdésben való megegyezéshez a résztvevők bemennek egy előkészített terembe, ahol annyi szám van a padlón, ahány kérdés közül lehet választani. A résztvevőket arra kérjük, hogy álljanak a választott kérdésük száma mellé. A legtöbb szavazatot kapó szám lesz a megvitátandó.



Gather.town

8. „Első gondolatok” - a kérdésről szóló vita kezdete:
A beszélgetés elindítása. Egyik módja, hogy felkérjük azt a csoportot, amelynek kérdésére szavaztak, hogy fejtse ki gondolatait a kérdéssel kapcsolatban. A „Gondolkodjatok párban és osszátok meg” is jó kezdés lehet.
9. „Építkezés” - a vita kibontása: Amint a beszélgetés elindul, az „építkezés” metaforája kulcsfontosságú: egymás ötleteire építve, és a felmerülő fogalmak / kérdés(ek) jobb megértése felé haladva. A szót a résztvevők virtuális kézfelemeléssel, emoji-küldéssel vagy konfettidobással adják tovább. A műhelyvezető megfontolhatja, hogy a részvételre vonatkozóan szabályt állapítson meg (pl. mindenkinek legalább egyszer kell mondania valamit, és legfeljebb háromszor szólalhat meg).
10. „Záró gondolatok”: Lehetőséget kapnak a résztvevők, hogy megosszák záró gondolataikat az elhangzottakról. Gyakran azok, akik a beszélgetés során nem szóltak hozzá, itt megteszik, és demonstrálják, hogy részt vettek a folyamatban.

- A résztvevők alig több mint a fele állította, hogy az online és a jelenléti workshop-oknak is vannak előnyei. Valamivel kevesebb, mint a résztvevők fele állította, hogy megerőltetőbb részt venni egy online workshopon.
- Valamennyi résztvevőnek az volt a benyomása, hogy a résztvevők között kellemes, bizalmi kapcsolat alakult ki. Ez azt mutatja, hogy érdemes volt időt fordítani a játékokra, egymás megismerésére és a közös szabályok elfogadására.
- A résztvevők többsége úgy vélte, hogy a P4C módszer online is alkalmazható.
- A használt digitális eszközöket tekintve a Mural kapta a legtöbb elismerést, amelyet a Zoom követett. A Gather.town-ra adott visszajelzések vegyesek voltak.

A Mural és a Gather.town esetében különösen érdekelt minket a résztvevők részletes visszajelzései. Véleményünk szerint ezek a platformok különösen alkalmasak egy P4C workshop játékaiknak és gyakorlataiknak megvalósítására.

Értékelés és elköszönés | Gather.town

Javasoljuk, hogy a workshopot egy értékelő fázissal zárjuk le, lásd a 3. fejezet végén. Ez magában foglalhatja a résztvevők megkérdezését tapasztalataikról és érzéseikről a műhelymunka végeztével. A facilitátor megnézheti az első napon játszott elvárás-bingót is, hogy lássa, mennyire teljesültek az elvárások.

4.4 A WORKSHOP ÉRTÉKELÉSE ÉS TANULSÁGOK

A kísérleti workshop minőségének értékelése és mindenekelőtt a továbbfejlesztés érdekében online felmérésen keresztül kértünk visszajelzést a résztvevőktől. Ezek voltak az eredményeink:

- Összességében a résztvevők nagyon elégedettek voltak a műhelymunkával.

	PRO	KONTRA
MURAL	<ul style="list-style-type: none"> • egyszerű, sokoldalú, interaktív és hatékony eszköz • olyan érzés, mintha tényleg egy szobában lennénk 	<ul style="list-style-type: none"> • regisztráció szükséges, • időbe telik, hogy hozzászokjunk - a funkciókhoz további utasítások szükségesek
GATHER.TOWN	<ul style="list-style-type: none"> • szórakoztató és valóság-hű a különböző szobák közötti átjárás • játékos elemek, pl. grafika, kártyajáték, stb. izgalmasabbá tehetik a találkozokat és rendezvényeket • lenyűgöző mennyiségű lehetőség 	<ul style="list-style-type: none"> • a technikai akadályok nagy hátrányt jelentenek (hang + kapcsolódási problémák, késleltetett mozgások) • 10 fős korlátozás az ingyenes verzióban • a technikai felszereléssel és a digitális készségekkel szemben támasztott magas követelmények • nagy különbségek a felszerelésben + az eltérő készségek megnehezíthetik a csapatmunkát

Minden résztvevő azonban legalább az egyik bemutatott digitális eszközt használná saját munkája során.

Tanulságok

A kísérleti workshop célja az volt, hogy megnézzük, a „Közösségi v. gyermekfilozófia” workshop hogyan adaptálható a digitális térbe. Tapasztalataink és a résztvevők visszajelzései egyértelműen azt mutatják, hogy ebben nagy lehetőségek rejlenek. A további ilyen jellegű workshopok jobb megvalósítása érdekében érdemes a jövőben az alábbi pontokat megfontolni:

TECHNIKAI RÉSZ

- Győződjünk meg róla, hogy a workshop előtt mindenki be tud jelentkezni az összes platformra, hogy elkerüljük a várakozással járó idővesztést!
- A Gather.town legnagyobb nehézsége, hogy csak a (virtuálisan) melletted lévőket hallod. Ezért a moderátornak mindig a „reflektorfényben” kell lennie.
- A zárt helyiségekben a moderátoroknak külön helyet kell biztosítani, hogy a beszélgetésbe bekapcsolódhasson és segíthessen.
- A facilitátori szerep jobban igénybe vesz. Aktívabbnak kell lenni, mint offline. Ezért legalább két embernek kell facilitálnia. Ideális esetben van egy további személy, aki csak a technikai kérdésekkel foglalkozik.
- Felmerülhetnek technikai problémák. Készüljünk fel erre - pl. egy kis időpuffer beiktatásával.

MEGVALÓSÍTÁS

- Az eszközöket még részletesebben (lassabban) is meg lehetett volna mutatni: Adjunk lépésről-lépésre útmutatót könnyen követhető feladatokkal a platform megismeréséhez. Kérdezzünk rá apróságokra is („hallasz engem?”), és várjunk el kevesebbet a résztvevőktől.
- Szánjunk időt arra, hogy elmondjuk az résztvevőknek, mi és miért következik.
- Legyünk játékosak! Érdemes időt fordítani a játékra, játékos feladatokra.
- Az online eszközökkel és különösen a Gather.town-nal való munka igénybe veszi a résztvevőket. A csoporttól függően esetleg kevesebb tevékenység vagy kevesebb különböző platform jó választás lehet.
- A facilitátoroknak a P4C-módszerrel és az online workshopok tartásával kapcsolatban alapos ismeretekkel kell rendelkezniük, hogy a lehető legjobb élményt nyújthassák a résztvevőknek.
- A digitális térben nehezebb érzékelni a résztvevők közötti légkört. Kérjünk rendszeresen visszajelzést a csevegésben, hogy folyamatosan monitorozhassuk a csoport hangulatát. Emellett rendszeresen kérdezzük meg, hogy szükség van-e szünetre.
- Minél jobban ismerik a résztvevők az eszközt, annál jobban tudnak a P4C-re összpontosítani. Emellett több időre van szükség, ha azt szeretnénk, hogy a résztvevők megtanulják az online módszereket és a P4C-t.



fotó: Freepik.com

5

JAVASLATOK A KÍSÉRŐ PR TEVEKÉNYSÉGRE

A P4C workshop célcsoportja a fiatalok. Ők a nap nagy részében online vannak - különösen a közösségi médiaplatformokon. Ahhoz, hogy rávegyük őket a P4C műhelymunkán való részvételre, vagy hogy a műhelymunkák fontos üzeneteit közvetítsük, érdemes a műhelymunkákat online kommunikációval kísérni. Ez magába foglalja a workshopot kínáló szervezet weboldalán megjelenő információt, de mindenekelőtt természetesen a közösségi médiakommunikációt.

Ahhoz, hogy a P4C workshop körüli kommunikációt értelmesen lehessen használni, ezekre a kulcskérdésekre kell választ adni:

- Pontosan ki a célcsoportom (kor, nem, iskolai végzettség stb.)?
- Hol találom meg ezt a célcsoportot online?
- Milyen csatornák állnak rendelkezésemre?
- Hogyan kísérhetem a workshopomat kommunikációval a koncepciótól a lezárásig?

A legfontosabb kérdés a célcsoporté és az, hogy hol töltik az idejüket online. A fiatalok jellemzően az Instagramon vagy a TikTokon lesznek. Az ifjúsági munkával foglalkozó szakemberek viszont még mindig sokat használgják a Facebookot. Sokan, akik hivatásszerűen foglalkoznak fiatalokkal, a LinkedIn szakmai hálózaton is fent vannak. Akik a médiát és a döntéshozókat szeretnék elérni, azoknak jó lehetőség az X (korábban Twitter). Itt fontos figyelembe venni az országspecifikus jellemzőket, mivel a különböző országokban másképp használják a különböző platformokat.

Ha egy szervezetnek nincs pl. Instagram-fiókjá, de itt szeretné elérni a célcsoportját, akkor megkérdezheti az Instagram-fiókkal rendelkező baráti szervezeteket, hogy közzétennének-e egy posztot.

Ezután jön el az ideje megtervezni a tartalmat. Különböző posztformátumok alkalmasak arra, hogy felhívják a figyelmet magára a P4C módszerre és a műhelymunkára:

- Magyarázó posztok: „Tudta, hogy...”, a módszer bemutatására.
- Kíváncsiságot keltő posztok: „Mi tulajdonképpen egy filozófiai kérdés”?

- „Antónia, 24 éves: Az ifjúsági csoportomban gyakran vannak viták az interneten található képek vagy kijelentések miatt. Hogyan moderálhatnék udvarias vitát erről?”

Miután a közösségi média közönsége némileg ráhangolódott a témára, a workshopokat konkrétan meg lehet hirdetni:

- „Fiatalokkal dolgozol, és szeretnéd kipróbálni a P4C módszert? Akkor regisztrálj egy ingyenes workshopra nálunk! Eljövünk az iskoládba.”
- „2027.03.12-én online workshopot tartunk a P4C módszerről. Itt megtanulhatod, hogyan lehet kritikus kérdéseket csoportban megvitatni, és hogyan lehet hatékonyan beszélgetni vitatott témákról.”

Természetesen ez nagyon jól működik a közösségi médián keresztül. De a weboldalak, hírlevelek vagy rendezvények is felhasználhatók erre.

A műhelymunka során aztán - természetesen a résztvevők vagy szüleik beleegyezésével - fényképeket, képernyőfotókat és videofelvételeket is közzétehetünk. Ha aktív közösséggel rendelkezünk a közösségi médiában, akár be is vonhatjuk őket a műhelymunkába, és közvetlenül részt vehetnek olyan kérdésekkel, mint például „Melyik kérdés filozófiai?” vagy „Mik az első gondolataid ezzel a stimulussal kapcsolatban?”. A műhellyel párhuzamosan zajló online kommunikáció mélyebb betekintést nyújt a munkánkba, és másokat is kíváncsivá tesz a foglalkozásokra.

A workshop után esetleg közzétehetjük a résztvevők nyilatkozatait, ideális esetben fotóval vagy videóval együtt. A workshop résztvevői körében végzett közvélemény-kutatás eredményei szintén jó lehetőség a közösségi médiába szánt tartalom előkészítésére. Az idősebb célcsoportok esetében egy utólagos beszámolót is közzétehetünk a weboldalunkon, írhatunk sajtóközleményt vagy készíthetünk egy hírlevélcikket fotókkal.

A kommunikáció mindig többletfeladatot jelent - ezzel a szerzők is tisztában vannak. De megéri, mert ezzel több figyelmet, résztvevőket és érdeklődést nyerünk.



KONKLÚZIÓ ÉS KITEKINTÉS

Kísérleti projektünk meggyőzött minket arról, hogy a P4C könnyen adaptálható az online térbe, ha megtaláljuk hozzá a megfelelő online eszközöket. Reméljük, hogy ez sikerült. Arra bátorítjuk az olvasókat, hogy bátran kísérletezzenek, fedezzenek fel és adaptáljanak maguk is új eszközöket.

Meggyőződésünk, hogy a P4C a legjobban jelenléti helyzetben működik, de ha a körülmények úgy kívánják, egy hibrid vagy teljesen online változat is alkalmazható. Tapasztalataink szerint a P4C módszer könnyen bevonja a tanulókat, és olyan tanulási élményt nyújt, amely minden résztvevő számára előnyös. A tanulók megvitathatják az őket valóban érdeklő kérdéseket, a facilitátor pedig nyomon követheti gondolkodásuk fejlődését.

A P4C workshopok kiválóan alkalmasak arra, hogy PR - különösen a közösségi média - kísérje őket. Mindig izgalmas témákat, érdekes vitákat tartalmaznak, és gyakran fiatal, a közösségi médiához értő csoportot céloznak meg. Ezért számos lehetőség van arra, hogy a workshopok előtt, alatt és után PR-munkával felhívjuk a figyelmet a workshopokra, és így több résztvevőt vonzunk az ajánlatunkhoz.

Sok sikert hozzá, reméljük élmény lesz a tanulás és a facilitáció folyamata!



