

VOX DÉKÁNI

KSZC Dékány Árpád Szakgimnáziuma és
Szakközépiskolája hírlevele

*„Az újság, ami hallatja a
közösségi vita hangját”*



VOX DÉKÁNI hírek

Tartalom:

Közösségi vita	2
Közösségi vita résztvevői	3
Interjúk	4-5
A társasjáték	6
A társasjáték szabályai	7
Mentőövek	8



Mi a közösségi vita?

A közösségi vita eszköz arra, hogy a közösséget érintő ügyeket, problémákat, dilemmákat feltérképezzük, megértsük, megbeszéljük és akár arra is, hogy megoldási lehetőségeket vázoljunk fel.

A közösségi vita egy lehetőség arra, ha megfelelően élünk vele, hogy élmény legyen a bekapcsolódó résztvevők számára, és jótékony hatással legyen a közösségre. A közösségi vita ötvözi a megismerési és tanulási módszereket, valamint sokféle vitatechnikát.

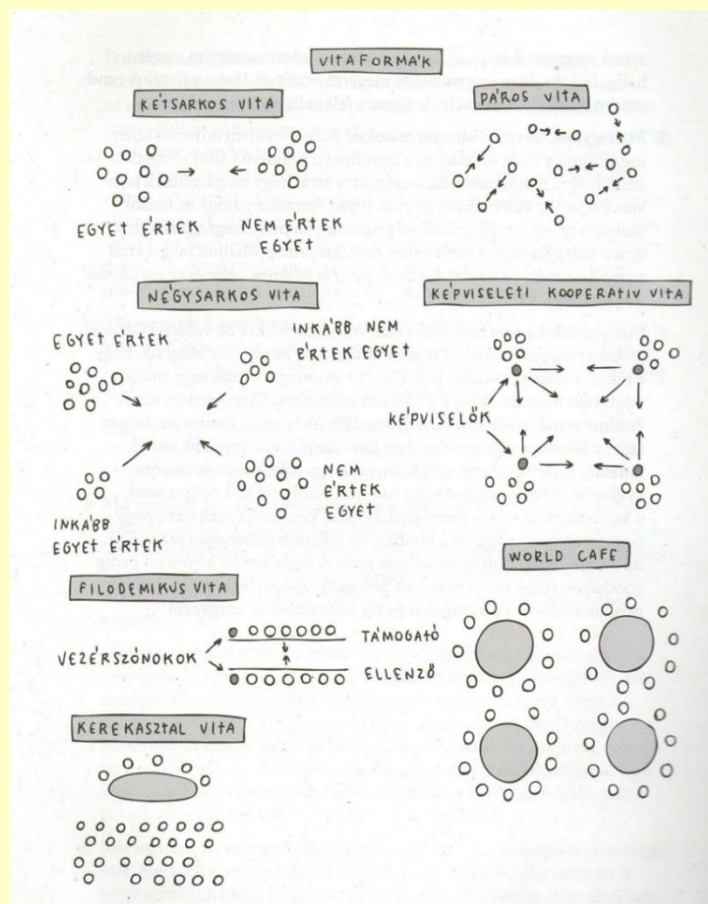
A közösségi vita középpontjában mindig egy dilemma vagy kérdés, társadalmi vagy közösségi probléma

áll. Valójában nem más, mint a demokratikus döntéshozatal és részvétel előkészítő szakasza, amely során senki nem mondja meg az „igazságot”, mert elismeri, hogy semmi sem fehér vagy fekete. Az ilyen vitákban a felek mások véleményének és a köz érdekeinek tiszteletben tartásával képviselnek egy álláspontot, amely a vita során akár meg is változhat. A lényege nem csupán az, hogy megtanuljuk kezelni a közösségi konfliktusokat békésen, hanem legalább ennyire fontos az ide vezető út is, az a tanulási folyamat, amelyet a vitában való részvétel tesz lehetővé.

Ezeket képviseli a Voxpop program.

Vita fajtái:

- ✓ kétsarkos vita
- ✓ páros vita
- ✓ négysarkos vita
- ✓ képviseleti vita
- ✓ filodemikus vita
- ✓ world cafe vita
- ✓ kerekasztal vita



A közösségi vita résztvevői

„Abban tehetünk nagyon sokat a vita folyamán, ha próbálunk elrugaszkodni a tekintélytől.”

A mi kis csapatunk feladta volt három olyan eseményt szervezni, ahol használjuk a Demokratikus Ifjúságért Alapítvány által kifejlesztett társasjátékot. Ebben a játékban a játékosok megismerkedhetnek a közösségi vita alapjaival és segít abban a játék, hogy saját véleményünket és másét is hallhassuk.

Riportot készítettünk néhány játékosal, akik részt vettek ezen a három eseményen, és megkérdeztük, hogy milyen élményekkel gazdagodtak a játékok során.

11.B-s tanuló nyilatkozik

„A vitáról való véleményem ugyanúgy pozitív maradt, mint előtte. Ugyanis jó dolog úgy megbeszélni valamit, hogy a másik fél is érvényesülni tud, illetve észérvekkel támasztunk alá és/vagy cáfolunk meg egy állítást.

A vita közben jó tapasztalataim voltak. Ugyanis jó volt a hangulat, nem volt feszült a légkör. Minden partner méltóan és tisztelettudóan beszélgetett az adott témáról.

A legjobb a különféle önkifejező módszerek sajátos fejlesztése volt véleményem szerint. Legrosszabb, illetve inkább úgy fogalmaznék legnehezebb az volt, hogy kitartsunk az állításunk mellett, bármilyen erősen is próbálják azt érvekkel cáfolni.

E vitákon mindenképp tanultam. Az önkifejezést, a csapatban való munkát, a konstruktív gondolkodást, illetve magát az érvelést is tudtam fejleszteni.

Szervezési hibát nem tudnék mondani. Minden korrekten, és pontosan elő lett

készítve, magam sem tudtam volna kiegészíteni, másképpen csinálni.

Rávilágított arra is a játék, hogy úgy építsünk fel állítást és érveket, hogy az hasznos legyen a többségnek. Tehát a közös cél érdekében még akár az álláspontunk változtatásáig is el kellett menni, ami nem rossz dolog, inkább ez a lényege szerintem.

Felnöttekkel vitázni pedig mindenképp jó dolog. Ugyanis megfigyelhetjük, ők hogyan építik fel az érveiket, ennyi év tapasztalattal a hátuk mögött, és milyen színesen, ugyanakkor érthetően fejezik ki a mondanivalót.

A viták végére gyakran megváltozott a véleményem, ugyanis más vitapartnerek hasznos és valós érvei esetlegesen meggyőztek abban, hogy az állításom megkérdőjelezhető. Azonban volt olyan eset is, hogy érvekkel alátámasztották a tézisémet helyességét.”

(Katus Gábor 11. B osztály)



Tanárok és diákok vetették bele magukat a közösségi vitába.

Interjú:

Szerveztünk olyan vitaeseményt is, melyre meghívtuk az iskolánk igazgatóját, Molnár Nándor igazgató urat. A meghívást elfogadva ő is részt vett egy vitaeseményen. Később megkérdeztük tőle, milyenek találta rendezvényünket, mi a véleménye a vitáról. A vita tételmondata a következő volt: Hasznos lenne, ha engedélyeznék az iskolai internet használatát a diákok számára is.



Molnár Nándor
Igazgató úr

Mi a véleménye a vitaeseményről, mennyire hasznosak a diákoknak?

- Örültem, amikor meg tudtam, hogy ilyenekkel foglalkoztok, mert nagyon hasznosnak tartom azt, hogy a gyerekek vitakultúrája, vitázási szokása kialakuljon. Hiszen a vitáról van egy negatív kép a társadalomban, hogy a vitatkozás az rossz, széthúzáshoz vezet és indulatokat gerjeszt. Nagyon jók azok a vitafórumok, ahol meg lehet tanulni és tapasztalni azt, hogy igen is lehet kulturáltan vitatkozni, meg lehet azt tanulni, hogy tudok a másokra figyelni, hogy tudok az érvekre figyelni, reagálni. Hasznosnak tartom ezeket az alkalmakat, mert fiatal korban szembesültök azzal, hogy érveket lehet ütköztetni kulturáltan és jó hangulatban is.

Ön szerint mennyire fontos, hogy diákok és felnőttek együtt vegyenek részt egy vitaeseményen?

-Nekem az a véleményem, hogy egy középiskolában már nem annyira gyerekek járnak, tehát egy általános iskola ebből a szempontból más. Általános iskolába fiatalabb korosztály jár, még egy középiskolába 14-től 18 éves korig, félig felnőttek. A fiatal felnőtteknek van önálló gondolatuk a világról, és van önálló véleményük. Nagyon sokszor jó meg látásaik vannak. Fontosnak tartom, hogy ezek a különböző nézőpontok a felszínre kerüljenek, mert hasznosak egy középiskola életében, a sorsának alakításában és a döntések meghozatalában.

Volt olyan pillanat a vitaesemény során, amikor megingott a véleménye egy diák ellenérvét hallva?

-Volt! Részben igazat is kellett, hogy adjak egyes véleményekre az internet kapcsán, mert jó meglátások és érvek hangoztak el. Ezért mondtam ez imént, hogy ez egy másik generáció, egy másik korosztály, másként látják a világot, és másfajta véleményt is alakítanak ki. Sokszor méltányolandó érveket.

Igazgató úr szerint hogy lehetne a vita eseményeket jobbá tenni?

-Először is nagyon fontos a téma, hogy olyan témákat tudjunk keresni, amelyek valóságos témák, amelyek a diákokat is és a felnőtteket is érdeklik. És meg kell tanulnia mindenkinek méltányolni a másik érveit, diáknak és tanárnak egyaránt. Nem mindig az emberre kell figyelni, hanem arra, amit mond! Nagyon sok okos dolog hangozott el, örültem, hogy résztvevője lehettem ennek az eseménynek.

Ön szerint mivel lehet kiegészíteni a vitaesemény szabályait?

-Nincsen ilyen, ezek a szabályok alkalmasak arra, hogy ki lehessen kulturált vitát alakítani.

Mivel lehetne elérni, hogy felnőttek és középiskolások között kialakuljon az a hangulat, hogy a diákok ne féljenek kimondani a véleményüket?

- Azt gondolom, hogy ebben mi, felnőttek sokat tehetünk. Abban tehetünk nagyon sokat, hogy a vita folyamán próbálunk elrugaszkodni a tekintélytől. Egy tanár-diák kapcsolat soha sem szimmetrikus, mert egy nevelési folyamatban nem lehet szimmetrikus. De egy vitánál meg kell tanulnunk, hogy olyan stílusban, tartalommal, hangulattal vegyünk részt, hogy a diákok ne érezzék azt, hogy pusztán azért kell elfogadni egy véleményt, mert az igazgató vagy egy tanár mondta. Úgy hiszem, ha ilyen vitákra sor kerül, akkor ki tud alakulni a megfelelő hangulat.

Köszönjük a beszélgetést!

Interjú! Amint említettem, szerveztünk vitaeseményeket, amelyeken diákok is részt vettek. Így őket is megkérdeztük, mi a véleményük az eseményekről. Virág Lili és Banka Dániel, a diákönkormányzat elnöke is nyilatkozott.

Banka Dániel

Mi volt a véleményed a vitáról?

-A vitáról az volt a véleményem, hogy ez nagyon jó dolog, ugyanis egy igencsak fontos kérdést vitattunk meg. A mai fiatalok körében igaz az, hogy internet nélkül nincs élet. Az állítás, amit megvitattunk, ebben a témában mozgott. Egyébként nagyon megtisztelőnek tartottam a felkérést.

Hogy érezted magad vitázás közben?

-Nagyon jól éreztem magam a vita közben, érdekes volt nézni, ahogy pár társamnak az elejétől számítva változott a véleménye, az álláspontja.

Tanultál valamit a vitákon?

-A témával kapcsolatos negatív tényezőket, azt, hogy mi is a baj az internethasználattal.

Szerinted voltak hibák a vita szervezésében?

-Nem. Szerintem a vita hibátlanul, zavartalanul lefolyt.

Te mivel egészítened ki a vitaeseményeket?

-Azzal, hogy a vita kapcsán felmerült kérdések kapcsán a gyakorlatban is történjen valami. Jelen esetben a negatív velejárók elleni védelem próbáját szívesen megnézném.

Szerinted mi a vitás társasjáték lényege?

-Segít bizonyos esetekben álláspontot foglalni.

Jó vagy rossz volt felnőttekkel vitázni?

-Szerintem jó volt. Lehetőséget kaptunk arra, hogy a felnőttek indokaiból tanulhassunk, tapasztalhassunk. Saját példák által megérthessük az álláspontjukat.

Virág Lili

Mi volt a véleményed a vitáról előtte és utána?

- Először nem igazán tudtam, milyen lesz, de reméltem, hogy jó. Mikor vége volt, akkor nagyon tetszett, bár kicsit igazságtalannak éreztem az ellenfél válaszait.

Hogy érezted magad vitázásközben?

- Jól, csak visszatérve az előző válaszhoz, nem éreztem, hogy az ellenfél nyitott lenne a változásra, ami elszomorított.

Számodra mi volt a legjobb ezeken a vitaeseményeken?

Az volt, hogy megismerhettem mások véleményét is a témával kapcsolatban és nagyon tetszettek.

Tanultál valamit a vitákon?

- Sokat tanultam a vitázásról és arról, hogy lehet jól vitázni.

Szerinted voltak hibák a vita szervezésében?

- Kicsit több idővel és több tapasztalattal könnyebb lett volna.

Szerinted mi a vita társasjáték lényege?

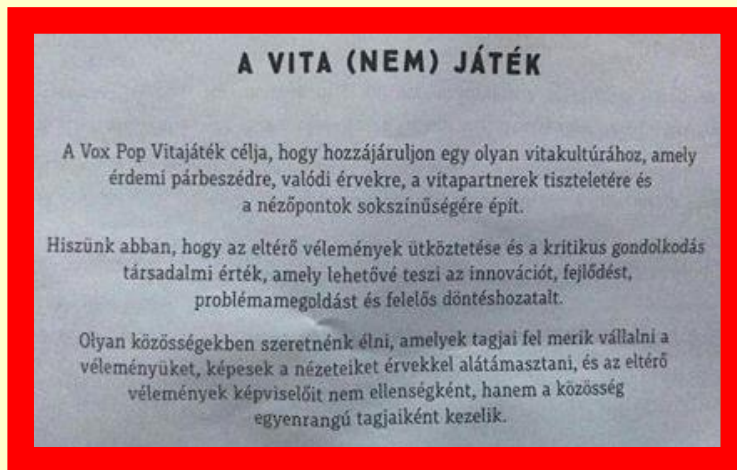
- Az, hogy később a való életben önállóan ki tudjunk állni a saját véleményünk mellett.

Jó vagy rossz volt felnőttekkel vitázni?

- Szerintem jó, mert a felnőtteknek is meg lehet mutatni ennek segítségével, hogy attól, hogy fiatalabbak vagyunk, így is jól láthatjuk a dolgokat, alkalmanként akár jobban is.

A vita végére változott a véleményed a témáról?

-Kicsit igen, de mind végig kiálltam az első véleményem mellett, mert a nézőpontjaimnak ez felelt meg legjobban, és kicsit megértettem, miért lehetne jobb, ha nem mellette vagyok, de ez a véleményemen igazság szerint nem változtatott, csak elgondolkodtatott.



A társasjáték célja

A Vox Pop Vitajáték célja, hogy résztvevői egy élvezetes és valódi beszélgetésben vegyenek részt. Ez a vita nem a nyereségről szól, és nem is a ravasz stratégiáról, hanem arról, hogy olyan körülményt teremtsünk, amelyben mindenki jól érzi magát, ki tudja fejezni a véleményét, és közösen körbe járhatunk egy témát.

A Vox Pop vitajáték alapértékei:

partnervizony a beszélgetők között
 egyenlő esély a vitában
 valódi érvek tisztelete
 megbélyegzéstől, személyeskedéstől mentes párbeszéd
 a vélemények sokszínűségének elfogadása

Előkészületek:

- 1.** Terítsük ki a játék mezőt az asztal közepére, ahol mindenki jól látja és eléri!
- 2.** Ismertessük a vita alapértékeit és szabályait!
- 3.** Mutassuk be a játék mestereket és feladatköreiket!
- 4.** Mondjuk el, hogy mi a beszélgetés témája, és írjuk ki azt egy jó látható helyre!
- 5.** A vita résztvevői tűzzék fel a nevüket egy-egy bábura, és helyezték el azt az érv-iránytű megfelelő pontján aszerint, hogy mennyire értenek egyet a vita témájával.
- 6.** Minden játékosnak adjunk egy csomag akciókártyát és 3 üvegkavicsot.

Játék mesterek :

A beszélgetés előre haladását és a szabályok betartását 3 játék mester biztosítja, akiknek eltérő feladataik vannak:

Az időmérő: Egy stopper segítségével méri a megszólalók időkeretét és jelzi, amikor lejár az idő.

A megfigyelő: Végig figyelemmel követi a beszélgetést és a fontosabb történésekről, érvekről jegyzetet készít. A vita végén néhány percben összefoglalja az elhangzottakat: melyek voltak a legfontosabb ütközési pontok a vitában, mi az, amiben a beszélők egyet értettek, elhangzottak-e a hibás érvek?

Játék vezető: Lebonyolítja a beszélgetést és felel a szabályok betartásáért. Ismerteti a szabályokat, a témát és a szereplőket, koordinálja a szavazási helyzeteket. Ha valaki nem tartja be a szabályokat, a játék vezető figyelmezteti erre.

Azokban a helyzetekben, amelyekről a szabályok nem rendelkeznek, ő hoz döntést. A beszélgetést végén facilitálja a reflexiót és a tanulságok megfogalmazását.

A vita szabályai:

1. A vita a résztvevőknek azonos lehetőségük van a megszólalásra: 3 alkalommal fogalmazhatnak érveket (ezeket a kavicsok jelképezik), továbbá 6 különböző akciókártyát használhatnak fel.
2. Megszólaláskor a résztvevőknek jelezniük kell, hogy a téma mellett vagy ellene szeretnének-e érvelni, egy-egy üvegekavicsot pedig ennek megfelelően kell elhelyezniük a játékos hajóján.
3. A vitatkozók felelőssége, hogy a hajó „ne boruljon fel”, vagyis a hajó 2 felében a kavicsok számának különbsége nem lehet több, mint 3.
4. A vitázóknak 30 mp. áll rendelkezésre, amikor érveket vagy kérdést fogalmaznak meg. Párbaj esetén 2 percig beszélgethetnek.
5. A vitát azt kezdi meg, akinek a bábuja a legközelebb van az Egyetértek ponthoz az érv-iránytűn. A játék az óramutató járásának megfelelően halad. A vitatkozók úgy dönthetnek, hogy érvet fogalmaznak meg (felhasználják az üvegekavicsot) vagy kijátszanak egy akciókártyát. Egy résztvevő akkor is kijátszhat akciókártyát, amikor nem ő jön.
6. A játékosok bármikor úgy dönthetnek, hogy az érv-iránytűn elmozdítják a bábujukat.
7. A beszélgetésnek akkor van vége, ha elfogyott az üvegekavics.

Akció kártyák:

- Mentőöv:** Egyszer lehet felhasználni. Ha egy részt vevő kifogyott az érvekből, húzhat egy mentőövet, vagyis egy olyan segítő információt, amelyet a beszélgetés szervezői előre elkészítettek.
- Passz:** Egyszer lehet felhasználni, amikor vitában rá kerül a sor, és úgy dönt, hogy szeretne kimaradni a beszélgetésből.
- Kérdés:** Egyszer lehet felhasználni. A kártya használója kérdést tehet fel az akkori érvelőnek.
- Párbaj:** Egyszer lehet felhasználni. A kártya segítségével lehetőség adódik arra, hogy 2 percig beszélgetést folytassunk az előző megszólalóval.
- Kihívás:** Egyszer lehet felhasználni. A kártya segítségével felszólíthatjuk a résztvevőt arra, hogy fogalmazzon meg egy ellenérvet, ami ellentétes az álláspontjával.
- Hibás érv:** Sokszor felhasználhatjuk ezt a kártyát, amikor a vita folyamán, olyan érvet hallunk, amellyel szerintünk nem felel meg az érvelés szabályainak.

Fajtái: szalmabáb, csúszós lejtő, tekintély, általánosítás, téves okság, személyeskedés.



Társasjáték
játsmában



Iskola neve: KSZC Dékányi
Árpád Szakgimnáziuma és
Szakközépiskolája
Cím: Kiskunhalas,
Kossuth u. 23, 6400

Telefon:
06 (77) 421 379

Mentőövek

A játékban vannak olyan helyzetek, mikor a tételmondat mellett vagy esetleg ellen nem jut eszedbe érv, vagy még csak ismerkedsz a játékkal. Ezeknek a helyzeteknek a kezelésére született a „Mentőöv”.

A mentőövek olyan kártyák, amelyeken a tételmondathoz kapcsolódó szövegrészletek, mondatok vannak, és konkrét válasz van rajta, vagy ötleted ad egy érvehz.

Már a weben is elérhetőek vagyunk.
Webhely:
<http://kszcdekani.hu/>

Az Interneten fellelhető elemzésekből az derült ki, hogy a szövegértés javulása az elektronikusan megjelenő szövegek olvasásának, megértésének képességjavulásával is összefügg.

(Tételmondat: Az internet használatának engedélyezése hasznos lenne az iskolákban.)

A „disco” szó a francia discothèque rövidítése. Gyűjtőszóként a jelentése, értelmezése alapvetően kétféle lehet:

disco, disco club, discotheque (nightclub, dancehall, dance palace, ballroom), diszkó: olyan szórakozóhely, klub, ahol a közönség elsősorban disc jockey által szolgáltatott (mixelt, bemutatott) zenékre táncol.

(Tételmondat: A diszkó veszélyes szórakozás.)

Motiváció: Gyermekeknek ugyan úgy szüksége van a motivációra, mint nekünk, szülőknek akár a munkahelyünkön, akár otthon. Annak a gyermeknek, aki megszokta, hogy kicsi korától fogva rendszer volt az életében, sokkal könnyebb az iskolába való átmenet. Ha közösen alakítjuk ki az iskolai napirendhez kapcsolódó időbeosztást, könnyebb megfelelő célokat kitűznünk.

(Tételmondat: Nem csak a diákon múlik a jó iskolai eredmény.)