

Hvernig nota á KOMPÁS

Hægt er að fara margar leiðir í fræðslu og námi sem tengist mannréttindum. Hvaða aðferðum er beitt ræðst af því hvort þú starfar innan eða utan hins formlega skólakerfis, hvernig hinar pólitísku, félagslegu og efnahagslegu aðstæður eru í landinu, á hvaða aldri ungmennin eru, sem og hvað það er sem vekur áhuga þeirra á mannréttindum. Það fer vissulega einnig eftir því hvaða reynslu þú hefur af mannréttindamálum, hvernig þú tengist markhópunum og hvaða námsstíl þú hefur.

Þú kannt að starfa að æskulýðsmálum, vera þjálfari, kennari eða leiðbeinandi í fullorðins-fræðslu, þátttakandi í kristilegu starfi eða ungmenni sem lætur þig mannréttindamál varða. Við vonum að þessi handbók hafi eitthvað fram að færa fyrir alla, hverjir sem þeir eru og hvar sem þeir starfa. Ekki er gert ráð fyrir neinni sérstakri kennslufærni eða fyrirfram þekkingu á mannréttindamálum.

Í þessum kafla er skýrt út hvað átt er við með þátttöku og samvinnu í námi, sem og reynslunámi, og hvers vegna slíkum aðferðum er beitt. Bent er á hvernig nota má verkefnið jafnt innan sem utan hins hefðbundna skólakerfis og reynt er að svara nokkrum algengum spurningum. Í kaflanum um „ábendingar til notenda“ er gerð grein fyrir því hvernig verkefnið eru kynnt og hvernig þau skuli valin. Þar eru tillögur um umræðuefni og hópverkefni og um úrvinnsluatriði, þar á meðal samantekt og mat.

Líta skal á KOMPÁS sem sveigjanlegt námsefni. Baráttan fyrir mannréttindum er stöðugt og skapandi ferli sem notendur bókarinnar taka þátt í. Vonast er til að þú notir þær hugmyndir sem hér eru settar fram og mótir þær að eigin þörfum og þeirra ungmenna sem þú starfar með. Einnig er vonast til að þú metir reynslu þína og sendir inn athugasemdir sem hægt verður að taka tillit til í endurskoðaðri útgáfu bókarinnar. Aftast í bókinni er síða fyrir athugasemdir.

Notkun bókarinnar

Eindregið er mælt með því að leiðbeinendur skoði bókina lauslega til að fá yfirsýn yfir innihald hennar. Ekki þarf að byrja á neinum ákveðnum stað; ætlast er til að notendur velji sjálfir það efni sem hentar þeim.

Í 2. kafla eru 49 misjafnlega erfið verkefni um ýmis hnattræn málefni og mannréttindi. Það er efniviðurinn sem notaður er í kennslunni. Í 4. og 5. kafla er að finna ítarefni. Þar eru grunnupplýsingar um ýmis hnattræn málefni, skilgreiningar á mannréttindum og upplýsingar um þróun þeirra. Einnig eru þar útdrættir úr helstu yfirlýsingum og sáttmálum um mannréttindi, og heimildir og skrár yfir meira efni þar að lútandi.

Þetta ætti að vera nægur efniviður til að hægt sé að hefjast handa og fræða ungt fólk um mannréttindi. Mikilvægt er að hafa í huga að ekki er nauðsynlegt að leiðbeinandinn sé „sérfræðingur“ á sviði mannréttinda, nægilegt er að hann hafi áhuga á mannréttindamálum. Ekki er heldur krafist kennaramenntunar. En brýnt er að leiðbeinandinn skilji þær aðferðir sem hér er beitt svo að hann nái sem bestum árangri.

Kennsluaðferðir

Mikilvægt er að leiðbeinandinn glöggvi sig á þeim kennsluaðferðum sem hér er gengið út frá áður en verkefnavinnan hefst. Mannréttindafræðsla er fræðsla sem gengur út á breytingar, bæði persónulegar og félagslegar. Tilgangurinn er að gera ungt fólk að virkum þjóðfélagsþegnum sem taka þátt í því að efla mannréttindi í samfélaginu og standa vörð um þau. Lögð er áhersla á að auka þekkingu og færni, og móta gildismat og viðhorf. Það er gert með því að:

- ganga út frá vitneskju fólks, skoðunum þess og reynslu, og gera því kleift að leita að og finna í sameiningu nýjar hugmyndir og öðlast reynslu.
- hvetja ungt fólk til að taka þátt í umræðum og læra sem mest hvað af öðru.
- hvetja fólk til að nýta það sem það lærir og beita einföldum en áhrifaríkum aðgerðum sem sýna að það hafnar óréttlæti, ójöfnuði og mannréttindabrotum.

Þekkingu, færni og viðhorfum þeirra sem eru vel að sér um mannréttindi er lýst á bls. 19. Þessa hæfni, einkum samskiptahæfileika, gagnrýna hugsun, einurð, umburðarlyndi, og virðingu, er ekki hægt að kenna; hana er aðeins hægt að læra og tileinka sér með reynslu. Þess vegna hvetja verkefnin í þessari bók til þess að allir séu þátttakendur, vinni saman og læri af reynslunni. Markmiðið er að fá ungt fólk til hugsa, skynja og bregðast við; að allir leggi sig fram af lífi og sál. Vissulega er mikilvægt að fræðast um mannréttindi, en það er ekki nóg. Ungt fólk þarf að öðlast mun dýpri skilning á því hvernig krafan um mannréttindi þróast af brýnni nauðsyn og hvers vegna brýnt er að standa vörð um þau. Sem dæmi má nefna að ungt fólk sem hefur ekki kynnst kynþáttamisrétti kann að hugsa sem svo að sá vandi komi því ekkert við. Slík afstaða er óviðunandi frá mannréttindasjónarmiði; fólki ber hvarvetna skylda til að standa vörð um mannréttindi annarra.

Ekki skiptir máli hvort um er að ræða réttinn til lífsins eða málfrelsi, mannréttindi snúast um lýðræðisleg gildi, virðingu og umburðarlyndi. Hér er um að ræða færni og viðhorf sem aðeins er hægt að tileinka sér fyllilega í umhverfi – og við aðstæður – þar sem slík gildi eru í hávegum höfð. Leggja þarf áherslu á það.

Samvinnunám

Samvinna er fólgin í því að starfa saman að settu marki. Samvinnunám byggist á því að fólk vinni saman að því að komast að niðurstöðu sem er bæði því sjálfu og öllum í hópnum til hagsbóta.

Samvinnunám stuðlar að betri frammistöðu og auknum afköstum, vinsamlegri samskiptum og meiri stuðningi og samstöðu manna á milli; það bætir andlega líðan og eykur félagslega hæfni og sjálfsvirðingu. Þegar nám byggist á samkeppni horfa málin öðruvísi við. Samkeppni í námi stuðlar að eigingirni og virðingarleysi gagnvart öðrum, og hroka meðal sigurvegara sem keppa gegn öðrum að marki sem aðeins einn eða örfáir geta náð. En þeir sem verða undir í keppninni missa bæði áhugann og sjálfstraustið.

Samvinna byggist fyrst og fremst á jákvæðri samvirkni, beinum samskiptum, einstaklings- og hópabyrgð og færni í persónulegum samskiptum. Besta leiðin til að stuðla að samvinnunámi eru skipuleg hópverkefni.

Þátttaka

Með þátttöku sinni í mannréttindafræðslu ákveða ungmennin hvað þau vilja fræðast um og hvernig þau hyggjast tileinka sér efnið. Með þátttöku sinni afla þau sér færni á ýmsum sviðum,

Það skiptir ekki einungis máli hvað þú gerir, heldur hvernig þú gerir það. Þannig næst árangur.

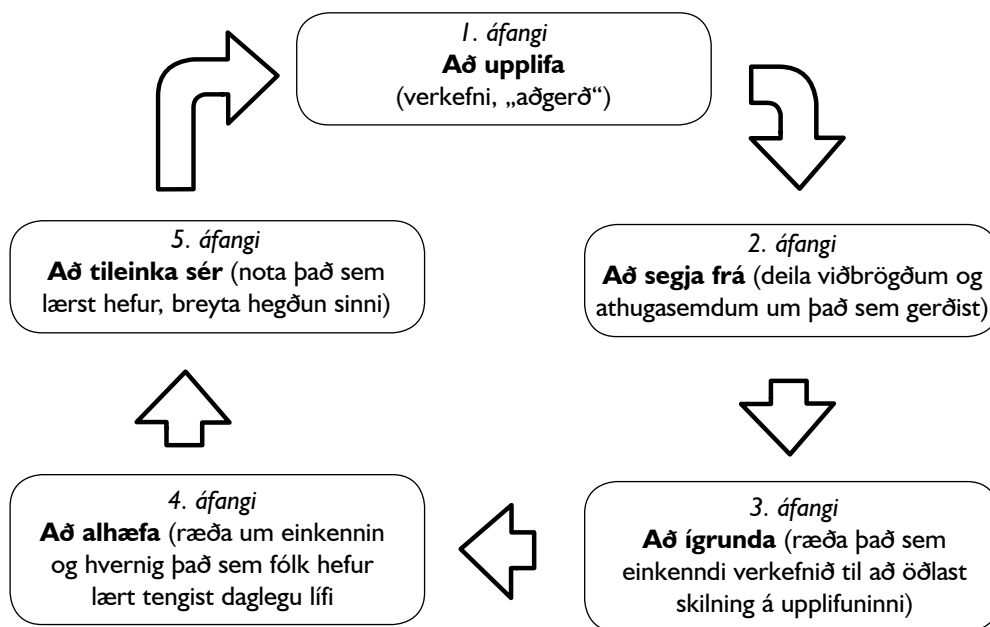
þar á meðal við að taka ákvarðanir, hlusta, sýna öðrum samhug og virðingu og taka ábyrgð á eigin ákvörðunum og athöfnum. Hlutverk kennarans eða leiðbeinandans er að „hjálpa“ eða „auðvelda“ ungu fólki að taka þátt í námsferlinu. Stundaskrár og námskrár í skólum kunna að setja þátttöku nemenda einhver takmörk og laga þarf verkefnin að viðkomandi aðstæðum.

Verkefnin í þessari bók krefjast þess að allir taki þátt í þeim. Allir verða að vera virkir og áhugasamir; það er ekki hægt að halla sér aftur á bak og vera bara áhorfandi. Aðferðafræðin sem notuð er í þessari bók byggist þannig að miklu leyti á starfi Augusto Boal, og annarra frumkvöðla, að því að efla vitund fólks í samfélaginu.

Eitt mikilvægasta atriðið varðandi fræðslu í mannréttindamálum er ef til vill að finna vettvang þar sem ungt fólk getur tekið virkan þátt og haft áhrif á verkefnavinnuna, bæði það hvernig hún fer fram og hvaða árangri hún skilar. Ekki er hægt að þröngva fræðslu um mannréttindamál upp á neinn; það er í raun viðfangsefni allra leiðbeinenda, kennara eða hópstjórnenda að sæta færir og skapa réttan vettvang og tækifæri til að sinna slíku starfi.

Reynslunám

Mannréttindafræðsla á það t.d. sameiginlegt með fræðslu um þróunarmál, friðarfræðslu og fræðslu um borgaravitund að beitt er aðferð sem kallast reynslunám og er námsferlinu þá skipt niður í fimm áfanga:



Í 5. áfanganum kanna þátttakendur hagnýtar aðferðir sem kunna að nýtast í viðkomandi máli. Mikilvægt er að þeir fái raunveruleg tækifæri til þátttöku. Þetta er ekki einungis rökrétt námsaðferð, heldur mikilvæg leið til að efla þekkingu, færni og viðhorf sem skapa grundvöllinn fyrir næsta áfanga í þessu ferli.

Verkefni sem notuð eru í reynslunámi

Hafa ætti ofangreint námsferli í huga þegar verkefnin í þessari bók eru notuð.

Verkefnin krefjast þess að þeir sem taka þátt í þeim geri það af heilum hug og öðlist með því reynslu sem þeir læra af, ekki einungis með „utanbókarnámi“, heldur af lífi og sál. Slík verkefni eru stundum kölluð „leikir“ því að þau eru skemmtileg og hrífa fólk með sér. Þó skal hafa í huga að verkefnin eða leikirnir eru ekki bara „til gamans“, heldur markviss leið til að ná tilteknum námsmarkmiðum.

Ekki nægir að „vinna“ einungis verkefni (1. áfangi námsferlisins). Mikilvægt er að samantekt og mat fari fram til að þátttakendur velti fyrir sér því sem gerðist (2. áfangi), og reynsla þeirra sé metin (3. og 4. áfangi) og til að ákveða síðan hvað gera skuli næst (5. áfangi). Að því loknu hefst fyrsti áfangi næsta skrefs í námsferlinu.

Verkefni sem unnin eru í skólum geta stuðlað að því að brjóta niður múra sem vilja myndast milli einstakra námsgreina og skapað þannig leiðir til að tengja saman námsgreinar og áhugasvið svo að hægt sé að fjalla um málefni á heildstæðari hátt en ella. Verkefni sem unnin eru utan hins hefðbundna skólakerfis geta vakið áhuga ungmenna á ýmsum mállefnum, og þar sem þau eru fræðandi án þess að í þeim felist neinn predikunartónn, þá liggur í hlutarins eðli að þau höfða frekar til þeirra.

Verkefnavinna stuðlar að því að:

- *skapa áhuga* fólks á því að læra vegna þess að hún er skemmtileg.
- *auka þekkingu fólks og færni og móta viðhorf þess og gildismat*. Í leikjum skapast kjör- aðstæður til slíkra hluta því að þar gefst fólki kostur á að prófa nýjar leiðir og gera mistök án þess að slíkt hafi sömu afleiðingar og það hefði í raunveruleikanum.
- *breyta fólki*. Verkefnavinna er ein leið til að koma þeim skilaboðum áleiðis að allir geti breytt sjálfum sér eða samskiptum sínum við aðra.
- *fá fólk til þátttöku*. Verkefnavinna stuðlar að þátttöku þeirra aðila í hópnum sem láta lítið yfir sér og segja fátt.
- *fólk axli ábyrgð*. Þar sem þátttakendur miðla af eigin reynslu og kunnáttu notar hver hópur leikina eins og honum hentar best og velur sér aðferð.
- *fólk treysti á sjálf sig og öðlist sjálfsöryggi*. Í verkefnavinnu má koma í veg fyrir að treyst sé á stjórnandann sem þann aðila sem „veit allt um hlutina“. Þátttakendurnir verða að taka á sig þá ábyrgð sem fylgir hlutdeild þeirra í verkefnavinnunni.
- *fólk finni til samstöðu með öðrum*. Í verkefnavinnu þjappast hópurinn saman og það skapar hópkennd og samstöðu.

Verkefnavinna í hópum fer fram innan ákveðins ramma og skipulags sem gerir leiðbein- andanum kleift að haga starfinu í samræmi við eigin reynslu og einnig reynslu og getu unga fólksins. Verkefnavinna er skilvirk námsaðferð þegar um er að ræða afmarkað viðfangsefni sem leiðbeinandi stýrir af festu.

Hlutverk leiðbeinandans

Í þessari bók er orðið „leiðbeinandi“ notað um þá aðila sem undirbúa, kynna og samræma verkefnin. Leiðbeinandi er sá sem leiðir fólki fyrir sjónir hve mikið það veit, hvetur það til að læra meira og hjálpar því við að nýta eigin hæfileika. Hann skapar fólki þær aðstæður að það geti tileinkað sér hluti, prófað sig áfram, gert sínar uppgötvanir og vaxið sem einstaklingar. Þetta er ferli þar sem fólk miðlar hvað öðru af reynslu sinni, gefur og þiggur. Þetta snýst ekki um það að einhver einn sé „sérfræðingur“ í að miðla þekkingu og kunnáttu til annarra. Allir þurfa að vaxa að vísu í þessu ferli, bæði þátttakendur og leiðbeinendur.

Mismunandi er milli landa hvort leiðbeinendur eiga kost á að starfa með ungu fólki við aðstæður þar sem jafnrétti ríkir og gagnkvæm samskipti geta farið fram. Í hinu formlega skólakerfi má finna mismunandi markmið og hugmyndir sem snerta menntun, svo og aðferðir sem beitt er við kennslu og námskrárgerð. Almennt er það ekki á valdi nemenda að ákveða sjálfir hvað þeir vilja læra af því fjölbreytta efni sem námskráin kveður á um, né heldur kennara að leiðbeina þar um; þó eru undantekningar þar á. Fjölbreytnin er einnig mikil utan hins hefðbundna skólakerfis, ekki aðeins hvað snertir markmið og hugmyndir innan hinna ýmsu stofnana og félagasamtaka, heldur einnig þá starfsemi og möguleika sem þar eru í boði. Mikill munur er milli landa og einnig innan einstakra landa, hvað þetta varðar.

Öll störfum við innan þeirra hefða sem ríkja í samfélaginu á sviði mennta- og félagsmála. Okkur hættir til að gleyma þeirri staðreynd að við erum háð ríkjandi hugsunarhætti eigin þjóðar og lítum þar með á það sem sjálfsagðan og eðlilegan hlut hvernig samskipti okkar við unga fólkið eru. Holtt er að íhuga eigin aðferðir og starfsvenjur og auka þannig færni sína sem leiðbeinandi.

Hugsana-, náms- og kennslustíll

Öll erum við einstaklingar og hugsum og lærum hvert á sinn hátt. Öll höfum við blandaðan stíl, en hver og einn hefur sína huglægu sýn á umheiminn (hugsanastíl) og tiltekinn námsstíl. Leiðbeinendur þurfa að gera sér þetta ljóst og beita ólíkum aðferðum til að örva hæfileika og áhuga unga fólksins.

Leggja ber áherslu á að hér á eftir er helstu stílunum lýst; allir nota þá alla, en hjá hverjum og einum er einn tiltekinn stíll ríkjandi. Í lok kaflans er vísað nánar í verk Davids Kolb.



Hver er þinn stíll?

Yfirlit yfir hugsanastíla

- *Fólk með næmt sjónskyn* hefur tilhneigingu til að lýsa heiminum á myndrænan hátt. Það segir gjarnan setningar eins og „ég sé hvað þú meinar“.
- *Fólk með næmt heyrnarskyn* hefur tilhneigingu til að muna helst það sem það heyrir og notar gjarnan setningar eins og „það hljómar eins og áhugaverð hugmynd“.
- *Fólk með næmt hreyfiskyn* hefur tilhneigingu til að muna hluti með því að tengja þá tilfinningum, bæði andlegum og líkamlegum. Það segir kannski setningar á borð við „ég elska þess hugmynd, drífum í þessu“.

Yfirlit yfir námsstíla

- *Athafnasamir einstaklingar* eiga auðveldast með að læra af verkefnum þar sem hægt er draga lærdóm af nýrri reynslu, vandamálum eða tækifærum. Þeir geta sökt sér niður í alls konar leiki, hópverkefni og hlutverkaleiki. Þeir njóta þess að steypa sér út í djúpu laugina. Þeim er ekki lagið að vera þöglir viðtakendur í námi og sitja einir við að lesa, skrifa eða hugsa og grafast fyrir um smáatriði.
- *Grúskarar* eiga auðveldast með að læra þegar þeir fá að velta verkefninu fyrir sér. Þeim finnst gaman að rannsaka hlutina nákvæmlega, skoða hvað hefur gerst og hvað þeir hafa lært af því. Þeir vilja hvorki láta þvinga sig inn í sviðsljósið, ef þeir hafa fengið ónógar upplýsingar sem draga þarf ályktanir af, né stytta sér leið og skila yfirborðslegum niðurstöðum.
- *Hugmyndasmiðir* eiga auðveldast með að læra þegar það sem þeir eru að fræðast um er hluti af kerfi, líkani, hugmynd eða kenningu. Þeir vilja vinna við skipulegar

aðstæður, hafa skýr markmið og glíma við spennandi hugmyndir. Yfirleitt á ekki vel við þá að þurfa að taka þátt í verkefnum sem tengjast tilfinningum.

- *Raunsæismenn* eiga auðveldast með að læra af viðfangsefnum sem augljóst er að tengjast raunverulegum vandamálum og þeir geta nýtt sér það sem þeir hafa lært. Þeir eru á móti því að stunda nám sem þeim virðist ekki tengjast raunveruleikanum, námi sem byggist „bara á fræðikenningum og almennum lögmálum“, þar sem þeim finnst fólk snúast í hringi og vera of lengi að komast að niðurstöðu.

Kennslu-/námsstílar

Hver og einn hefur sinn stíl og aðferðir í kennslu. Þær aðferðir sem leiðbeinendur beita byggjast á gildismati þeirra, skoðunum, hugmyndum og persónuleika, kennslu- og námsreynslu og hversu vel þeir treysta sér til að vinna með ungu fólki og fjalla í senn um mannréttindamál.

Kenning X. Kennarar/leiðbeinendur sem telja að nemendur:	Kenning Y. Kennarar/leiðbeinendur sem telja að nemendur:
séu í grundvallaratriðum latir og vilji ekki læra, séu óábyrgir	vilji læra og stjórna sjálfir ferðinni
það þurfi að þvinga þá til að læra	séu skapandi
þeir þarfnist aga	vilji hafa samráð
það þurfi að stýra þeim	vilji axla ábyrgð
leiðbeinandinn stjórnar, er með ósveigjanlega áætlun messar yfir fólki	leiðbeinandi leitar eftir þátttöku nemenda, er með sveigjanlega áætlun
beitir miklum aga/skipulagi	leiðbeinandi stjórnar með samþykki nemanda
nemendur fá fyrirmæli frá sérfræðingnum	agi/skipulag byggist á samkomulagi
leiðbeinandi setur fram lausnir; skoðanir eða lausnir annarra á vandamálum eru annaðhvort réttar eða rangar	nemendur bera ábyrgð á eigin námi
	nemendur eru hvattir til að standa við skoðanir sínar og finna sjálfir lausnir á vandamálum.

Hér er greinilega um algjörar andstæður að ræða hvað varðar kennslustíl. Hafa skal í huga að hugmyndir Y-kenningarinnar eiga við í mannréttindafræðslu. Markmiðið með slíkri fræðslu er að stuðla að virðingu, jafnrétti, samvinnu og lýðræði. Og þá verður að beita kennsluaðferðum sem byggjast á slíkum gildum í einu og öllu.



Veltu fyrir þér eigin reynslu. Hvernig var að vera í tímum hjá svo ólíkum kennurum?

Notkun KOMPÁSS í námi, innan sem utan hefðbundna skólakerfisins

Auðveldara kann að vera að beita þeim námsaðferðum og verkefnum sem hér er lýst utan hefðbundna skólakerfisins en innan þess. Námskráin þar er yfirleitt opnari og lögð er meiri áhersla á persónulegan og félagslegan þroska ungmennanna. Þar er það líka áhugi unga fólksins sem er kveikjan að starfinu. Námið er sveigjanlegt og býður upp á virka þátttöku, og tilvalið er fyrir ungt fólk til að afla sér hagnýtrar þekkingar í mannréttindamálum.

Þar gæti leiðbeinandinn gengið út frá spurningu um eitthvað sem er að gerast í næsta nágreinni eða eitthvað sem einhver hefur séð í sjónvarpinu. Ef hann vill taka af skarið og vekja þátttakendur til umhugsunar um mannréttindi er tilvalið að sýna bíómynd eða fræðslumynd. Margar góðar myndir er að finna í handbókinni „Europe on Screen: Cinema and the teaching of history“ eftir Dominique Chancel (Evrópuráðið, janúar 2001). Einnig er gott ráð að hengja upp veggspjöld eða nota myndir sem hvetja til umræðna, eða efna til tónlistarkvölds þar sem spilaðir eru baráttusöngvar fyrir frelsi. Síðan væri hægt að skoða eitt af verkefnum sem fjalla um mannréttindi, t.d. „Hvað finnst ykkur?“ eða „Sýndu það!“.

Námskráin í hefðbundna skólakerfinu er oft bundin tiltekinni þekkingu sem nemendum ber að tileinka sér og taka próf í. Þótt persónulegur og félagslegur þroski sé talinn mikilvægur er hann ekki alltaf hafður að leiðarljósi í námi og undirbúningi fyrir framtíðarstarf eða frekara nám. Það kemur þó ekki í veg fyrir að laga megi flest verkefni í þessari bók að hvaða námsgrein og bekkjarfyrirkomulagi sem er í grunn- og framhaldsskólum um alla Evrópu. Mörg þeirra hafa raunar verið samin með bekkjarstarf í huga. Námsgreinarnar lífsleikni, þjóðfélags- og samfélagsfræði gætu verið kjörinn vettvangur.

Lausn vandamála og ágreinings sem grundvöllur mannréttindafræðslu

Mannréttindamál eru oft umdeild vegna þess að gildismat fólks er afar mismunandi og það lítur því réttindi og skyldur ólíkum augum. Þessi ólíku viðhorf sem koma fram sem skoðana-ágreiningur eru undirstaða fræðslustarfsins.

Mannréttindafræðsla hefur tvö atriði að markmiði, annars vegar að gera ungt fólk fært um að virða ólíkar skoðanir á tilteknu málefni – það þarf ekki endilega að vera sammála þeim – og hins vegar að þroska með því færni til að ná sátt um lausn á vandamáli.

Þessi handbók og verkefni í henni eru byggð á þeirri hugmynd að nota megi skoðana-ágreining á uppbyggilegan hátt að því gefnu að leiðbeinandinn treysti sér til að miðla málum í hópnum. Eins og í svo mörgum námsverkefnum utan hefðbundna skólakerfisins er tilgangurinn ekki fyrst og fremst sá að allir séu sammála um tiltekna niðurstöðu, heldur að allir þátttakendur læri af þessu ferli (t.d. að hlusta hver á annan, tjá sig, virða ólíkar skoðanir o.s.frv.)

Til dæmis er verkefnið „Spilaðu með!“ á bls. 222 ákjósanlegt til að þjálfra færni í að leysa ágreining.

Algengar spurningar um mannréttindafræðslu

Svörin hér á eftir eru stutt, en vonandi svara þau þó einhverjum spurningum sem kunna að vakna hjá þeim sem eru að byrja að sinna mannréttindafræðslu.



Er ekki brýnna að ungt fólk fræðist um ábyrgð en réttindi?

Svar: Í þessari bók er lögð áhersla á bæði réttindi og ábyrgð. Verkefni eru þannig uppbyggð að þau sýni að tengslin milli réttinda einstaklingsins og réttinda annarra eru ekki alltaf skýr og að öllum beri að virða réttindi annarra.



Hvað ef þátttakandi spyr spurningar sem ég kann ekki svar við?

Svar: Ekki er hægt að ætlast til að nokkur maður eigi svör við öllu! Það er allt í lagi að þú segist

ekki vita eitthvað og fáir svo þátttakendur til liðs við þig við að leita svara. Þú ættir alltaf að varpa spurningunni aftur til hópsins með því að segja: Hvað finnst ykkur um þetta?

Einnig er mikilvægt að allir hafi í huga að svör við spurningum um mannréttindi eru sjaldnast einföld. Flóknum siðferðilegum spurningum er hvorki hægt að svara játandi né neitandi. Frá kennslufræðilegu sjónarmiði er jafnmikilvægt að spyrja spurningar og að finna svarið. Með því að kynna flókin málefni fyrir ungmennum og leyfa þeim að velta hlutunum fyrir sér öðlast þau þekkingu, færni og reynslu til að takast á við svipaðar aðstæður síðar á lífsleiðinni.

? **Hvað eigum við að gera ef við höfum ekki ljósritunarvél eða nægan efnivið?**

Svar: Flest verkefni í þessari bók eru þannig úr garði gerð að hvorki þarf að nota dýran efnivið né ljósritunarvél við úrvinnslu á þeim. Í sumum þeirra þarf þó kannski að búa til hlutverkaspjöld eða upplýsingablöð fyrir hópinnuna og fjölfalda þau. Nauðsynlegt er að vera hugmyndarík og finna lausnir á málum sem þessum.

? **Er ekki hætt við að foreldrar, skólastjórnendur og ráðamenn í samfélaginu líti á fræðslu í mannréttindamálum sem pólitíska innrætingu sem æsi upp mótþróa í fólki?**

Svar: Mannréttindafræðsla gerir fólk færara um að taka þátt í samfélaginu og stuðla að framförum í eigin landi. Mikilvægt er að greina á milli þeirrar félagslegu færni sem fólk þroskar með sér og flokkastjórn mála. Mannréttindafræðsla sem fer fram með umræðum og virkri þátttöku stuðlar að því að ungt fólk þroski með sér gagnrýna hugsun og hegði sér skynsamlega. Í þessu tilliti tengist mannréttindafræðsla einnig fræðslu um borgaralegar skyldur og stjórn mál og opnar þannig augu fólks fyrir því hvernig mannréttindi, félagsmál, menntun og stjórn mál tengjast. Því kann að vera að ungmenni fái áhuga á að taka þátt í pólitísku starfi innan sveitarfélaga eða á landsvísi – vegna þess að þau eiga rétt á að taka þátt í stjórn málum, og njóta hugsana-, skoðana- og tjáningarfrelsis. Þeirra er valið.

? **Er það ekki á ábyrgð stjórnvalda að tryggja að fólki fái að fræðast um mannréttindi?**

Svar: Aðildarríkjum Sameinuðu þjóðanna ber skylda til að stuðla að mannréttindafræðslu hvar sem fólk stundar nám, jafnt innan sem utan hins hefðbundna skólakerfis. Þrátt fyrir það hafa stjórnvöld víða gert lítið til að stuðla að slíkri fræðslu og fá hana setta inn í námskrá. Einstakir kennarar og frjáls félagasamtök geta lagt mikið af mörkum og hvatt til þess að mannréttindafræðsla verði eflað, annaðhvort að eigin frumkvæði eða í samstarfi við skóla og ýmsar menntaáætlanir, og einnig með því að þrýsta á stjórnvöld um að þau uppfylli skyldur sínar í þessum efnum.

? **En ef engin mannréttindabrot eiga sér stað í mínu landi?**

Svar: Mannréttindafræðsla snýst ekki einungis um mannréttindabrot. Mikilvægast er að skilja að mannréttindi eru algild, allir menn eiga að njóta þeirra og þau þarf að vernda. Auk þess getur ekkert ríki haldið því fram að þar séu engin mannréttindi brotin. Það nægir að skoða sitt nánasta umhverfi eða samfélag til að sjá hvernig málum er háttað í raun. Hver er skilinn útundan? Hver býr við sára fátækt? Hvaða börn njóta ekki réttinda sinna? Einnig má skoða hvort land þitt á einhvern þátt í mannréttindabrotum eða framgangi mannréttinda í öðrum löndum (t.d. umhverfis- og framfaramál eða vopnaviðskipti, fátækt meðal jarðarbúa o.s.frv.)

Ábendingar til notenda

Þessa handbók og verkefnin sem í henni eru má nota í skólastofunni eða í starfi sem fer fram utan hins hefðbundna náms, á námskeiðum, í sumarbúðum eða vinnubúðum og í æskulýðs- eða tómstundastarfi. Efnið hentar einnig vel í fullorðinsfræðslu.

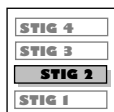
Hvernig er best að velja verkefni?

Veldu verkefni sem hentar þér, hópnum þínum og þeim tíma sem þið hafið til umráða. Lestu verkefnið vandlega yfir, a.m.k. tvisvar, og reyndu að gera þér í hugarlund hvernig þátttakendur muni bregðast við og hvað einhverjir þeirra kunni að leggja til málanna. Gakktu úr skugga um að þú sért með allt það efni sem þú þarft. Gættu þess að það sé nægilegt húsrými ef þátttakendur þurfa að skipta sér í smærri vinnuhópa.

Enn á ný skal tekið fram að fyrirmælin sem fylgja verkefnunum eru aðeins leiðbeinandi; þú skalt nota efnið eins og þér líkar best. Það gefur auga leið að ekki er hægt að búa til verkefni sem henta við allar aðstæður hvar sem er í Evrópu. Ætlast er til að verkefnin séu löguð að aðstæðum hverju sinni. Til dæmis er hægt að nota grunnhugmyndina úr einu verkefni en aðferðir úr öðru verkefni við úrvinnsluna.

Öll verkefnin eru sett fram í stöðluðu formi. Notuð eru tákni og fyrirsagnir til að auðvelt sé að fá yfirsýn yfir þau.

Skýringar á táknum og fyrirsögnum í verkefnunum



Þyngdarstig	Stig 1 til 4 gefa til kynna þá færni sem þarf til að leysa verkefnið og/eða hve mikils undirbúnings það þarfnast.
Málefni	Hnattræn málefni sem fjallað er um í verkefninu (t.d. fátækt, umhverfi, friður og ofbeldi, jafnrétti kynjanna).
Yfirlit	Stutt lýsing á verkefninu og þeim málum sem eru til umfjöllunar.
Tengd réttindi	Réttindi sem fjallað er um í verkefninu (t.d. rétturinn til lífsins eða tjáningarfrelsi).
Hópstærð	Fjöldi þátttakenda sem þarf til að vinna verkefnið.
Tími	Áætlaður tími (mínútufjöldi) sem þarf til að ljúka verkefninu að meðtöldum umræðum um það. Ef hópstærðin var „hver sem er“ miðast áætlaður tími við 15 manna hóp.
Markmið	Með markmiðum er átt við námsmarkmið með mannréttindafræðslu, þ.e. þekkingu, færni, viðhorf og gildismat.
Efniviður	Listi yfir efnivið og búnað sem þarf til að vinna verkefnið.
Undirbúningur	Listi yfir það sem leiðbeinandinn þarf að gera áður en verkefnisvinnan hefst.
Leiðbeiningar	Leiðbeiningar um hvernig vinna skal verkefnið.
Samantekt og mat	Dæmi um spurningar sem auðvelda leiðbeinandanum að taka saman og meta niðurstöður verkefnisins (2.–4. áfangi námsferlisins).
Ábendingar til leiðbein.	Athugasemdir. Atriði sem hafa skal í huga. Hvar finna má viðbótarupplýsingar.
Tilbrigði	Hugmyndir um hvernig laga má verkefnið að mismunandi aðstæðum.
Tillögur um framhald	Hugmyndir um hvað gera mætti í kjölfarið. Tengsl við önnur verkefni.
Hugmyndir um aðgerðir	Tillögur um næstu skref.
Lykildagsetningar	Dagsetningar sem tengjast mannréttindum.
Nánari upplýsingar	Viðbótarupplýsingar sem varða verkefnið.
Efni til afhendingar	Hlutverkaspjöld, verkefnablöð, ítarefni, umræðuspjöld o.s.frv.

Þyngdarstig

Verkefnin eru flokkuð eftir stigum (1–4) sem sýna hve mikið þarf að kunna til að geta tekið þátt í þeim og hve mikils undirbúnings er krafist. Stigin segja til um þyngd verkefnanna; verkefni á stigi 1 þarfnast mjög lítills undirbúnings en þau sem eru á stigi 4 eru mun erfiðari.

Stig 1. Þetta eru stutt og einföld verkefni sem henta vel fyrir byrjendur. Hópeflileikur tilheyrir þessum flokki. En slík verkefni henta vel til að fá fólk til að tala saman og blanda geði.

Stig 2. Þetta eru einföld verkefni sem miða að því að vekja áhuga á tilteknu málefni. Þau krefjast hvorki fyrirframþekkingar á mannréttindamálum né persónulegrar færni eða reynslu í hópvinnu. Mörg verkefnanna á þessu þyngdarstigi miða að því að þjálfar fólk í samskiptum og hópvinnu og vekja jafnframt áhuga þess á mannréttindum.

Stig 3. Þetta eru lengri verkefni sem miða að því að skapa dýpri skilning á tilteknu málefni og gefa innsýn í það. Þau krefjast meiri hæfni til að taka þátt í umræðum eða hópvinnu.

Stig 4. Þessi verkefni eru lengri, þau krefjast mikillar hæfni til að taka þátt í hópvinnu og umræðum, sem og einbeitingar og samstarfs þátttakenda. Einnig þurfa þau töluverðan undirbúning. Þau eru einnig innihaldsríkari að því leyti að fólk öðlast meiri og dýpri skilning á málefnum.

Hnattræn tengsl

Verkefnin í þessari handbók eiga að hvetja fólk til að kynna sér mannréttindi og tengsl þeirra við ýmis hnattræn málefni. Því er getið um þrjú „málefni“ í lýsingunni á hverju verkefni. Hnattrænu málefni eru sextán talsins:



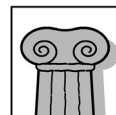
1. Almenn mannréttindi



2. Börn



3. Borgaravitund



4. Lýðræði



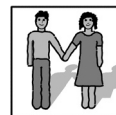
5. Mismunur og útlendingahatur



6. Menntun



7. Umhverfismál



8. Jafnrétti kynja



9. Hnattvæðing



10. Heilsa



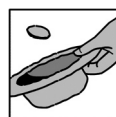
11. Mannöryggi



12. Fjölmiðlar



13. Friður og ofbeldi



14. Fátækt



15. Félagsleg réttindi



16. Íþróttir

Ábendingar um hlutverk leiðbeinenda

Í þessari bók er hugtakið „leiðbeinendur“ notað til að skilgreina hlutverk þeirra aðila sem stýra verkefnastarfinu (kennara, þjálfara og annarra sem starfa að æskulýðsmálum eða sinna jafningjafræðslu eða sjálfboðavinnu o.s.frv.). Með því orðalagi er lögð áhersla á að þeir sem stunda mannréttindafræðslu skuli hafi lýðræði og samvinnu að leiðarljósi. Gengið er út frá því að verið sé að leiðbeina hópum ungmenna, til dæmis innan veggja skól stofunnar, í æskulýðsstarfi, á íþróttanámskeiði eða þess háttar.

Hópvinna

Með hópvinnu er átt við að fólk vinni saman, leggi saman krafta sína, kunnáttu og færni, við að ljúka tilteknu verki. Hópvinna:

- *örvar ábyrgðartilfinningu.* Þegar fólk finnst það eiga fulla hlutdeild í einhverju verki er því yfirleitt annað um að vel takist til og gerir sitt besta til að skila sem mestum árangri.
- *þroskar samskiptahæfileika.* Fólk þarf að leggja við hlustir, skilja það sem aðrir segja, bregðast við hugmyndum þeirra og geta komið eigin skoðunum á framfæri.
- *eflir samvinnu.* Fólk kemst fljótt að því að þegar unnið er að sameiginlegu markmiði gengur allt betur með samvinnu en samkeppni.
- *eflir færni til að taka lýðræðislegar ákvarðanir.* Fólk er fljótt að sjá að best er að taka ákvörðun með því að skoða allar tiltækar upplýsingar og reyna síðan að finna lausn sem allir sætta sig við. Hugsanlegt er að einhver, sem finnst ekki tekið tillit til sín við ákvarðanatökuna, trufla hina og virði ekki þær ákvarðanir sem hópurinn tekur.

Hópvinnutækni

Í 2. kafla bókarinnar er stundum bent á aðferðir á borð við „hugflæði“ (e. brainstorming) og „hlutverkaleik“. Hér fyrir neðan eru útskýringar á þessum hugtökum ásamt leiðbeiningum um notkun slíkra aðferða.

Gæta skal þess að ef hópvinna á að skila árangri verður hún að vera markviss. Það þarf að leggja fyrir skýr spurning sem þarf að svara eða vel skilgreint vandamál sem þarf að leysa.

Hugflæði

Hugflæði er stundum notað til að kynna nýtt efni til sögunnar, örva sköpunargáfunu og fá fram fjölda hugmynda á augabragði. Hægt er að nota þá aðferð til að leysa tiltekið vandamál eða svara spurningu.

Leiðbeiningar:

- Veldu málefni sem taka skal fyrir og settu það fram í spurningu sem svara má með ýmsum hætti.
- Skrifaðu spurninguna þar sem allir sjá hana.
- Segðu þátttakendum að koma með hugmyndir og skrifaðu þær einnig þar sem allir geta séð þær, t.d. á flettistöflu. Þetta ættu aðeins að vera einstök orð eða stuttar setningar.
- Hættu þegar hugmyndum fer fækkandi
- Farðu að lokum í gegnum tillögurnar og leitaðu eftir athugasemdum.

Til athugunar:

- Skrifaðu ALLAR tillögur niður. Oft koma frumlegustu hugmyndirnar að mestu gagni og eru áhugaverðastar!
- Enginn ætti að segja neitt eða dæma það sem skrifað er fyrr en allt hefur komist til skila, og ekki má heldur endurtaka hugmyndir sem þegar eru komnar.
- Hvettu alla til að leggja sitt af mörkum.
- Varpaðu ekki fram eigin hugmyndum nema þér finnist það nauðsynlegt til að hvetja þátttakendur áfram.
- Ef tillaga er óljós skaltu biðja um nánari skýringu.

Skrifað á vegg

Þetta er nokkurs konar hugflæði. Þátttakendur skrifa hugmyndir sínar á miða (t.d. litlu gulu miðana) og líma upp á vegg. Kosturinn við þessa aðferð er sá að þátttakendur geta setið og hugsað eitthvað með sjálfum sér, án þess að smitast af hugmyndum félaga sinna, síðan er hægt að endurraða miðunum þannig að líkar hugmyndir fari saman í flokk.

Umræður

Með umræðum er auðvelt fyrir bæði leiðbeinanda og þátttakendur að komast að því hver viðhorf þeirra eru til ýmissa málefna. Þetta er mjög mikilvægt í mannréttindafræðslu því að auk þess sem þátttakendur verða að þekkja allar staðreyndir um málefni, þá þurfa þeir sjálfir að rannsaka þau og greina. Fréttir, veggspjöld og raunhæf dæmi koma að góðu gagni við umræður. Fáðu þátttakendur til að tjá sig með því að spyrja þá hvaða skoðun þeir hafi á málinu.

Spjallhópar

Þetta er góð aðferð ef illa gengur að fá fram hugmyndir þegar allur hópurinn tekur þátt í umræðunum. Skiptu þátttakendum í litla hópa þar sem þeir fá eina eða tvær mínútur til að ræða saman og segja síðan hinum hvaða hugmyndir þeir hafi. Brátt má heyra klišú í hverju horni og hugmyndirnar streyma fram!

Vinna í smærri hópum

Vinna í smærri hópum er ólík þeirri sem fer fram þegar allur hópurinn er samankomin. Þetta er aðferð sem hvetur alla til þátttöku og stuðlar að því að skapa nána samvinnu. Stærð hópanna fer eftir ýmsu, svo sem heildarfjölda þátttakenda og því húsrými sem er til umráða. Tveir eða þrír geta verið í hverjum hóp en best er að þeir séu sex til átta. Slík hópavinna getur staðið yfir í stundarfjórðung, klukkustund eða heilan dag, eftir því hvert verkefnið er.

Það er ekki vænlegt til árangurs að segja þátttakendum bara að „ræða málið“. Hvert svo sem málefnið er, þá er mikilvægt að vinnuferlið sé vel skilgreint og að allir stefni að settu marki og kynni hópnum niðurstöður sínar. Til dæmis er hægt að leggja fyrir verkefni sem felst í að leysa tiltekið vandamál eða setja fram spurningu sem leita þarf svara við.

Röðun eftir vægi

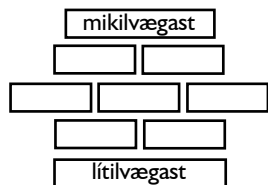
Þessi aðferð er hentug þegar veita á tiltekna upplýsingar eða hvetja til markvissra umræðna í smærri hópum.

Preparöðun

mikilvægast

lítilvægast

Tígulröðun



Útbúa þarf pakka með spjöldum fyrir hvern hóp. Í hverjum pakka eiga að vera níu spjöld. Síðan þarf að semja níu stuttar og einfaldar staðhæfingar í tengslum við það málefni sem ræða á og skrifa eina staðhæfingu á hvert spjald.

Hóparnir eiga síðan að fjalla um staðhæfingarnar og raða þeim eftir vægi. Þessu má stilla upp í þrep eða tígul. Í þreparöðun er mikilvægasta staðhæfingin sett efst, fyrir neðan hana kemur sú næstmikilvægasta og áfram, þannig að sú sem minnstu máli skiptir verður neðst.

Í tígulröðun komast aðilar að samkomulagi um hvaða staðhæfing er mikilvægust, síðan hverjar tvær eru næstmikilvægastar, hverjar þrjár skipta minna máli og svo áfram eins og sjá má á skýringarmyndinni. Þar sem yfirleitt má líta á málin frá ýmsum hliðum er oftast betra að nota tígulaðferðina. Hún er ekki eins afgerandi og því sætta þátttakendur sig frekar við hana. Þannig er einnig auðveldara að komast að samkomulagi. Hægt er að breyta út af þessari aðferð, skrifa átta staðhæfingar og hafa eitt spjald autt sem þátttakendur geta fyllt út sjálfir.

Hlutverkaleikur

Hlutverkaleikur er eins konar leikþáttur sem þátttakendur setja á svið. Þó að þeir nýti sér eigin lífsreynslu þegar þeir sviðsetja einhverjar aðstæður er þó aðallega um spuna að ræða. Tilgangurinn er sá að raungera aðstæður eða atburði sem eru þátttakendum framandi. Með hlutverkaleikjum er hægt að auka skilning á tilteknum aðstæðum og vekja samúð með þeim sem eiga í hlut.

- Hlutverkaleikur er annað en svokallaður „hermileikur“, sem getur einnig verið leikrænn en er þó yfirleitt eftir forskrift og ekki spunninn upp á staðnum.
- Kosturinn við hlutverkaleiki er sá að þar er líkt eftir raunverulegum aðstæðum. Þeir kunna að vekja spurningar sem ekki er auðvelt að svara, svo sem hvort hegðun einherrar persónu sé rétt eða röng. Hægt er að biðja þátttakendur að skipta um hlutverk til að þeir fái betri innsýn í það sem fjallað er um.

Fara skal að með gát þegar hlutverkaleikir eru annars vegar. Í fyrsta lagi ætti að gæta þess að „leikendurnir“ fái smástund til að „fara út úr hlutverkinu“ þegar leiknum lýkur. Í öðru lagi þurfa allir að sýna tillitssemi gagnvart öðrum og taka tillit til félagsgerðar hópsins. Í hlutverkaleik þar sem fólk með fötlun kemur við sögu skal til dæmis gæta þess að einhverjir þátttakendur kunna sjálfir að vera með einhverja fötlun (sem er kannski ekki sýnileg) eða eiga fatlaða ættingja eða vini. Gæta skal þess að þeim sárni ekki, séu ekki neyddir til að afhjúpa sig eða finnist þeir vera afskiptir. Ef slíkar aðstæður koma upp verður að bregðast við af alvöru (biðjast afsökunar, setja málið fram sem dæmi, o.s.frv.) Einnig er mikilvægt að vera á verði gagnvart staðalmyndum. Í hlutverkaleikjum sýna eftirhermu- eða leikhæfileikar þátttakenda hvað þeim finnst um annað fólk. Þess vegna eru þessi verkefni líka svo skemmtileg! Í samantektinni er því tilvalið að spyrja þátttakendur eftirfarandi spurningar: „Ertu viss um að persónan sem þú varst að leika sé í raun og veru svona?“ Það er alltaf gott að minna fólk á að stöðugt þurfi að endurskoða allar upplýsingar með gagnrýnu hugarfari. Því er einnig hægt að spyrja þátttakendur á hvaða upplýsingum þeir byggðu persónusköpun sína.

Hermileikir

Líta má á hermileiki sem eins konar útvíkkun á hlutverkaleiknum því að þá eru allir í hópnum þátttakendur. Þar getur fólk mætt ýmsum ögrandi aðstæðum í öruggu umhverfi. Hermileikir krefjast oft vissrar innlifunar og eru þar með mjög öflugt verkfæri. Fólk lærir ekki bara með huga og hönd, heldur einnig með hjartanu.

Að hermíleik loknum er samantektin á verkefninu mjög mikilvæg. Þá geta „leikendurnir“ rætt um hvernig þeim leið, hvers vegna þeir kusu að bregðast við á tiltekinn hátt, og einnig hvort þeim hafi fundist þeir beittir óréttlæti og hversu sáttir þeir voru að leikslokum. Hægt er að benda þeim á það sem er líkt með upplifun þeirra og raunverulegum aðstæðum.

Myndir: ljósmyndir, hreyfimyndir, teikningar, klippimyndir

„Ein mynd getur sagt þúsund orð.“ Myndir eru öflug tæki, bæði til upplýsingagjafar og til að vekja áhuga. Einnig ætti að hafa í huga að teikningar eru mikilvægar sem tjáningar- og samskiptatæki, ekki einungis fyrir þá sem eru með næmt sjónskyn heldur einnig þá sem eiga erfitt með að tjá sig með orðum. Finna má hugmyndir að verkefnum þar sem notaðar eru myndir og teikningar í „Myndaleikir“ á bls. 188.

Ábendingar um hvernig koma má upp myndasafni

- Myndir eru svo alhliða tæki að leiðbeinendur ættu helst að koma sér upp sínu eigin safni. Víða er hægt að verða sér úti um myndir, til dæmis úr dagblöðum, tímaritum, veggspjöldum, ferðabæklingum, póstkortum og heillaóskakortum.
- Klippa skal myndirnar út, raða þeim á spjald og plasta svo að þær geymist betur og þægilegt sé að meðhöndla þær. Safnið verður heildstæðara ef spjöldin eru öll höfð í sömu stærð. A4 er tilvalin stærð, en A5 getur líka verið mjög handhæg lausn.
- Einnig er góð hugmynd að skrifa tilvísunarnúmer aftan á hverja mynd og skrá síðan númerið og heimildir um myndina, svo sem hvaðan hún er fengin o.s.frv., annars staðar. Þá getur fólk virt myndina fyrir sér án þess að aðrar upplýsingar dreifi athygli þess.
- Fjölbreytni við val á myndum er nauðsynleg. Hafa skal í huga kyn, kynþátt, hæfni og fötlun, aldur, þjóðerni og menningu, þar á meðal ýmsa menningarkima. Reyna ætti að safna myndum frá öllum heimshornum sem sýna mismunandi umhverfi, félagslegar aðstæður og menningu. Einnig skal hafa í huga að stærð og litur einstakra mynda hefur sín áhrif og getur bjagað upplifun áhorfandans af þeim svo að reyna ætti að sníða safnið þannig til, að myndirnar verði sem áþekkastar.

Kvikmyndir, fræðslumyndir og útlagsleikrit

Kvikmyndir, fræðslumyndir og útlagsleikrit eru öflug tæki við mannréttindafræðslu og vinsæl meðal unga fólksins. Umræður að lokinni kvikmyndasýningu ættu að skapa góðan grundvöll fyrir áframhaldandi starf. Hægt er að ræða viðbrögð fólks við myndinni, hve raunsæ því fannst hún vera, hvort persónurnar voru trúverðugar og hvort þær voru boðberar einhverra sérstakra pólitískra eða siðferðilegra viðhorfa.

Dagblöð, útlag, sjónvarp og Netið

Fjölmiðlarnir eru óbrigðul uppspretta góðra umræðuefna. Það er alltaf áhugavert að ræða um fjöllumarefni þeirra og hvernig það er sett fram, og greina hlutdrægni þeirra og staðalmyndir.

Myndataka og kvikmyndagerð

Núorðið geta flestir orðið sér úti um upptökutæki og hvers kyns myndavélar. Ljósmyndir og kvikmyndir ungs fólks bera skoðunum þess og viðhorfum mjög gott vitni og er afbragðs sýningarefni. Svokölluð myndsamskipti eru sannreynð aðferð til að ryðja úr vegi hindrunum og

fordómum. Með þeim getur fólk, sem ella myndi ekki „hittast“, spjallað saman og gefið hvað öðru innsýn í líf sitt og áhugamál.

Almennar ráðleggingar um verkefnavinnuna

Aðstoðarleiðbeinandi

Leiðbeinandinn ætti ávallt að vera með aðstoðarmann, ef kostur er. Það fylgir því ákveðin hagræðing að tveir deili því með sér að aðstoða smærri hópa við verkefni eða sinna einstaklingsbundnum þörfum þátttakenda. Þegar tveir hjálpast að er líka auðveldara að breyta áherslum og aðferðum þannig að þátttakendur missi ekki áhugann og haldi sig við efnið. Ef leiðbeinendurnir eru tveir hafa þeir stuðning hvor af öðrum ef eitthvað fer úrskeiðis og það er líka betra að endurskoða árangurinn með einhverjum öðrum en að gera það einn. Í stað þess að vinna með öðrum leiðbeinanda kann jafnvel að vera enn betra að þróa hópstarfið þannig að einhver úr hópnum aðstoði við undirbúning.

Tíminn skipulagður

Gera ætti nákvæma áætlum og ætla sér ekki of mikið á þeim tíma sem er til umráða. Ef verkefnið tekur lengri tíma en reiknað var með er ráð að reyna að stytta það svo að nægur tími gefist til umræðna (sjá minnispunkta um námsferlið). Ef tíminn er aftur á móti ríflegur er ekki ráðlegt að draga umræðurnar á langinn, frekar ætti að gera stutt hlé eða leyfa þátttakendum að safna orku með því að bregða aðeins á leik.

Öruggt og vinsamlegt umhverfi

Þátttakendum á að vera frjálst að gera eigin athuganir og uppgötvanir, ræða málín hver við annan og skiptast á skoðunum. Leiðbeinandinn á að vera einlægur, vingjarnlegur, hvetjandi og slá á léttu strengi. Forðast ætti að nota fagmál eða orðalag sem þátttakendur eiga erfitt með að skilja.

Grundvallarreglur

Mikilvægt er að allir í hópnum skilji þær grundvallarreglur sem ríkja í verkefnavinnu sem er byggð á þátttöku og reynslu. Til dæmis ættu allir þátttakendur að sjá til þess að hlustað sé á hvað hver og einn hefur að segja; að allir geti tjáð sig og lagt sitt af mörkum. Enginn ætti að finna sig knúinn til að segja eitthvað sem hann er ekki sáttur við. Gott er að ræða þessar grundvallarreglur strax í upphafi, þegar tekið er við nýjum bekk eða hópi, þannig að samkomulag ríki um þær.

Skýr fyrirmæli

Gott er að ganga úr skugga um að allir hafi skilið leiðbeiningarnar og viti hvað þeir eiga að gera. Einfaldast er að kalla eftir spurningum og skrifa niður aðalatriðin. Ekki ætti að óttast spurningar; þær koma að góðu gagni og veita leiðbeinandanum (og öllum hópnum) tækifæri til að útskýra málið. Ef engar spurningar vakna kann það að vera merki um almennt öryggisleysi („ég þori ekki að spyrja af því að allir hinir virðast skilja hvað hangir á spýttunni“).

Umræður

Mannréttindafræðsla byggist fyrst og fremst á umræðum. Gæta skal þess að allir sem vilja geti

tekið þátt í þeim. Notið orð, hugtök og orðalag sem allir í hópnum þekkja, og útskýra ætti orð sem kunna að vera framandi.

Hvetja ætti þátttakendur til að gera grein fyrir skoðunum sínum og gæta þess að jafnt sé fjallað um almenn sjónarmið og þau sem nærtækari eru, þannig að fólk átti sig á hvernig málið varðar það sjálft.

Samantekt og mat

Brýnt er að gefa þátttakendum nægan tíma til að ljúka við verkefnið og, ef við á, „fara út úr hlutverki“ áður en byrjað er að ræða um það sem fram fór og hvaða lærdóm þeir drógu af því.

Í lok hvers verkefnis ætti alltaf að taka frá tíma til að ræða hvað þátttakendum fannst þeir læra og hvernig sá lærdómur tengist lífi þeirra, samfélagi og umheiminum öllum. Ef fólk veltir ekki hlutunum fyrir sér lærir það ekki mikið af reynslunni.

Lagt er til að samantekt og mat fari þannig fram að lagðar séu fyrir þátttakendur spurningar á borð við:

- hvernig verkefnið fór fram og hvað þeim fannst um það
- hvað þeir lærðu um sjálfa sig
- hvað þeir lærðu um málefnið sem voru til umfjöllunar
- hvernig þeir geta nýtt sér það sem þeir lærðu

Endurskoðun

Mikilvægt er að endurskoða starfið af og til og það sem áunnist hefur. Hægt er að gera það í dagslok á námskeiðum eða eftir tvær eða þrjár kennslustundir eða fundi. Ef til vill kemur í ljós að hópnum leiðist slík endurskoðun, ekki síst ef miklar umræður um efnið hafa þegar farið fram. En ekki er nauðsynlegt að endurskoða hlutina með umræðum; hægt er að beita öðrum aðferðum, svo sem líkamstjáningu, teikningum o.s.frv.

Leiðbeinendur sem vinna saman ættu að finna sér stund til að slaka á og ræða hvernig þeim fannst ganga. Þeir gætu rætt um:

- hvernig þeim fannst verkefnið ganga: undirbúning þess, tímasetningu, o.s.frv.
- hvað þátttakendurnir lærðu og hvort þeir náðu markmiðum sínum
- hverjar niðurstöðurnar eru: hvað hópurinn geti gert í framhaldi af viðkomandi verkefni
- hvað þeir lærðu sjálfir um málefnið og leiðbeinandastarfið

Þegar hlutirnir ganga ekki sem skyldi

Verkefnavinnan gengur sjaldan nákvæmlega eins og ráðgert er eða eins og henni er lýst í þessari bók! Í því felst bæði umbunin og ögrunin í slíkum samstarfsverkefnum. Taka ætti því sem að höndum ber og vera fljótur að hugsa.

Tímamörk

Hugsanlegt er að allir séu enn niðursokknir þegar tíminn er á þrotum. Best er að ráðfæra sig við þátttakendur um hvort hætta skuli strax, eftir fimm mínútur eða hvort hægt sé að leysa málið öðruvísi.

Orkan á þrotum ...

Stundum er nauðsynlegt að gera nokkrar endurnærandi æfingar eða taka stutt hlé, (orkugjafa) einkum í löngum tönnum.

Erfiðar umræður

Stundum fara umræðurnar í hnút. Þá verður að leita ástæðunnar. Margt getur komið til greina, til dæmis að búið sé að tæma efnið eða að það sé of tilfinningaþrungið. Leiðbeinandinn verður að ákveða hvort varpa skuli fram nýrri spurningu, skipta um stefnu eða halda áfram. Honum má aldrei finnast hann knúinn til að svara spurningum þátttakenda eða leysa úr vanda þeirra. Þeir eiga sjálfir að leita svara í sameiningu með því hlusta hver á annan og skiptast á skoðunum. Auðvitað mega þeir leita ráða hjá leiðbeinandanum, en hópurinn verður að taka sjálfstæðar ákvarðanir.

Viðbrögð

Viðbrögð eru athugasemdir um eitthvað sem einhver hefur sagt eða gert. Þau geta verið jákvæð eða neikvæð. Það er bæði vandasamt að sýna viðbrögð og taka á móti þeim, og nauðsynlegt er að þátttakendur fái leiðsögn í þeim efnum. Tilhneiging er til að líta á viðbrögð sem neikvæða gagnrýni, jafnvel þótt slíkt hafi alls ekki verið ætlunin hjá þeim sem lét þau í ljós. Þegar viðbrögð eru annars vegar eru lykilorðin „virðing“ og „röksemdir“.

Þegar viðbrögð eru látin í ljós er mikilvægt að sýna viðkomandi aðila virðingu, halda sig við það sem hann sagði eða gerði og rökstyðja skoðun sína. Betra er að segja: „Ég er alveg ósam- mála því sem þú varst að segja vegna þess ...“ heldur en: „Hvernig geturðu verið svona vitlaus, sérðu ekki að ...?“ Mörgum er tamt að sýna neikvæð viðbrögð og það getur verið særandi.

Leiðbeinandi ætti að finna leiðir til að tryggja að fólk láti viðbrögð sín í ljós á uppbyggilegan hátt. Til dæmis með því að:

- tryggja að allir hefji mál sitt með jákvæðri umsögn
- sýna hinum aðilanum virðingu og koma ekki með niðrandi athugasemdir
- einbeita sér að framkomu einstaklingsins, ekki honum sjálfum
- rökstyðja mál sitt
- bera ábyrgð á orðum sínum og tala í fyrstu persónu, segja t.d. „mér finnst ...“

Það er erfitt að taka á móti viðbrögðum, einkum ef um ágreiningsmál er að ræða. Hlutverk leiðbeinandans er að sjá til þess að þátttakendur læri af reynslunni og finni til stuðnings og hvatningar, lausir við höfnunartilfinningu. Hvetja ætti þátttakendur til að hlusta vandlega á það sem sagt er en fara ekki strax í vörn. Mjög mikilvægt er að þeir skilji til hlítar þau viðbrögð sem þeir fá og taki sér tíma til að meta þau, áður en þeir samþykkja þau eða andmæla.

Mótprói meðal þátttakenda

Þátttaka í samstarfsverkefnum er mjög krefjandi og þótt beitt sé ýmsum aðferðum, t.d. um- ræðum, teikningum, hlutverkaleik eða tónlist, má ganga að því vísu að verkefnin henti ekki ávallt öllum þátttakendum. Ef þátttakandi er viss í sinni sök og getur útskýrt hvers vegna hann fellir sig ekki við eitthvert tiltekið verkefni er hægt að ræða við hann og komast að sam- komulagi um hvernig best sé að haga málum.

Með hugtakinu „mótprói“ er átt við að fólk sýni vísitandi hegðun sem er truflandi. Allir leiðbeinendur verða fyrir því fyrr eða síðar að þátttakendur sýni mótpróa. Mótprói getur brotist fram á ýmsan hátt. Óframfærinn einstaklingur gæti valdið truflun með því að aka sér í stólnum, söngla eða spjalla við næsta mann. Lúmskari leið til að trufla er að spyrja um atriði sem koma viðfangsefninu ekki við eða flissa í tíma og ótíma. Annað bragð sem þessir ein- staklingar beita er að „gera lítið úr leiðbeinandanum“. Til dæmis með því að segja: „Þú skilur þetta ekki, það er svo langt síðan þú varst ungur“, eða: „... ekki meiri umræður, allt annað en það, af hverju megum við ekki bara gera þetta í friði?“ Þriðja bragðið er að reyna að leiða

athyglina frá viðfangsefninu. Fólk segir t.d.: „Já, en ...“ Best er að komast hjá slíkum mótþróa. Til dæmis með því að:

- fylgjast með öllum í hópnum og öllum óróa sem tiltekið verkefni eða hlutverk í hlutverkaleik eða hermíleik kann að valda.
- gæta þess að öllum sé ljóst að þeir þurfi aldrei að segja eða láta neitt uppi um sjálfa sig sem þeim finnst óþægilegt.
- gefa þátttakendum tíma til að „hita sig upp“ áður en hafist er handa við verkefni og slaka á að því loknu.
- áætla nægan tíma í samantekt og umræður svo að öllum finnist skoðanir þeirra og þátttaka skipta máli.

Leiðbeinandinn verður sjálfur að finna út hvernig best sé að ráða fram úr erfiðum aðstæðum en hafa skal í huga að yfirleitt er best að leysa vandamál með því að ræða það opinskátt og fá allan hópinn til að finna lausn á því. Forðast ætti langar samræður eða deilur við einn úr hópnum. Það getur valdið gremju og óþolinmæði meðal hinna og orðið til þess að þeir missi áhugann.

Ágreiningur leystur

Í hópstarfi getur alltaf komið upp ágreiningur. Slíkt er eðlilegt og hlutverk leiðbeinandans er að hjálpa þátttakendum að leysa málið. Ágreiningur getur komið upp ef þátttakendum finnst óþægilegt að fjalla um mál sem tengjast tilfinningum eða lífsgildum, ef þeir ráða ekki við hóp-vinnuna eða ef gildismat þeirra og viðhorf eru gjörólík. Leiðbeinandinn ætti að reyna að halda ró sinni og taka ekki afstöðu í ágreiningsmálum milli einstaklinga.

- Hafa skal í huga að ágreiningur getur komið að gagni og leitt inn á nýjar brautir ef rétt er staðið að málum.
- Gera ætti ráð fyrir nægum tíma fyrir samantekt og umræður og framlengja tilsettan tíma ef nauðsyn krefur.
- Reyna ætti að fá fram afstöðu, skoðanir og áhugasvið.
- Draga ætti úr spennu innan hópsins. Til dæmis er gott ráð að biðja alla að fá sér sæti eða ræða málin í smærri hópum í þrjár mínútur, eða segja eitthvað sem varpar nýrri sýn á aðstæður.
- Hvetja ætti þátttakendur til að hlusta af athygli hver á annan.
- Leggja ber áherslu á það sem sameinar fólk en ekki það sem sundrar því.
- Leita ætti eftir samdóma álit. Fá skal þátttakendur til að skoða sameiginlega hagsmuni sína í stað þess að leita málamiðlunar og gefa eftir í afstöðu sinni.
- Leita ætti lausna sem geta greitt úr vandanum án þess að ágreiningur rísi að nýju.
- Bjóða má deiluaðilum að ræða einslega við þá síðar.

Ef alvarlegri og djúpstæðari ágreiningur kemur upp kann að vera betra að fresta málinu og finna heppilegri tíma til að leysa vandann. Í millitíðinni er hægt að velta fyrir sér hvernig nálgast má málið frá öðru sjónarhorni, t.d. með því að fara í stuttan leik eins og „hnefa og lófa“. Ef lausn vandans er frestað með þessum hætti gefst deiluaðilum tími til að velta málinu fyrir sér og fá nýjar hugmyndir eða finna lausnir.

Hægt er að nota ágreining sem upp kemur í hópnum, og leiðir til að leysa hann, til að auka skilning þátttakenda og veita þeim innsýn í orsakir og afleiðingar ágreiningsmála í víðara samhengi. Einnig má fara öfugt að; umfjöllun um alþjóðleg ágreiningsmál getur opnað augu manna fyrir nærtækari deilumálum.

Nánari upplýsingar um lausn ágreinings eru í verkefninu „Spilaðu með!“

Nokkrar aðferðir og leiðir til að efla námshópa

Gerð hefur verið grein fyrir hópvinnu og því hlutverki sem hún gegnir í verkefnum sem byggjast á reynslunámi. Hér er lýsing á fáeinum almennum verkefnum á stigi I sem auka fyrst og fremst færni í hópvinnu. Þessi verkefni eru tilvalin til að efla og styrkja hópinn og eru, ásamt öðrum verkefnum í bókinni, góð leið til að hefja umræðu um mannréttindamál. Einnig getur verið tilvalið að leiðbeinandi fari í hópeflileik með þátttakendum.

Meginforsenda góðrar hópvinnu er að þátttakendur axli ábyrgð, ræði málin og vinni saman.



Standið í röð

Þetta verkefni er mjög einfalt en inniheldur þó allt sem þarf til að fólk læri að axla ábyrgð innan hópsins. Þetta er góður hópeflileikur.

Þyngdarstig: Stig I

Hópstærð: Hver sem er

Tími: 15 mínútur +

Leiðbeiningar

1. Segðu þátttakendum að raða sér upp eftir stærð, sá minnsti fremst og sá stærsti aftast. Þeir mega ekki tala saman, aðeins nota hljóð, táknmál og líkamstjáningu.
2. Þegar þeir eru búnir að raða sér upp skaltu gæta þess að það sé rétt gert.
3. Endurtaktu leikinn og fáðu fólk til að raða sér upp eftir öðrum viðmiðum sem vekja kátínu en ekki kvíða, t.d. eftir aldri, afmælismanuði (janúar til desember), skónúmeri o.s.frv.

Samantekt og mat

Fáðu þátttakendur til að lýsa samstarfi sínu og hvernig góð hópvinna á að fara fram.

Dæmi um spurningar:

- Hvaða vandamál komu upp við röðunina?
- Hvað tafði fyrir?
- Var þörf fyrir sérstakan stjórnanda? Tók einhver stjórnina að sér? Hvernig fór valið fram?
- Hvað lagði hver þátttakandi af mörkum við lausn á málinu?
- Hvernig færi hópurinn að því að vera fljótari að leysa málið næst?



Haldið áfram, ég er að hlusta

Þetta verkefni byggist á hæfni til að hlusta, en það stuðlar einnig að rökréttri hugsun og kjarki til að segja skoðun sína.

Þyngdarstig: Stig I

Hópstærð: Hver sem er

Tími: 35 mínútur

Leiðbeiningar

1. Láttu þátttakendur koma með hugmyndir um hvernig góður hlustandi á að vera (hugflæðifundur).
2. Segðu þátttakendum að skipta sér í þriggja manna hópa: Einn á að vera ræðumaður, annar hlustandi og sá þriðji áhorfandi.
3. Segðu ræðumönnunum að þeir fái fimm mínútur til að lýsa fyrir hlustandanum

persónulegri skoðun sinni á einhverju máli sem þeir hafa áhuga á (t.d. dauðarefsingu við glæpum gegn mannkyni, skerðingu á málfrelsi eða einhverju öðru málefni sem þarfnast útskýringar, greiningar og álits).

4. Hlustandinn verður að leggja eyrun við og vera viss um að hann skilji um hvað málið snýst, hvers vegna ræðumaðurinn hefur áhuga á því og hver skoðun hans er.
5. Áhorfandinn fylgist með því hvernig hlustandinn stendur sig. Hann á ekki að taka þátt í umræðunni heldur fylgjast vel með og má ekki leggja orð í belg um frammi-stöðuna fyrr en röðin kemur að honum.
6. Að fimm mínútum liðnum skaltu stöðva leikinn og biðja um álit áhorfenda. Láttu menn skipta um hlutverk þar til allir hafa leikið ræðumann, hlustanda og áhorfanda.

Samantekt og mat

Ræðið um verkefnið. Dæmi um spurningar:

- Komu ræðumennirnir hugmyndum sínum og tilfinningum vel til skila? Fannst þeim gott að tala við einhvern sem hlustaði af áhuga?
- Hvernig var að vera hlustandi? Var erfitt að hlusta án þess að grípa fram í eða segja skoðun sína?

Ábendingar til leiðbeinanda

Einhver eftirfarandi atriða kunna að koma upp þegar hópurinn hefst handa. Að verkefninu loknu verða þau vonandi öll uppi á borðinu – og jafnvel einhver fleiri.

Góður hlustandi:

- sýnir virðingu, heldur augnsambandi við ræðumanninn og iðar ekki af eirðarleysi.
- gefur merki um að hann fylgist vel með og hlusti af athygli með því að kinka kolli af og til eða segja „haltu áfram, ég er að hlusta“.
- grípur ekki fram í.
- flýtir sér ekki að rjúfa þagnir heldur gefur ræðumanninum tíma til að hugsa sig um og halda áfram máli sínu.
- leiðir ekki athyglina frá ræðumanninum með eigin athugasemdum.
- spyr opinna spurninga sem hvetja ræðumanninn til að halda áfram eða skýra mál sitt betur.
- dregur saman eða ítrekar af og til athugasemdir ræðumannsins til að sýna að hann sé með á nótunum.
- bregst við þeim tilfinningum sem kunna að liggja að baki hjá ræðumanninum og sýnir liðan hans skilning.

Mannlega vélin

Þetta er æfing án orða sem sýnir hvernig fólk getur sýnt hvað öðru viðbrögð og lagt saman krafta sína í eina samþætta starfsheild.

Þyngdarstig: Stig I

Hópstærð: 6 eða fleiri

Tími: 15 mínútur

Leiðbeiningar

1. Láttu þátttakendur að raða sér í hring.
2. Skýrðu fyrir þeim að þeir eigi að búa til eina stóra vél í sameiningu og nota aðeins líkama sína.



3. Segðu einhverjum einum að hefja leikinn. Hann velur sér einhverja einfalda hreyfingu, færir t.d. annan handlegginn upp og niður á taktbundinn hátt. Samtímis gefur hann frá sér eitthvert hljóð, svo sem langdregið flaut.
4. Segðu næsta manni að koma og standa annaðhvort þétt upp við eða rétt snerta þann fyrsta. Hann velur sér einhverja aðgerð og hljóð. Hann gæti t.d. ruggað sér fram og aftur og gefið frá sér tikkandi hljóð í takt við þann fyrsta.
5. Kallaðu til fleiri sjálfboðaliða, einn í einu. Þeir geta skapað hvaða hluta vélarinnar sem er. Þeir velja sér einhverja aðgerð og hljóð.
6. Að lokum er allur hópurinn orðinn samtengdur og hreyfist innbyrðis á ýmsan hátt og gefur frá sér alls konar hljóð.
7. Þegar allir eru komnir með í leikinn og vélin er farin að ganga hnökralaust getur þú tekið við stjórninni, þannig að allir láti hana hafa hærra eða lægra eða vinna hraðar eða hægar.

Samantekt og mat

Spurningar sem leggja má fyrir hópinn:

- Hvað er líkt með „vélinni“ og góðum námshópi?
- Hvaða eiginleikar voru nauðsynlegir? Ábyrgðartilfinning? Hæfileiki til að hlusta og svara? Samstarfshæfni? Eitthvað fleira?



Hnefi og lófi

Þessi leikur eykur samstarfshæfni.

Þyngdarstig: Stig 2

Hópstærð: 8+

Tími: 40 mínútur

Stigatafla

A	B	A	B
Hnefi	Lófi	4	0
Lófi	Lófi	3	3
Hnefi	Hnefi	0	0
Lófi	Hnefi	0	4

Leiðbeiningar

1. Teiknaðu stigatóflu á flettistöflublað.
2. Segðu þátttakendum að vera tveir og tveir saman; annar er A, hinn er B.
3. Báðir setja hendur aftur fyrir bak og telja saman upp að þremur.
4. Þegar þeir segja 3 eiga þeir samtímis að rétta hendurnar fram og sýna annaðhvort hnefa eða lófa.
5. Segðu þátttakendum að halda saman stigafjölda sínum.
6. Hafðu umferðirnar tíu.
7. Að lokum skaltu skrá stigin á töfluna, bæði sameiginlegan stigafjölda hvers pars og hvors þátttakanda fyrir sig.

Samantekt og mat

Dæmi um spurningar:

- Hvaða par var stigahæst? Hvað gerðuð þið til að vinna leikinn?
- Hver er með fæst stig? Hvað finnst þér um það? Hvað gerðist?
- Gerðu einhver pör með sér samkomulag um samstarfið? Ef sú var raunin, braut þá einhver samkomulagið? Hvers vegna? Hvað fannst hinum aðilanum um það?
- Berðu saman stigatölu þessara hópa, þeirra sem kepptu sín á milli og hinna sem unnu saman. Var betra að vinna saman? Ef svo var, að hvaða leyti? (Stigafjöldi? Allt í lagi? Enn vinir?)

Aðferðir til að auka samræðuhæfni

Umræður eru líka góð leið til að þjálfar fólk í að hlusta og skiptast á skoðunum og kenna því að taka tillit til réttinda annarra. Brýnt er að hóparnir séu hæfilega stórir þannig að allir geti verið virkir þátttakendur. Ef hópurnir eru mjög stórir, yfir 15–20 manns, borgar sig að skipta honum niður í smærri umræðuhópa. Einnig er gott að þátttakendur sitji í hring eða hálfhring, þá sjá þeir hver annan og taka frekar þátt í umræðunum. Almennar reglur sem hópurnir ætti að koma sér saman um:

- Aðeins einn talar í einu.
- Ekki má sýna dómhörku eða gera gys að öðrum.
- Hver og einn talar út frá eigin sjónarmiði og reynslu og forðast alhæfingar fyrir annarra hönd, þ.e. tala í fyrstu persónu („ég tel...“, „mér finnst ...“).
- Hafa skal í huga að yfirleitt er um fleiri en eitt „rétt“ svar að ræða.
- Gæta á trúnaðar þegar fjallað er um viðkvæm málefni.
- Öllum er heimilt að draga sig í hlé og taka ekki þátt í umræðum um tiltekið efni.

Eftirfarandi aðferðir geta einnig komið að gagni:

Hljóðnemi

Þetta er aðferð sem skilar góðum árangri í hópum þar sem fólk á erfitt með að hlusta.

Leiðbeiningar

Þátttakendur sitja í hring. Gamall hljóðnemi frá segulbandstæki (eða einhver álíka hlutur) er látinn ganga á milli manna. Aðeins sá sem er með hljóðnemann hverju sinni má tala; hinir eiga að hlusta og horfa á þann sem talar. Þegar viðkomandi hefur lokið máli sínu er hljóðneminn látinn ganga til næsta manns sem vill taka til máls.



Vandamálaleikurinn

Þetta er heppileg leið til að fá fólk til að segja skoðun sína, hlusta á aðra og skipta um skoðun að yfirveguðu ráði. Beita má ýmsum aðferðum.

Leiðbeiningar

1. Skrifaðu niður þrjár eða fjórar mótsagnakenndar staðhæfingar um umfjöllunarefnið, til dæmis „það ætti að ríkja fullkomið málfrelsi“.
2. Dragðu línu þvert yfir gólfið með krít eða límbandi.
3. Útskýrðu að hægra megin línunnar skuli þeir vera sem eru sammála staðhæfingunni en vinstra megin þeir sem eru henni ósammála. Fjarlægðin frá línunni segir síðan til um að hve miklu leyti menn eru sammála eða ósammála; því lengra sem þeir eru frá línunni því sterkari er skoðun þeirra. Veggirnir setja mönnum takmörk! Sá sem stendur á línunni hefur enga skoðun á málinu.
4. Lestu fyrstu staðhæfinguna.
5. Segðu þátttakendum að stilla sér upp öðru hvoru megin við línuna eftir því hvert álit þeirra er.
6. Leyfðu þeim síðan að útskýra hvers vegna þeir standa á viðkomandi stað.
7. Leyfðu öllum að tala sem óska þess. Spyrðu síðan hvort einhver vilji skipta um stað.



8. Þegar þeir sem vilja hafa skipt um stað skaltu spyrja þá af hverju þeir færðu sig um set.
9. Spyrðu fleiri spurninga.

Aðferðir til að proska hæfni til sameiginlegrar ákvarðanatöku

Langan tíma tekur að taka ákvarðanir sem allir eru sammála um, fólk þarf að hafa mikla samskiptahæfileika, vera næmt fyrir þörfum annarra og sýna hugmyndaflug, traust og þolinmæði. Aðeins með því móti getur fólk verið heiðarlegt í afstöðu sinni, látið óhrætt í ljós skoðanir sínar og skipt um skoðanir eftir skynsamlegar rökræður.

Markmiðið með því að komast að samhljóða áliti er að fólki verði ljóst hvaða skoðanir eru uppi í hópnum og fá það til að íhuga þær vel svo að ákvarðanatöku byggist á samkomulagi sem þjónar hagsmunum allra. Ekki er auðvelt að leiðbeina fólki við að komast að sameiginlegri niðurstöðu.

Ákvarðanaferlið getur tekið á sig ýmsar myndir:

- *Einn aðili sannfærir annan.* Þetta er vissulega það sem flestir halda að eigi sér stað þegar meiri hluti atkvæða ræður, en alltaf er hætt á að einhver mikilvæg sjónarmið verði útundan. Þegar komist er að samkomulagi með fortölum eru nánast allir þátttakendur sammála um að rökin fyrir tilteknu sjónarmiði séu svo sterk að þeir láta af skoðun sinni og styðja það sjónarmið.
- *Annar aðilinn gefur eftir.* Stundum finnst fólki ekki taka því að standa fast á sínu og ákveður að gefa eftir. Við ákvarðanatöku er mikilvægt að frá fram sjónarmið þeirra sem eru á öndverðum meiði; oft er einn aðili með lykilupplýsingar sem geta skipt sköpum. Fólki ætti að vera frjálst að skipta um skoðun ef nýjar upplýsingar koma fram. Þegar unnið er að því að ná samkomulagi er fólki frjálst að kanna ýmsa möguleika og á ekki að finnast það vera að svíkjast undan merkjum þótt það skipti um skoðun.
- *Báðir aðilar komast að nýrri niðurstöðu.* Oft er hægt að finna lausn á ágreiningi ef fólk hættir að standa fast á sínu og reynir að komast að nýrri lausn sem báðir aðilar geta verið ásáttir um. Oft er það svo að hvorugur hópurinn þarf að gefa eftir og báðum finnst þeir standa uppi sem „sigurvegarar“.
- *Hópurinn endurskilgreinir málið.* Þegar fólk leggur sig fram við að komast að samkomulagi verður því oft ljóst að ágreiningurinn stafar af misskilningi eða mistúlkun á afstöðu hins aðilans. Stundum gera báðir aðilar sér ljóst að þeir hafa staðið of fast á sínu og til að geta náð samkomulagi gefa þeir eftir og finna leið sem báðir geta fyllt sig við.
- *Hvor um sig gefur svolítið eftir.* Þegar fólk skoðar hvað það á sameiginlegt getur það komist að samkomulagi þar sem fallist er á flest sjónarmið beggja aðila, í stað þess að annar ráði í öllum atriðum og hinn gefi eftir.
- *Báðir aðilar eru sammála um að gera hlé.* Stundum eru aðilar sammála um að þeir hafi ekki nægar upplýsingar til að geta tekið skynsamlega ákvörðun, eða að þeir séu í of miklu uppnámi til að geta komist að viðunandi niðurstöðu. Þeir geta þá frestað málinu þar til þeir hafa aflað sér nauðsynlegra upplýsinga og eru tilbúnir til að taka rétta ákvörðun.

Hnútar

*Þetta verkefni er heppilegt til að hrista hópinn saman, eins konar hópefíleikur.
Það krefst þess að þátttakendur vinni saman og taki ákvörðun.*

Þyngdarstig: Stig I

Hópstærð: 10–20

Tími: 10 mínútur



Leiðbeiningar

Segðu þátttakendum að standa þétt saman í hring með útrétta arma.

1. Síðan eiga þeir að teygja sig fram og takast í hendur yfir hringinn þannig að hver og einn haldi í hönd tveggja annarra. Enginn má halda í höndina á þeim sem er við hliðina á honum. (Það er eins og hendurnar myndi stóran hnút!)
2. Segðu nú þátttakendum að leysa hnútin án þess að sleppa hendinni af neinum.
3. Athugaðu: Þeir verða að klifra yfir eða beygja sig undir handleggji hvers annars. Þetta reynir svolítið á þolinmæðina en öllum að óvörum, þá verða til einn eða tveir stórir hringir.

Samantekt og mat

- Hægt er að spyrja þátttakendur hvernig þeir hjálpuðust að við að leysa hnútin.
- Fór það lýðræðislega fram?
- Hvað var hægt að leysa vandann á marga vegu?
- Lögðu allir eitthvað til málanna eða tók einhver einn að sér stjórnina og leysti hnútin?

Snertipunktur

*Þetta er leikur sem krefst samvinnu og sameiginlegrar ákvarðanatöku.
Þetta er einnig tilvalinn hópefíleikur.*

Þyngdarstig: Stig I

Hópstærð: 6–25

Tími: 15 mínútur



Leiðbeiningar

1. Útskýrðu fyrir hópnum að í þessum leik geti 9 „punktar“ á líkamanum snert gólfið: 2 fætur, 2 hendur, 2 olnbogar, 2 hné og 1 enni.
2. Láttu þátttakendur dreifa sér um gólfið. Kallaðu upp tölu á bilinu 1 til 9 og segðu þeim að þeir eigi að snerta gólfið með jafnmörgum „punktum“. Endurtaktu þetta tvisvar í viðbót.
3. Segðu þátttakendum að finna sér félag. Kallaðu upp tölu á bilinu 2 til 18. Þörin þurfa þá að vinna saman að því að réttur punktafjöldi snerti gólfið. Endurtaktu þetta tvisvar í viðbót.
4. Endurtaktu leikinn og láttu fjóra vinna saman, síðan átta og að lokum sextán, þar til allir vinna saman.

Ábendingar til leiðbeinanda

Einnig má hafa þá reglu að þátttakendur tjái sig aðeins með táknmáli.

Þegar fjórir eru saman í liði má kalla upp töluna 2 og þá þurfa tveir þeirra að standa á öðrum fæti og halda á liðsmönnum sínum!

Þegar fjórir eru í liði er lægsta raunsæja talan sem kalla má upp 4. (Hæsta talan er aftur á móti 4 margfaldaðir með $9 = 36$).

Hæsta talan í hverjum leik má ekki vera hærri en 9 sinnum fjöldi þeirra sem eru í liðinu!



Tveir, fjórir, átta ...

Þetta verkefni byggist á umræðum og samningagerð

Þyngdarstig: Stig I

Hópstærð: 4+

Tími: 45 mínútur

Leiðbeiningar

1. Segðu þátttakendum að þeir eigi að vinna tveir og tveir saman að verkefni sem krefst umræðna og ákvarðanatöku, svo sem að ákveða hvaða dag skuli farið í skemmtiferð, komast að samkomulagi um skilgreiningu á mannréttindum eða hverjir séu þrír mikilvægustu flokkar mannréttinda.
2. Gefðu þátttakendum tíu mínútur í þennan hluta verkefnisins.
3. Segðu síðan pörunum að vera tvö og tvö saman og endurtaka leikinn.
4. Athugaðu: Ef þetta verkefni er notað til að taka sameiginlega ákvörðun um tiltekið atriði, svo sem um skemmtiferðina, þá ætti að halda leiknum áfram og skipta í átta manna lið og síðan sextán manna lið, þar til allir eru í sama stóra hópnum og samkomulag hefur náðst sem allir geta felld sig við. Ef þessi aðferð er notuð til að ræða um hvernig skilgreina beri mannréttindi skal hefja hópumræður þegar fjögurra manna liðin hafa lokið sínum umræðum. Þá er hægt að forðast endurtekningar og leiðindi.

Samantekt og mat

Dæmi um spurningar í umræðunni um ákvarðanaferlið:

- Þessi aðferð er tímafrek. Var niðurstaðan þess virði?
- Fannst öllum þeir geta lagt sitt til málanna og tekið þátt í ákvarðanaferlinu (jafnvel þótt niðurstaðan yrði ekki sú sem þeir óskuðu)?
- Voru einhver atriði hjá minnihlutunum sem ekki var hægt að koma til móts við? (Til dæmis varðandi dagsetningu ferðar.)

Verkefni sem lúta að endurskoðun

Í öllum kennsluáætlunum er mikilvægt að líta öðru hverju um öxl og rifja upp það sem fram hefur farið. Hægt er að nota eftirfarandi verkefni hvenær sem er. Þau eru skemmtileg og sýna hvernig fólk lærir af reynslunni. Notaðu þarf teikningar, líkamstjáningu og frásagnir.



Skoðanaleikur

Þetta er fljótleg leið til að fá viðbrögð. Því fleiri umferðir þeim mun meiri viðbrögð.

Þyngdarstig: Stig I

Hópstærð: Hver sem er

Tími: 3 eða 4 mínútur hver umferð

Leiðbeiningar

1. Láttu þátttakendur setjast í hring.

2. Rifjaðu stuttlega upp hvað þeir hafa verið að gera.
3. Veldu úr staðhæfingunum hér fyrir neðan.
4. Fylgdu röðinni og láttu hvern á fætur öðrum ljúka setningunni. Engar umræður eða athugasemdir eru leyfðar.
5. Farðu fleiri umferðir ef tími gefst til eða ef frekari viðbragða er óskað.

Dæmi um staðhæfingar:

- Helsti kostur verkefnisins var ... Og helsti ókosturinn ...
- Áhugaverðasta atriðið var ... Það leiðinlegasta var ...
- Það sem mér fannst verst var ... Það sem mér fannst best var ...
- Það fyndnasta ... Það alvarlegasta ...
- Ég hefði viljað meira af ... og minna af ...
- Það sem mér fannst skemmtilegast að gera ... það sem mér fannst leiðinlegast ...
- Það sem ég kunni best ... Það sem ég kunni verst ...

Hátt og lágt

Þetta er mjög fljótleg aðferð þar sem líkamstjáning er notuð.

Þyngdarstig: Stig I**Hópstærð:** Hver sem er**Tími:** 5 mínútur**Undirbúningur**

Hafðu þrjár eða fjórar spurningar á reiðum höndum, til dæmis: „Hafðir þú gaman af verkefninu?“ eða: „Lærðir þú eitthvað nýtt?“

Leiðbeiningar

1. Lestu fyrstu spurninguna.
2. Segðu þátttakendum að velta fyrir sér svarinu og sýna síðan með líkamstjáningu hvað þeim fannst. Ef svar þeirra er að öllu leyti játandi skulu þeir rétta upp hönd eins hátt og þeir geta, jafnvel með því að standa á tám! Þeir sem eru á öndverðum meiði skulu hnipra sig saman á gólfinu eða jafnvel leggjast. Einnig mega þátttakendur finna sér einhverja stellingu þar á milli sem sýnir afstöðu þeirra.
3. Segðu þátttakendum að slaka á og lestu síðan næstu spurningu.

Sjónarmið

Í þessu verkefni fara saman hreyfing og umræður.

Þyngdarstig: Stig I**Hópstærð:** 10+**Tími:** 10 mínútur**Undirbúningur**

Þrjár eða fjórar spurningar, til dæmis: „Hafðir þú gaman af verkefninu?“ „Lærðirðu eitthvað nýtt?“

Leiðbeiningar

1. Gefðu fjórum veggjum stofunnar heitin „já“, „nei“, „ég veit það ekki“ og „mig langar til að tjá mig um málið“ þannig að hver þeirra tákni mismunandi sjónarmið.





2. Leggðu nú fyrstu spurninguna fyrir þátttakendur og segðu þeim að ganga að þeim vegg sem gefur svar þeirra til kynna.
3. Leyfðu þeim sem vilja tjá sig um málið að tala. Aðeins þeim sem standa við vegg þeirra sem vildu tjá sig er heimilt að tala.

Veðurspá

Hér er frásagnaraðferðin notuð. Hægt er að fara í þennan leik til að endurskoða verkefni að því loknu. Einnig hentar hann vel til að brjóta upp löng verkefni þannig að þátttakendur fái hlé til að líta til baka og horfa síðan fram á veginn.

Þyngdarstig: Stig 1

Hópstærð: 6+

Tími: 45 mínútur

Undirbúningur: Blað og blýantur

Leiðbeiningar

1. Gefðu þátttakendum 5 til 10 mínútur til að velta fyrir sér deginum/náminu/verkefninu/vinnunni og spyrja sjálfa sig: „Hef ég enn gaman af þessu? Hvaða ávinning hefur ég af þessu og mun þetta skila árangri?“
2. Fáðu svo einn þátttakanda í einu til að lýsa líðan sinni með veðurspá.

Ábendingar til leiðbeinanda

Ef þátttakendur biðja þig að gefa sér dæmi um hvað þú ert með í huga gætir þú sagt: „Morgunninn var þungbúinn og drungalegur ... svo þurfti ég að spenna upp regnhlífina mína til að forða mér undan regnskúr ... en mörg ykkar hjálpuðu mér að halda henni uppi ... einnig er spáð skúrum á morgun, en ég held að næsta vika verði sólrik og góð. Af þessu mætti ráða svolitla óvissu í upphafi, síðan fór að halla undan fæti og þú þáðir hjálp annarra með þökkum, þú veist ekki alveg hvar þú stendur hér og nú, en telur að þú náir settu marki að lokum.“

Uppgefinn tími hentar 10 til 12 þátttakendum. Ef hópurinn er stærri þarf meiri tíma.

Tilbrigði

1. Þátttakendur gætu teiknað veðurspána í stað þess að mæla hana af munni fram.
2. Hægt er að nota þessa grunnhugmynd til að endurskoða verkefni og lýsa því eins og fótboltaleik eða einhverjum öðrum viðburði.

Blaðafyrirsagnir

Hugmyndin er að þátttakendur búi til forsíðu á æsifréttað. Fyrirsagnirnar eiga að fela í sér hvað þeim finnst um það sem þeir hafa verið að gera.

Þyngdarstig: Stig 2

Hópstærð: 8+

Tími: 45 mínútur

Undirbúningur: Hver hópur þarf blað af stærðinn A3 og nokkra merkipenna.

Leiðbeiningar

1. Láttu þátttakendur skipta sér í þriggja til fjögurra manna hópa.
2. Segðu þeim að þeir eigi að ræða saman um það sem þeir hafa verið að gera og



hvaða gagn þeir hafa haft af því, og láta svo hugann reika um það sem þeim fannst best og verst.

3. Hver hópur skal koma sér saman um fimm eða sex „fréttir“. Síðan eiga þátttakendur að gefa hverri frétt fyrirsögn og skrifa jafnvel nokkrar setningar sem gefa vísbendingu um efni hennar. Þeir eiga ekki að skrifa alla fréttina. Það er góð hugmynd að birta mynd en ekki nauðsynlegt.

 - Sýndu síðurnar.
 - Kynning og umræður geta farið fram ef þess er óskað.

Bakpoki

Í þessu verkefni þarf að teikna og nota sköpunargáfuna.

Þyngdarstig: Stig I

Hópstærð: Hver sem er

Tími: 40 mínútur

Efniviður: Blað og litir

Leiðbeiningar

1. Námskeiði eða kennslustund er lokið. Þú biður þátttakendur að teikna mynd af sér á leið heim með bakpoka á bakinu. Í bakpokanum á allt að vera sem þeir vilja taka með sér heim.
2. Þeir eiga að íhuga hvað þeir hafa lært og vilja taka með sér. Nefna má bækur eða myndir, tilfinningar, fólk, hugmyndir, ný sjónarhorn á heiminn, styrkleika sem þeir hafa áunnið sér með því að sigrast á vandamáli, lífsgildi o.fl.
3. Þeir geta einnig sýnt það sem eftir liggur á gólfinu – þá hluti sem þeir vilja skilja eftir. Það geta verið slæmir síðir, gamlar hugmyndir, erfiðar stundir, vondur matur, svefnleysi – eða hvað sem er!



Uppsláttarrit og gagnlegt lesefni

Bond, Tim, Games for social and life skills, Hutchinson, 1986, ISBN 0 09 162541 6
 Bradbury, Andrew, Develop your NLP skills, Kogan Page, 1997, ISBN 0-7494-3260-8
 Brandes, Donna, Gamester's handbook, Hutchinson Education, 1982, ISBN 0-09-15900-9
 Boud, David, Cohen, Ruth, Walker, David, Using experience for learning, The Society for Research into Higher Education and Open University Press, 1993, ISBN0-335-19095-2
 Claude, Richard Pierre, Methodologies for Human Rights Education, www.pdhre.org
 Dearling, Alan, Armstrong, Howard, The Youth Games Book. 1980. The Intermediate Treatment Resource Centre. ISBN 1 85202 008 3
 Kolb, David, The Kolb learning cycle, www.css.edu/users/dswenson/web/PAGEMILL/Kolb.htm
 Siniko, Amnesty International.
 Stanford, Gene, Developing effective classroom groups, Acorn Books, Oak House, 1990.
 Transformative Mediation, www.colorado.edu/conflict/transform
 Johnson, Roger T., Johnson, David W., An overview of co-operative learning, www.clcrc.com