

Wiedza to potęgi klucz



Wiedza to potęgi klucz



CZAS:

wprowadzenie (45 minut) + gra (90 minut zadań)



LICZBA OSÓB POTRZEBNYCH DO OBSŁUGI GRY:

co najmniej 5 (tyle, ile zadań w grze)



POZIOM EDUKACYJNY:

szkoły ponadpodstawowe

zaczynamy!

wprowadzenie do gry

CELE GRY:



- 1 Nakreślenie skali wyzwania, jakim jest dostęp do edukacji na świecie.
- 2 Wytłumaczenie barier w dostępie do edukacji na świecie.
- 3 Pokazanie determinacji osób z globalnego Południa do zdobywania wykształcenia.
- 4 Pokazanie konsekwencji niedostatecznego dostępu do edukacji – w skali mikro i makro.
- 5 Powiązanie dostępu do edukacji z innymi obszarami życia ludzi (np. ze zdrowiem lub ubóstwem/bogactwem).
- 6 Podkreślenie, że prawo do edukacji jest jednym z podstawowych praw człowieka.
- 7 Oddanie głosu osobom z różnych szczebli edukacji (także osobom dorosłym) i z różnych środowisk w sprawie dostępu do edukacji.
- 8 Pokazanie korelacji między jednostkami a procesami globalnymi wpływającymi na ich dostęp do edukacji.

UCZESTNICZY/CZKI:



3–5 zespołów maksymalnie 5 osobowych

(w miarę możliwości o równej liczbie uczestników). Jeśli jest więcej chętnych do gry, można przeprowadzić 2 gry równocześnie – wtedy wszystkie stanowiska należy przygotować podwójnie.

WSKAZÓWKA!



By zorganizować grę terenową potrzeba zespołu osób, które pełnić będą różne role. Funkcje można łączyć, ale część z nich może wymagać zaangażowania kilku osób. Oto niektóre z nich:

- osoba prowadząca całą grę i czuwająca nad jej przebiegiem,
- osoba przygotowująca materiały do zadań,
- osoba przygotowująca przestrzeń do gry i pozwolenia na jej wykorzystanie,
- obsługujący zadania w grze (co najmniej tyle osób, ile zadań),
- osoba dokumentująca przebieg gry aparatem lub kamerą.

MIEJSCE:



boisko szkolne, klasy i korytarze w szkole, przestrzeń miejska (park lub las) – po uzyskaniu odpowiednich zgód.

Zanim rozpoczniesz przygotowania do przeprowadzenia niniejszej gry, prosimy o zapoznanie się z publikacjami „**Włącz się do gry. Jak zorganizować grę miejską?**” oraz „**Królestwo UBÓ**”. Znajdziesz tam wiele praktycznych rad, które pomogą Ci dobrze przeprowadzić grę.

Aby przygotować się merytorycznie do prowadzenia gry, przeczytaj publikację „Prawo do edukacji” oraz broszurę „Akcja Edukacja”.

Wszystkie wymienione wyżej publikacje znajdziesz na stronach: <http://bit.ly/publikacjePAH> oraz <http://bit.ly/AkcjaEdukacja>.

MERYTORYCZNE WPROWADZENIE DO GRY



Gra „Wiedza to potęgi klucz” ma służyć nauce poprzez zabawę. Aby miała ona pełny wymiar edukacyjny, konieczne jest odpowiednie wprowadzenie do tematu. Można wykorzystać ćwiczenia, zawarte w publikacji „Prawo do edukacji” lub skorzystać z scenariusza przygotowanego poniżej. Zajęcia można przeprowadzić bezpośrednio przed grą lub na osobnej lekcji (np. na godzinie wychowawczej).

CZAS	CEL	METODA	MATERIAŁY
10 min.	Dostęp do edukacji na świecie – pokazanie skali problemu	Pokazujemy 4 główne powody, dla których warto zająć się tematem dostępu do edukacji na świecie.	Krótką prezentacją – dlaczego zajmujemy się dostępem do edukacji?
30 min.	Pokazanie przyczyn i konsekwencji braku dostępu do edukacji na przykładzie historii z Kenii i Ugandy	Mówimy uczestnikom, że za chwilę obejrzymy serię wypowiedzi osób mieszkających w Ugandzie i Kenii (pokazujemy te państwa na mapie). Dzielimy uczestników na 2 grupy (jeśli jest więcej niż 16 osób – na 4 grupy) i informujemy, że zadanie polega na wypisaniu jak największej liczby barier (jedna grupa) i konsekwencji (druga grupa) w dostępie do edukacji, jakie doświadczają bohaterowie filmów lub osoby w ich otoczeniu. Po obejrzeniu filmów na forum uczestnicy przedstawiają bariery i konsekwencje, prowadzący grupuje je i porządkuje.	Filmy dostępne na stronie: http://bit.ly/WPKmaterialy Rzutnik, komputer, głośniki
5 min.	Podsumowanie	Uczestnicy proszeni są o dokończenie na małych kartkach zdania „Dostęp do edukacji pozwala...”	Małe kartki, długopisy

Jeżeli chcesz rozszerzyć perspektywę w tym ćwiczeniu na globalną, jako materiał dydaktyczny polecamy publikację „Dzieci chcą się uczyć. Wystawa plakatowa” dostępną na stronie: <http://bit.ly/publikacjePAH> oraz film „Odwaga edukowania afgańskich dziewcząt” (dostępny na Youtube).

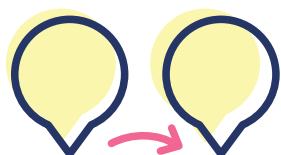
ZASADY GRY:



- uczestnicy/czki wykonują zadania w zespołach, nie można delegować części graczy do innego zadania,
- utrudnianie wykonania zadania innym zespołom grozi dyskwalifikacją z gry,
- każdy przystanek z zadaniem ma przyporządkowanego jednego opiekuna/kę, który/a przedstawia zadania i decyduje o liczbie przyznanych punktów, to on ma także decydujący głos we wszystkich spornych sytuacjach,
- zespoły poruszają się między przystankami zgodnie ze schematem, który otrzymują na początku gry,
- za poprawnie wykonane zadanie zespoły otrzymują fragmenty drogi – mogą otrzymać dwa fragmenty, jeden lub połowę drogi – w zależności od stopnia wykonania zadania,
- grę wygrywa zespół, który pierwszy dotrze do sejfów, otworzy go i zdobędzie klucz,

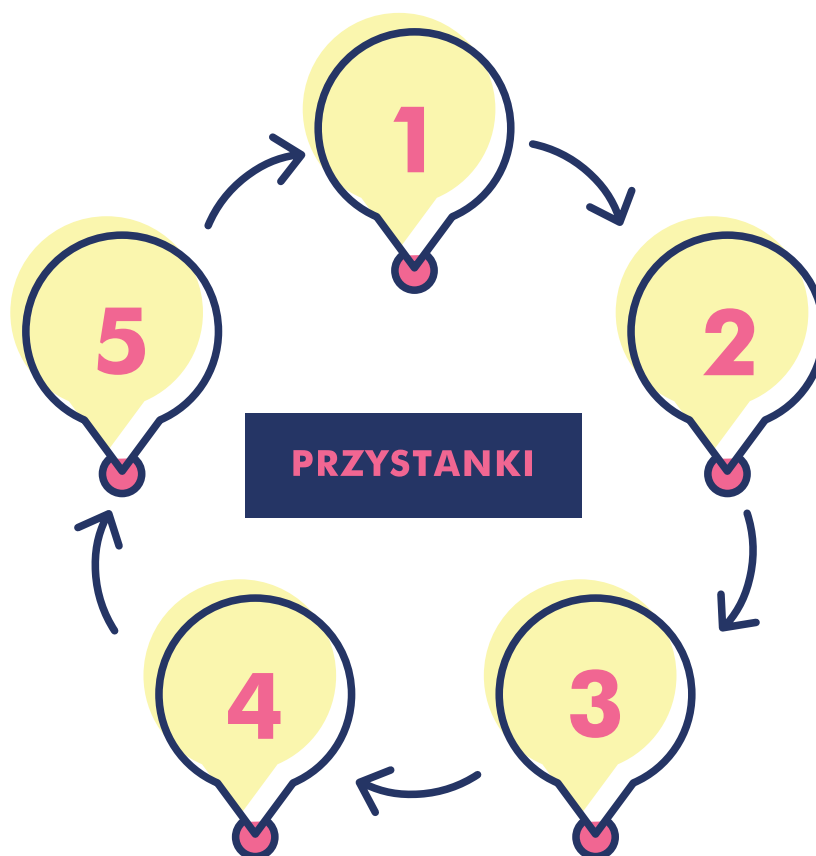
- czas na wykonanie każdego zadania to maksymalnie 10 minut (po przeczytaniu instrukcji); nie liczy się szybkość wykonania zadań - ważne aby były one wykonane w ciągu 10 minut

SCHEMAT PORUSZANIA SIĘ MIĘDZY PRYZSTANKAMI



Aby wszystko przebiegło sprawnie, każdy zespół zaczyna od innego numeru stanowiska i następnie podąża zgodnie ze strzałkami.

Informacja dla prowadzącego: przygotuj schemat na wzór poniższego (jeżeli planujesz więcej niż 5 stanowisk - uwzględnij to w schemacie) i wydrukuj w tylu egzemplarzach ile jest zespołów. Na każdym zaznacz inny punkt jako startowy i rozdaj zespołom.



start gry

Wszystkie zespoły gromadzą się w sali wyznaczonej, jako start gry. Jeżeli zespoły nie zostały stworzone przed grą, na początku należy dokonać losowego podziału uczestników/uczestniczek na zespoły. Można to zrobić np. poprzez losowanie karteczek z różnymi symbolami związanymi z edukacją (np. książka, ołówek, tablica, komputer etc.).

Następnie należy wytłumaczyć główne zasady gry. Dobrze jest je spisać na tablicy. W kolejnym kroku należy poprosić uczestników/czki, aby zamknęli oczy i byli przez minutę cicho. W tym czasie można poprosić uczestników/czki, aby wyobraziły sobie, że są gdzieś daleko, w całkiem innej rzeczywistości, na wyspie. Aby pomyśleli jak wygląda krajobraz wokół, jak wyglądają rośliny, które ich otaczają, domy, w których mieszkają ludzie, sposób w jaki się poruszają etc. Jeśli istnieje taka możliwość – w tym momencie opiekunowie zespołów mogą się przebrać – np. założyć peruki lub zmienić ubrania – tak, aby zasignalizować, że przenosimy się do innej rzeczywistości. Następnie (wciąż przy zamkniętych oczach uczestników/czek) przedstawiamy fabułę gry.

FABUŁA GRY



Witajcie w Republice Wykluczonych – kraju, nie do końca szczęśliwym. Skoro znaleźliście się tutaj jakimś dziwnym zrzędzeniem losu, to od tej chwili jesteście jednymi z nas – Wykluczonymi. Nasze życie nie należy do najłatwiejszych. Co prawda nie musimy walczyć o przetrwanie, każdy znajdzie podstawową ilość jedzenia i picia, ale na tym koniec. A chcielibyśmy więcej – chcielibyśmy znaleźć klucz do rozwoju, szczęścia i sukcesu. I przestać być Wykluczonymi. Być może Wam uda się go znaleźć.

Za chwilę zabierzemy Was na spacer po naszej Republice, pokażemy nasze zwyczaje i codzienność. Przyjrzyjcie się im uważnie – liczymy, że Wasze świeże spojrzenie sprawi, że pomożecie nam zerwać z Wykluczeniem. Każdy przystanek będzie przybliżał nas do tego. Tym, którym uda to się w największym stopniu – gwarantujemy nagrodę.

Żywy wykres

GŁÓWNA MYŚL DO PRZEKAZANIA



57 milionów dzieci w wieku szkolnych nie chodzi do szkoły. Większość z tych dzieci żyje w Afryce Subsaharyjskiej. W ostatnich latach odnotowano znaczący spadek liczby dzieci niechodzących do szkoły.

FABUŁA



W Republice Wykluczonych niewiele osób chodzi do szkoły, dlatego rzadko używane są pisane formy komunikacji. Częściej porozumiewamy się werbalnie i za pomocą gestów. Czy wy także? Za chwilę się przekonamy...

ZADANIE



Zespół wyznacza spośród siebie 1 osobę, która będzie odpowiedzialna za przekazanie wiadomości. Od opiekuna otrzyma ona wykres pokazujący zmianę w liczbie dzieci, które nie chodzą do szkoły, mimo, że powinny. Zadanie polega na tym, aby pozostali członkowie zespołu, słuchając wskazówek wytypowanej do zadania osoby, utworzyli, odwzorowali wykres używając dostępnych materiałów. Mogą to zrobić „wyklejając” go na ścianie (wersja łatwiejsza) lub odwzorowując go własnymi ciałami i materiałami (wersja trudniejsza). Wytypowana osoba nie może pokazać grupie wykresu oraz musi znajdować się w odległości, co najmniej 2 metrów od zespołu (najlepiej jest zaznaczyć na podłodze taśmą malarską strefę, w której ma powstać wykres i miejsce, gdzie ma stać osoba dająca instrukcję). Po upływie 10 minut opiekun/ka porównuje wynik pracy zespołu z wykresem.

PUNKTACJA



Za wykonanie zadania w całości – 2 odcinki drogi, za każde 2 różnice – „odcinamy” pół drogi.

POTRZEBNE MATERIAŁY



Wydrukowany wykres, taśma malarska, flamaster, sznurki w 3 kolorach.

WSKAZÓWKA!



To zadanie powinno być wykonane przy ścianie, tak, aby możliwe było użycie jej jako jednej z osi wykresu lub odwzorowanie całego wykresu na niej. Przy wykonywaniu zadania należy uważać, aby nie zostawić trwałych śladów na ścianie.



źródło: The Millennium Development Goals Report 2015

To takie proste?

GŁÓWNA MYŚL DO PRZEKAZANIA



Analfabetyzm bardzo utrudnia funkcjonowanie człowieka w społeczeństwie. Czytanie i pisanie to podstawowe umiejętności, które mogą zadecydować o rozwoju i sukcesie danego człowieka lub grupy (społeczeństwu z wysokim wskaźnikiem analfabetyzmu znacznie trudniej się jest rozwijać). Dane: 781 milionów osób dorosłych jest niepiśmiennych na świecie (tyle, co cała populacja Europy + dodatkowa Polska). 126 milionów dzieci na świecie nie potrafi czytać i pisać – tyle, co populacja Japonii.

* Źródło danych: Publikacja PAH „Prawo do edukacji”

FABUŁA



Duża część z Wykluczonych nie potrafi pisać w Powszechnie Znanym Języku. I to jest poważne wyzwanie, nie tylko dla nich, ale także dla ludzi, którzy wspólnie z nimi żyją i pracują. Zresztą, doświadczcie tego sami...

ZADANIE:



Uczestnicy dzielą się na dwie grupy. Każda grupa otrzymuje instrukcje do zadania, którą odczytuje w małej grupie. Nie ujawnia jej sąsiedniej grupie. Zadaniem zespołów jest wykonanie zadania wskazanego w instrukcji.

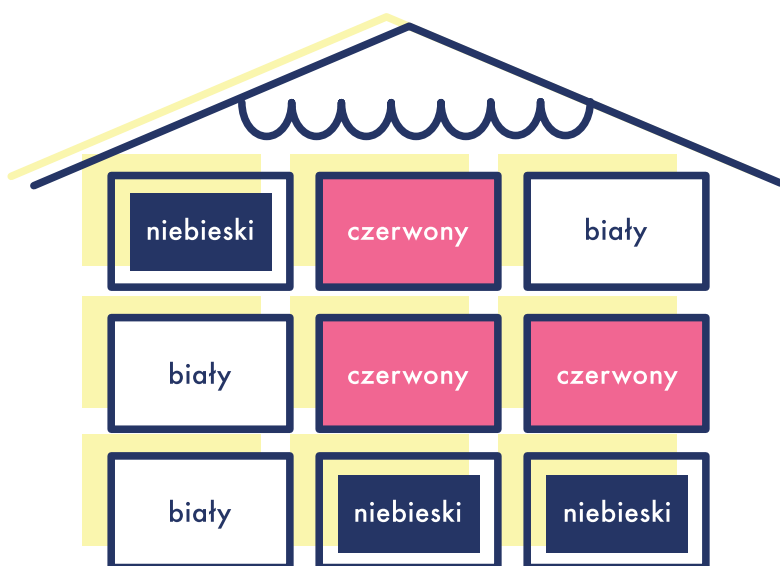
Instrukcja do zadania dla grupy I (wersja podstawowa):

Z materiałów, które otrzymała II grupa powinien powstać budynek szkolny. Szkoła musi zawierać trzy kondygnacje (jedna na drugiej): pierwsza (najniższa) w kolorze niebieskim, druga - czerwonym, trzecia - białym.

Szkołę mają wybudować Wasze koleżanki i koledzy z II grupy. Waszym zadaniem jest pomóc im w uzyskaniu informacji na temat zasad budowy, ponieważ nie potrafią oni czytać. Możecie tylko odpowiadać na zadawane przez nich pytania TAK lub NIE.

Instrukcja do zadania dla grupy I (wersja dla zaawansowanych):

Z materiałów, które otrzymała II grupa powinien powstać budynek szkolny. Szkoła powinna wyglądać w następujący sposób:



Szkołę mają wybudować Wasze koleżanki i koledzy z II grupy. Waszym zadaniem jest pomóc im w uzyskaniu informacji na temat zasad budowy, ponieważ nie potrafią oni czytać. Możecie tylko odpowiadać na zadawane przez nich pytania TAK lub NIE.

INSTRUKCJA



PUNKTACJA:



POTRZEBNE MATERIAŁY:

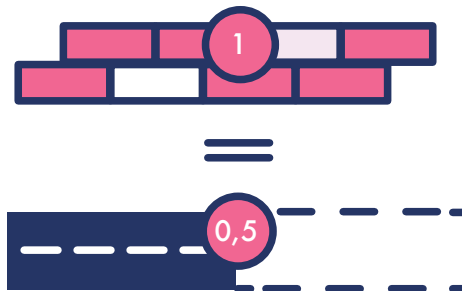


Instrukcja do zadania dla grupy II:

日本及び中華人民共和は、
千九百七十二年九月二十九日に北京で日本政府及び中華人民共和政府がを出して以、政府及び民の間の友好係が新しい基礎の上に大きな展を遂げていることを足の意をもつて回顧し、

Za wybudowanie:

- 1 kondygnacji – 0,5 drogi,
- 2 kondygnacji – 1 droga,
- całości – 2 odcinki drogi



- klocki wielokolorowe (min. cztery kolory po trzy klocki w każdym kolorze)
- wydrukowane instrukcje dla obu grup.
- minutnik

przystanek 3

Waga edukacji

GŁÓWNA MYŚL DO PRZEKAZANIA



FABUŁA DO PRZEKAZANIA



Wiele drobnych czynności podejmowanych samodzielnie lub razem z organizacjami jest w stanie zrównoważyć bariery w dostępie do edukacji na świecie.

W Republice Wykluczonych dążymy do równowagi. Chcemy zachować ją we wszelkich działaniach, które podejmujemy. Chcielibyśmy, abyście pomogli nam stworzyć narzędzie, które pozwoli nam zbalansować bariery, których doświadczamy i działania, które stawiają im czoła.

Zespół otrzymuje zestaw materiałów do wykonania prostej wagi szalkowej – kawałek listewki, sznurek, dwa woreczki oraz drewniane elementy dwojakiego rodzaju:



- 1 Sztabki, na których naklejone są hasła z głównymi barierami w dostępie do edukacji na świecie.
- 2 Ludziki, na których zespół będzie naklejał swoje propozycje działań pomagających zniwelować te bariery.

Zadanie polega na zbudowaniu prostej wagi szalkowej, która będzie zrównoważona w następujący sposób: - na jednej szali znajdują się wskazane bariery w dostępie do edukacji, a na drugiej propozycje działań, które mają te bariery niwelować. Propozycje te muszą być wygenerowane przez dany zespół i być realne. Mogą to być propozycje działań, które uczniowie i uczennice mogą podjąć samodzielnie, w swojej szkole lub poprzez organizacje pozarządowe. Poszczególne propozycje nie muszą odwoływać się do konkretnych barier – mogą odwoływać się ogólnie do globalnego wyzwania, jakim jest niepełny dostęp do edukacji na świecie.

INFORMACJA DLA PROWADZĄCEGO



Wersja prostsza (rekomendowana):

Podkreślamy, że podstawową formą działania na rzecz powszechnego dostępu do edukacji na świecie, jest rozprzestrzenianie informacji na temat przyczyn i konsekwencji tego globalnego wyzwania oraz możliwości radzenia sobie z nim. Każde działanie informacyjne sprawia, że działamy na rzecz walki z tym problemem. Zadaniem uczestników i uczestniczek jest wskazanie, jakiego rodzaju działania mogą oni podjąć w szkole lub w swoim środowisku, aby rozprzestrzenić informacje na ten temat.



PRZYKŁADOWE ODPOWIEDZI



- przygotować gazetkę szkolną na temat dostępu do edukacji na świecie,
- napisać artykuł do szkolnej, internetowej lub lokalnej gazety na ten temat,
- zorganizować grę terenową w szkole lub okolicy na ten temat,
- udostępnić informacje na ten temat w mediach społecznościowych,
- zorganizować lekcję/warsztat na ten temat,
- zorganizować dzień tematyczny w szkole,
- przygotować wystawę zdjęć na ten temat,
- przygotować krótki filmik na ten temat,
- zorganizować akcję na Snapchacie na ten temat.

WSKAZÓWKA



Jeśli nie masz drewnianych ludzików, możesz użyć także sztabek lub kostek.

Podstawowe bariery w dostępie do edukacji na świecie (do naklejenia na sztabkach):

UBÓSTWO / BRAK PIENIĘDZY

NIEDOŻYWIENIE

KONFLIKTY ZBROJNE

KONIECZNOŚĆ PRACY DZIECI

MIEJSCE ZAMIESZKANIA (WIEŚ/MIASTO, PÓŁNOC/POŁUDNIE)

CHOROBY (M.IN. AIDS, CHOROBY UKŁADU POKARMOWEGO)

ZRÓŻNICOWANIE JĘZYKOWE

OBOWIĄZKI DOMOWE

WCZESNE ZAMAŻPÓJŚCIE

NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ

WARUNKI SANITARNE/HIGIENA

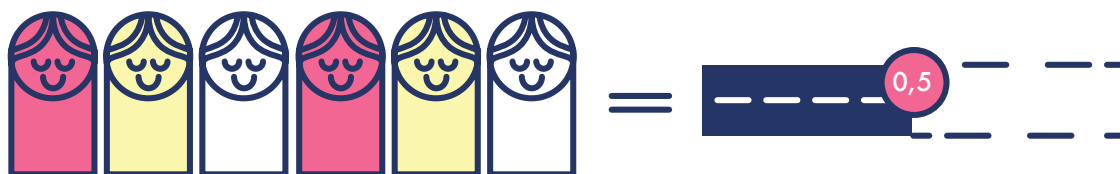
Przykładowe akcje możliwe do podjęcia
na rzecz bardziej równego dostępu do edukacji
(z publikacji PAH „Prawo do edukacji”)

- Polecenie kolegom filmu o dostępie do edukacji w krajach globalnego Południa.
- Zbiórka pieniędzy w rodzinnej miejscowości na rzecz wybranej szkoły z kraju globalnego Południa.
- Zorganizowanie akcji informacyjnej w szkole.
- Nawiązanie współpracy ze szkołą z kraju globalnego Południa, np. wymiana korespondencji.
- Wsparcie finansowe organizacji pozarządowej budującej szkoły w krajach globalnego Południa.
- Zostanie wolontariuszem w organizacji pozarządowej budującej szkoły w krajach globalnego Południa.
- Kupienie bliskim na Gwiazdkę książki lub filmu na temat dostępu do edukacji.
- Zakup artykułów wytworzonych przez rzemieślników z krajów globalnego Południa, którzy wspierają swoje społeczeństwo (np. ze sklepu Przyjaciół PAH).
- Wsparcie jednego z programów stypendialnych dla zdolnych uczniów z krajów globalnego Południa.
- Napisanie artykułu na ten temat do serwisu dziennikarstwa obywatelskiego lub szkolnej gazetki.
- Zorganizowanie wystawy na ten temat wspólnie z partnerem z kraju globalnego Południa.
- Podpisanie się pod petycją do rządów krajów europejskich lub organizacji międzynarodowych w sprawie ułatwienia mobilności zdolnych uczniów z krajów globalnego Południa.

PUNKTACJA



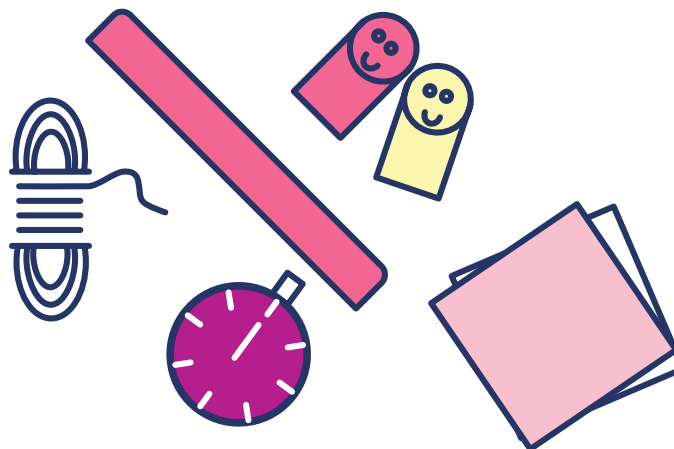
- Za zrównoważenie co najmniej 6 sztabek – 0,5 drogi.
- Za zrównoważenie co najmniej 8 sztabek – 1 droga.
- Za zrównoważenie co najmniej 10 sztabek – 1,5 drogi.
- Za zrównoważenie co najmniej 12 sztabek – 2 drogi.



POTRZEBNE MATERIAŁY:



- listewka lub kijek
- sznurek
- 2 woreczki
- drewniane sztabki/klocki – najlepiej w kształcie sztabek i ludzików
- papier samoprzylepny
- minutnik



przystanek 4

Wykreślamy bariery

GŁÓWNA MYŚL DO PRZEKAZANIA



FABUŁA



Dziewczynki mają do pokonania więcej barier w dostępie do edukacji niż chłopcy.

Niektórym sprawom trzeba się przyjrzeć z bliska. I to przyjrzeć się usilnie, bo na pierwszy rzut oka nie są one tak oczywiste. Liczymy, że wasze zewnętrzne, „świeże” spojrzenie sprawi, że dostrzeżecie kwintesencję problemu, tam, gdzie my widzimy tylko ciąg liter.

ZADANIE

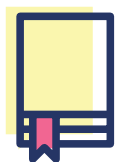


Prosimy członków zespołu o wylosowanie jednej kartki (są 2 rodzaje – kartki z napisem CH i DZ). Następnie każda z grup jest proszona o wykonanie przydzielonego jej zadania. Zasady są takie same, różni się jedynie plansza.

Obie grupy mają wyszukać na poniższych planszach słowa symbolizujące bariery w dostępie do edukacji na świecie. Słowa są ukryte pionowo, poziomo, wspak i na skos (także wspak). Grupa otrzymuje informację, ile słów jest ukrytych, ale nie podane są jej te słowa. Grupa spisuje znalezione słowa na kartce. Jedna grupa może pomóc drugiej, dopiero wtedy, gdy ukończy swoją część zadania (ale osoba prowadząca nie informuje o tym dopóki grupa sama o to nie zapyta).

Po wykonaniu zadania, opiekun powinien zapytać zespół o to, co, według zespołów, oznaczają litery oznaczające ich grupy (CH-chłopcy, DZ-dziewczynki) i dlaczego jedna grupa miała do wykonania trudniejsze zadanie od drugiej (dziewczynki muszą stawić czoła większej liczbie barier w dostępie do edukacji).

PLANSZA DLA GRUPY CH



HASŁA DO WYSZUKANIA:

UBÓSTWO

WOJNA

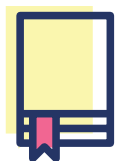
CHOROBY

PRACA

PŁEĆ

JĘZYK

PLANSZA DLA GRUPY DZ



HASŁA DO WYSZUKANIA:

UBÓSTWO

WOJNA

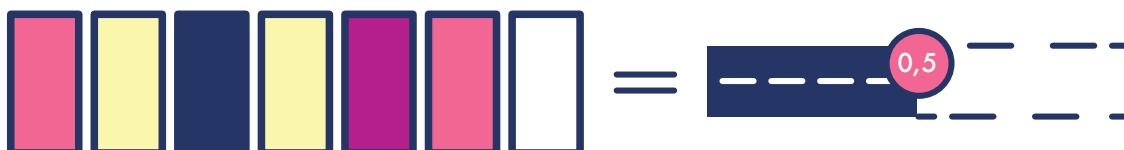
CHOROBY

PRACA

PŁEĆ	JĘZYK
HIGIENA	KULTURA
OBOWIĄZKI	ZAMAŹPÓJŚCIE
TRADYCJE	

W sumie na obu planszach jest do znalezienia 17 haseł. W końcowym rozliczeniu liczy się suma haseł odkrytych przez obie drużyny: **DZ** i **CH**.

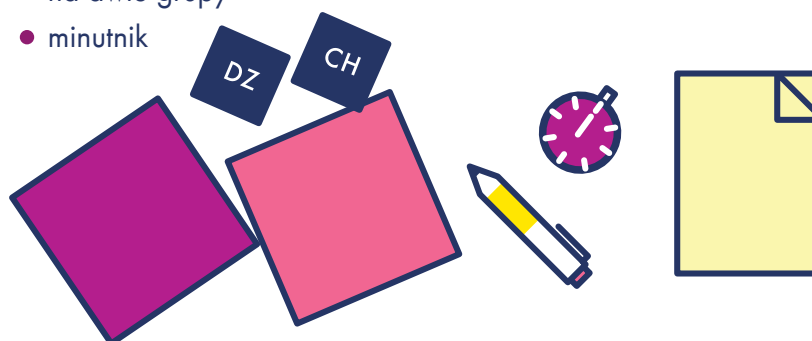
- Za znalezienie co najmniej 7 haseł – 0,5 drogi.
- Za znalezienie co najmniej 10 haseł – 1 droga.
- Za znalezienie co najmniej 13 haseł – 1,5 drogi.
- Za znalezienie co najmniej 16 haseł – 2 drogi.



POTRZEBNE MATERIAŁY:



- plansze z wykreślankami (narysowane na szarym papierze lub każda litera wydrukowana na kawałku papieru i ułożone na podłodze - wzory w załączniku),
- kartki i długopisy do spisywania odkrytych haseł,
- małe karteczki w dwóch wersjach: **DZ** i **CH** – do podziału na dwie grupy
- minutnik



Odbudowa

GŁÓWNA MYŚL DO PRZEKAZANIA



Dostęp do edukacji to odpowiednia infrastruktura (to czy szkoły istnieją, czy są odpowiednio wyposażone i czy dzieci bez przeszkód mogą do nich dotrzeć) oraz polityka edukacyjna zapewniająca równość i jakość edukacji (m.in. czy liczba nauczycieli przypadających na jednego ucznia jest wystarczająca, czy mają odpowiednie kwalifikacje, czy lekcje są prowadzone w języku zrozumiałym dla uczniów i czy do szkoły mogą uczęszczać wszystkie dzieci, niezależnie od płci, wyznawanej religii etc.). Wojna i katastrofy humanitarne sprawiają, że oba filary dostępu do edukacji ulegają zniszczeniu. Odbudowa infrastruktury to pierwszy krok w powrocie do normalnego życia i powszechności dostępu do edukacji.

FABUŁA



Minęło już trochę czasu od katastrofy, która przytrafiła się Republice Wykluczonych. Ale jej skutki wciąż są widoczne. Najbardziej rzucają się w oczy zniszczenia budynków szkolnych. Czy wspólnymi siłami uda się je odbudować?

ZADANIE



Zespół otrzymuje karton, który symbolizuje budynek szkolny. Karton w ścianach ma 4 otwory (różnej wielkości – 2 większe, 2 mniejsze). Zadaniem zespołu będzie „załatanie” budynku za pomocą zapatek. Zapłatki symbolizują materiały używane do odbudowy budynków w ramach pomocy humanitarnej. Zespół może zdobyć materiały (zapłatka lub kawałek plasteliny) od opiekuna w momencie, gdy przekaze mu wyprodukowane przez siebie żetony działania. Żetony powinny być stworzone według wzoru z papieru (za pomocą wycinarki do papieru i mazaków). Zespół otrzymuje 3 kartki A4 do wycinania żetonów.

WZÓR:

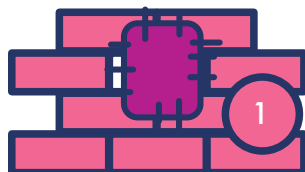


PUNKTACJA



— Za „załatwienie” każdego 1 małego otworu w budynku – 0,5 drogi.

— Za „załatwienie” każdego 1 dużego otworu w budynku – 1 droga.



POTRZEBNE MATERIAŁY



- pudełko
- zapalki
- nożyczki
- plastelina
- przyrząd do wycinania kółek (ewentualnie: nożyczki) i wzór
- kolorowe kartki papieru (po 3 na zespół)
- minutnik

finał gry



Finał gry rozpoczyna się w momencie, gdy czas na wykonanie poszczególnych zadań minie. Wtedy wszystkie zespoły gromadzą się w sali, gdzie dochodzi do finałowej rozgrywki. Może to być ta sama sala, w której rozpoczęła się gra.

Z jednej strony sali na stoliku znajduje się sejf. Uczestnicy w zespołach siedzą po drugiej stronie sali. Na podłodze zaznaczona jest linia, od której będą rozpoczynały się drogi poszczególnych zespołów. Druga linia jest naklejona w odległości 2,5 metra (w przypadku gry z 5 przestankami, każdy dodatkowy

przystanek gry wydłuża tą odległość o kolejne 0,5 metra).
Kartka A4 z drogą ma długość 30cm.

Zespoły układają na ziemi zdobyte fragmenty drogi – każdy zespół, którego droga przekroczy granicę 2,5 metra otrzymuje zestaw wskazówek do odgadnięcia szyfru oraz kopię publikacji „Prawo do edukacji” dostępnej na stronie Polskiej Akcji Humanitarnej. W tym czasie może dokonywać prób złamania szyfru.

Pozostałe zespoły otrzymują od prowadzącego pytania. Za każdą poprawną odpowiedź, otrzymują 0,5 odcinka drogi. W momencie, gdy przekroczą linię, także otrzymują wskazówki do rozkodowania sejf.

Gramy do momentu, gdy jeden z zespołów otworzy sejf.

WSKAZÓWKA



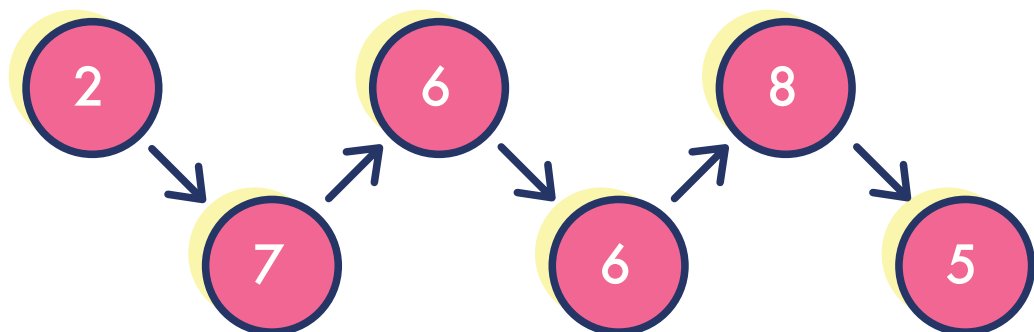
Jeśli nie dysponujecie sejfem, możecie wprowadzić postać Strażnika lub Króla, który będzie sprawdzał, czy szyfr jest prawidłowy.

FABUŁA



To już finał naszego spaceru. Czas sprawdzić ile z niego wynieśliście i jak blisko jesteście odnalezienia klucza do zerwania z Wykluczeniem. Wciąż będziecie mogli nadrobić swoje zaległości, ale czas nie działa na Waszą korzyść.

SZYFR



WSKAZÓWKI DO SZYFRU



- 1 Ile państwowych uniwersytetów jest w Tanzanii?
Odp. **11**
Cyfra do szyfru: **1+1=2**
Strona w publikacji „Prawo do edukacji” z odpowiedzią: 25
- 2 Ile języków jest w Afryce Subsaharyjskiej?
Odp. **2500**
Cyfra do szyfru: **2+5=7**
Strona w publikacji „Prawo do edukacji” z odpowiedzią: 19
- 3 Ile milionów dzieci nie chodziło w 2011 roku do szkoły z powodu wojen?
Odp. **28**
Cyfra do szyfru: **8-2=6**
Strona w publikacji „Prawo do edukacji” z odpowiedzią: 18
- 4 W którym roku powstał dokument międzynarodowy mówiący, że każdy ma prawo do oświaty i oświata powinna być bezpłatna?
Odp. **1948**
Cyfra do szyfru: **1+9+4-8=6**
Strona w publikacji „Prawo do edukacji” z odpowiedzią: 11
- 5 Ile milionów dzieci na świecie podejmuje pracę zarobkową?
Odp. **215**
Cyfra do szyfru: **2+1+5=8**
Strona w publikacji „Prawo do edukacji” z odpowiedzią: 13
- 6 Ile lat miała pochodząca z Pakistanu Malala, gdy w siedzibie ONZ wygłosiła sławne przemówienie ze słowami „1 dziecko, 1 nauczyciel, 1 długopis i 1 książka mogą zmienić świat”?
Odp. **16**
Cyfra do szyfru: **6-1=5**
Strona w publikacji „Prawo do edukacji” z odpowiedzią: 6

PYTANIA DLA ZESPOŁÓW
KTÓRE NIE PRZEKROCZYŁY
LINII



1 Ile dzieci w wieku szkolnym na świecie nie chodzi do szkoły (według prognoz na 2015 rok)? Można pomylić się o milion.

Odp. **57 milionów**

(na podstawie przystanku: Żywy wykres)

2 Ile dzieci w wieku szkolnym w Afryce Subsaharyjskiej nie chodzi do szkoły (według prognoz na 2015 rok)? Można pomylić się o 5 milionów.

Odp. **33 miliony**

(na podstawie przystanku: Żywy wykres)

3 Wymieńcie 3 bariery w dostępie do edukacji na świecie.

Odp.

- ubóstwo/brak pieniędzy
- konflikty zbrojne
- miejsce zamieszkania (wieś/miasto, Północ/Południe)
- niedożywienie
- choroby (m.in. AIDS, choroby układu pokarmowego)
- konieczność pracy dzieci
- zróżnicowanie językowe
- warunki sanitarne/higiena
- bariery kulturowe/przekonania rodziców związane z płcią
- obowiązki domowe
- wczesne zamążpójście
- niepełnosprawność

(na podstawie przystanku: Waga edukacji)

4 Wymieńcie 3 bariery w dostępie do edukacji na świecie (nie powtarzając tych, które przed chwilą wymienili uczestnicy)

Odp. Jak wyżej.

5 Jaki jest związek między ubóstwem a dostępem do edukacji na świecie?

Odp. Ubóstwo sprawia, że ludzi nie stać, aby zapłacić za naukę w szkole lub za materiały do szkoły. Ubóstwo także sprawia, że dzieci mają więcej obowiązków lub muszą iść do pracy, aby zdobyć pieniądze dla członków rodziny i nie mogą w tym czasie iść do szkoły.

(na podstawie przystanku: Waga edukacji)

6 Kto ma więcej barier w dostępie do edukacji: chłopcy czy dziewczynki?

Odp. Dziewczynki.

(na podstawie przystanku: Wykreślamy bariery)

7 Jaki jest związek między konfliktami zbrojnymi, a dostępem do edukacji na świecie?

Odp. Konflikty zbrojne niszczą infrastrukturę (m.in. budynki szkolne). Zagrożenie atakami podczas wojny skłania wiele dzieci do pozostania w domu i nie ryzykowania drogi do szkoły. Część ofiar konfliktów zbrojnych ucieka ze swoich domów (stają się uchodźcami), przez co dzieci tracą miesiące lub lata w edukacji.

(na podstawie przystanku: Waga edukacji)

9 Jedną z form pomocy w temacie „Dostęp do edukacji na świecie” jest rozprzestrzenianie informacji na ten temat. Podajcie przykłady 3 akcji informacyjnych, które moglibyście zorganizować w szkole.

Odp. Patrz: odpowiedzi przy przystanku: Waga edukacji

WSKAZÓWKA



POTRZEBNE MATERIAŁY



Powyższe pytania powinny sprawdzać wiedzę, którą nabyli uczestnicy gry w trakcie rozgrywki. Zachęcamy do przygotowania własnego zestawu pytań!

- sejf
- taśma malarska
- kopie publikacji „Prawo do edukacji” (część teoretyczna) - <http://bit.ly/publikacjePAH> - tyle sztuk, ile zespołów w grze.





Podstawowa wersja gry została przetestowana w szkołach w Toruniu i okolicach. Uczniowie i uczennice mieli okazję stworzyć swoje propozycje zadań do gry. Poniżej znajdują się proponowane zadania, o które można uzupełnić grę.

przystanek 6

Nic nie widać

GŁÓWNA MYŚL DO PRZEKAZANIA



Przeszkody w edukacji są bardzo różne, niekoniecznie związane z problemami ekonomicznymi czy infrastrukturą. Przyczyną wykluczenia może być niepełnosprawność. To zadanie pokazuje, z jakimi problemami zmagają się niepełnosprawni i jak niepełnosprawność może ograniczać możliwości edukacyjne. To zadanie sprawdza także umiejętność współpracy i komunikacji w grupie.

FABUŁA



W Republice Wykluczonych można spotkać ludzi, którzy nie widzą. Na co dzień sobie radzą, ale są zadania, który naprawdę sprawiają im trudność. Sprawdźcie, czy jesteście w stanie im pomóc.

ZADANIE



- Wytypujcie jedną osobę z zespołu.
- Zawiążcie jej szarfę/chustę na oczach.
- Rozłóż odwrócone na lewą stronę puzzle przed osobą z zawiązanymi oczami.
- Zadanie polega na ułożeniu puzzli. Może je dotyka tylko osoba „niewidoma”. Pozostała część grupy kieruje „niewidomą” za pomocą słów. Nie mogą oni jednak dotykać puzzli.

- Po wykonaniu zadania uczestnicy mają powiedzieć, co przedstawiają puzzle, porównać dzień bohaterów infografiki do swojego dnia i wskazać podobieństwa.

PUNKTACJA



- 1 droga za ułożenie puzzli
- 0,5 drogi za podanie 3 podobieństw między ich dniem, a dniem dzieci opisanych na puzzlach, 1 droga za podanie przynajmniej 6 podobieństw.

POTRZEBNE MATERIAŁY



- Wydrukowana i pocięta na kawałki infografika „Dzień z życia Briana i Brendy”
www.pinterest.com/pin/323625923201759474
- szarfa/chusta do zawiązania oczu
- minutnik lub zegarek.

przystanek 7

Edukacyjne puzzle

GŁÓWNA MYŚL DO PRZEKAZANIA



Dostęp do edukacji powinien być bezpłatny i nieograniczony dla każdego człowieka na świecie. Edukacja jest jednym z podstawowych praw człowieka. Każdy z nas ma swobodny dostęp do szkoły. Niestety w wielu krajach na świecie jest to utrudnione. Podręczniki, zeszyty, przybory szkolne, tablica, mundurki są jak puzzle, które razem tworzą całość, czyli odpowiednie warunki do kształcenia się.

ZADANIE



1 ZESPÓŁ ODPOWIADA NA 5 PYTAŃ (PRAWDA/FAŁSZ);

- 58 milionów dzieci między 4 a 10 rokiem życia nie uczęszcza do szkoły.

FAŁSZ, bo 58 milionów dzieci między 6 a 11 rokiem życia nie uczęszcza do szkoły.

- Blisko połowa tych dzieci mieszka w krajach Afryki Subsaharyjskiej.

PRAWDA

- W tych samych krajach tylko co czwarty nastolatek w wieku średnio szkolnym uczy się w szkole średniej, a aż 41% nie uczy się wcale.

PRAWDA

- Ponad 759 milionów dorosłych nie posiada nawet podstawowego wykształcenia- to prawie jedna czwarta wszystkich pełnoletnich mieszkańców naszej planety.

FAŁSZ, bo ponad 759 milionów dorosłych nie posiada nawet wykształcenia- to prawie jedna szósta wszystkich pełnoletnich mieszkańców naszej planety.

- Dwie trzecie osób niepiśmiennych to kobiety.

PRAWDA

2 Za każdą poprawną odpowiedź, zespół losuje 15 puzzli z 75 puzzli tworzących 3 różne obrazki.

3 Po serii pytań zespół układa zdobyte puzzle w 3 różne obrazki.

4 Po upływie 10 minut opiekun sprawdza kompletność planszy.

PUNKTACJA



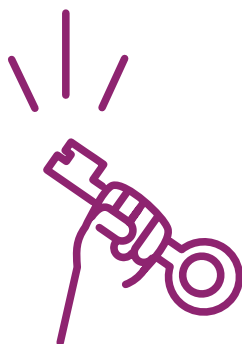
- Za poprawną odpowiedź na wszystkie w pytania - 0,5 drogi
- 0,5 drogi za każdy poprawnie ułożony obrazek.



POTRZEBNE MATERIAŁY



- Puste puzzle do wyklejenia lub narysowania albo 3 obrazki pocięte na 25 części.



Autor: Łukasz Bartosik/Polska Akcja Humanitarna

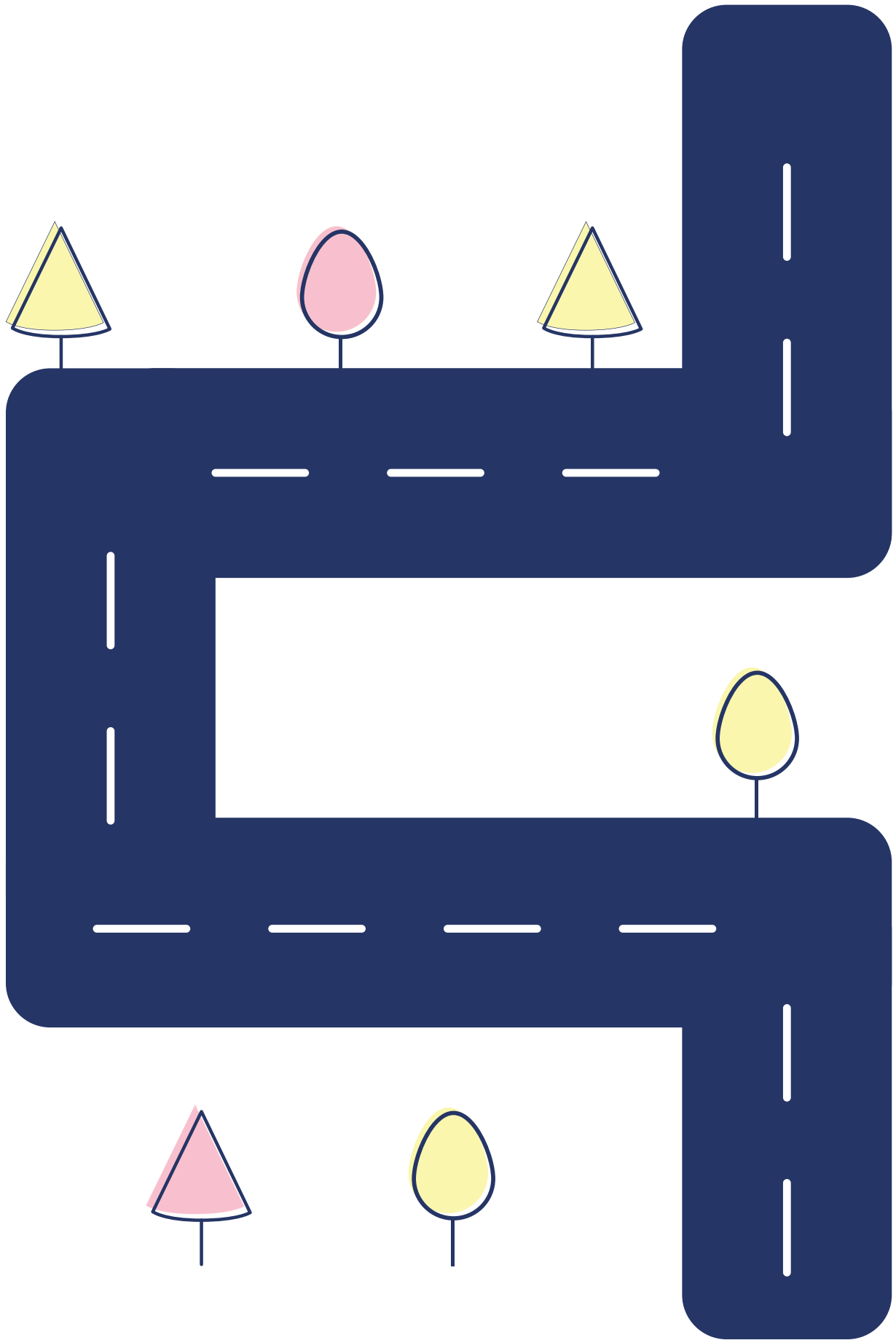
Materiał edukacyjny Polskiej Akcji Humanitarnej (2015) - www.pah.org.pl.

opracowanie graficzne: Hola Studio

Część zadań powstała podczas szkolenia dla wolontariuszek-edukatorek Polskiej Akcji Humanitarnej w październiku 2015 oraz w trakcie warsztatów w szkołach ponadpodstawowych (Zespole Szkół nr 8 w Toruniu, Gimnazjum w Cierpicach, 7 Liceum Ogólnokształcącym w Toruniu i Gimnazjum nr 2 w Toruniu).

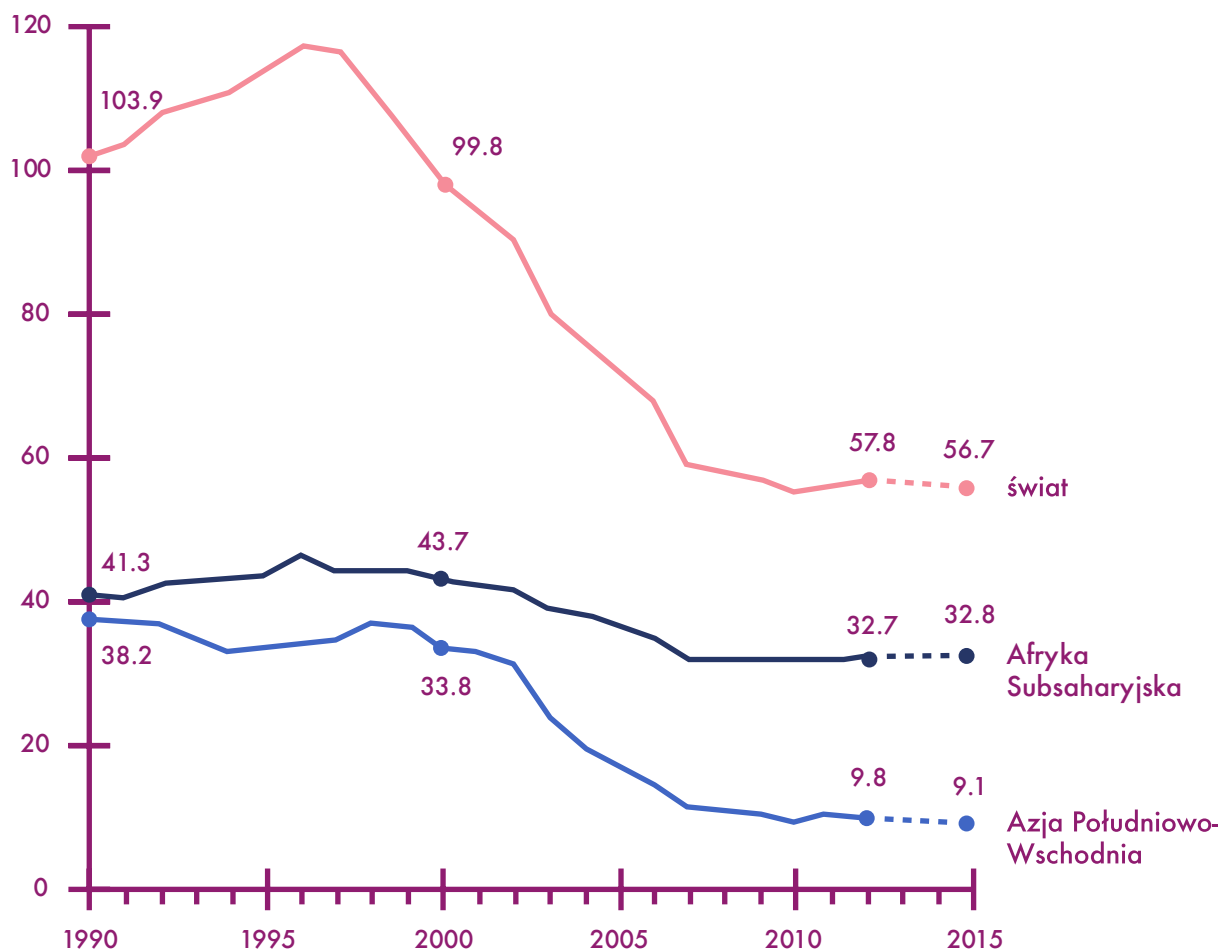
Gra powstała w ramach projektu „Nauka to potęgi klucz – terenowa gra edukacyjna”. Projekt jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2015r. www.polskapomoc.gov.pl

Publikacja wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP. Gra jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Polskiej Akcji Humanitarnej. Publikacja powstała w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2015. Zezwala się na dowolne wykorzystanie publikacji, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej.



Wykres do zadania „Żywy Wykres”

Liczba dzieci w wieku szkolnym, która nie chodzi do szkoły według regionów w latach 1990-2015 (w milionach).



źródło: The Millennium Development Goals Report 2015

Instrukcje do zadania „To takie proste?” Wersja podstawowa gry

Instrukcja do zadania dla grupy I

Z materiałów, które otrzymała II grupa powinien powstać budynek szkolny. Szkoła musi zawierać trzy kondygnacje (jedna na drugiej): pierwsza (najniższa) w kolorze niebieskim, druga - czerwonym, trzecia - białym.

Szkołę mają wybudować Wasze koleżanki i koledzy z II grupy. Waszym zadaniem jest pomóc im w uzyskaniu informacji na temat zasad budowy, ponieważ nie potrafią oni czytać. Możecie tylko odpowiadać na zadawane przez nich pytania TAK lub NIE.

Instrukcja do zadania dla grupy II:

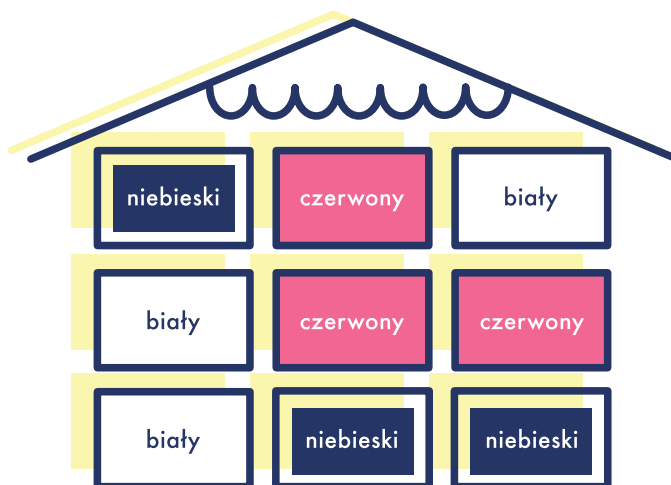
日本及び中華人民共和は、

千九百七十二年九月二十九日に北京で日本政府及び中華人民共和政府がを出して以、政府及び民の間の友好係が新しい基礎の上に大きな展を遂げていることを足の意をもつて回顧し、

Wersja dla zaawansowanych

Instrukcja do zadania dla grupy I

Z materiałów, które otrzymała II grupa powinien powstać budynek szkolny. Szkoła powinna wyglądać w następujący sposób:



Szkolę mają wybudować Wasze koleżanki i koledzy z II grupy. Waszym zadaniem jest pomóc im w uzyskaniu informacji na temat zasad budowy, ponieważ nie potrafią oni czytać. Możecie tylko odpowiadać na zadawane przez nich pytania TAK lub NIE.

Instrukcja do zadania dla grupy II:

日本及び中華人民共和は、

千九百七十二年九月二十九日に北京で日本政府及び中華人民共和政府がを出して以、政府及び民の間の友好係が新しい基礎の上に大きな展を遂げていることを足の意をもつて回顧し、

Etykiety do zadania „Waga edukacji”

ubóstwo / brak pieniędzy

konflikty zbrojne

miejsce zamieszkania
(wieś/miasto, Północ/Południe)

niedożywienie

choroby (m.in. AIDS,
choroby układu pokarmowego)

konieczność pracy dzieci

zróżnicowanie
językowe

warunki sanitarne/higiena

bariery kulturowe, przekonania
rodziców związane z płcią

obowiązki domowe

wczesne zamążpójście

niepełnosprawność



ubóstwo / brak pieniędzy

konflikty zbrojne

miejsce zamieszkania
(wieś/miasto, Północ/Południe)

niedożywienie

choroby (m.in. AIDS,
choroby układu pokarmowego)

konieczność pracy dzieci

zróżnicowanie
językowe

warunki sanitarne/higiena

bariery kulturowe, przekonania
rodziców związane z płcią

obowiązki domowe

wczesne zamążpójście

niepełnosprawność

Plansze do zadania „Wykreślamy bariery”

plansza dla grupy CH

R	S	M	J	V	D	S	K	N	P
W	Q	X	G	T	A	F	Y	U	J
W	O	E	V	B	C	I	Z	B	F
S	A	J	E	F	A	J	Ę	Ó	V
C	L	Z	N	G	R	V	J	S	Z
O	I	G	D	A	P	G	Y	T	W
Q	H	C	D	E	I	U	M	W	K
C	H	O	R	O	B	Y	U	O	X
A	Ć	E	Ł	P	S	V	H	D	Z
H	S	Q	N	K	V	L	I	R	Q

Plansze do zadania „Wykreślamy bariery”

plansza dla grupy **DZ**

L	Y	A	Y	E	N	P	X	C	J	J	Y	E	F	K
W	D	Y	G	G	J	K	T	P	Ę	K	N	I	H	Y
C	B	D	T	B	P	L	J	M	Z	O	H	C	P	R
V	G	M	X	V	I	S	F	L	Y	L	N	Ś	Ł	D
O	B	O	W	I	Ą	Z	K	I	K	W	R	J	E	A
I	P	R	A	C	A	D	G	T	A	N	K	Ó	Ć	O
F	H	I	G	I	E	N	A	Q	I	U	H	P	J	E
Y	O	K	E	O	N	C	Y	P	V	A	U	Ż	E	J
N	T	C	U	H	W	Z	B	B	U	M	B	Ą	Y	C
J	B	Z	W	L	H	T	R	F	O	E	Q	M	O	Y
I	W	F	T	H	T	A	S	O	E	R	T	A	N	D
G	O	N	U	X	G	U	H	Ó	O	L	O	Z	N	A
U	J	W	O	B	L	Z	R	K	B	G	A	H	Q	R
I	N	D	Z	X	U	H	B	A	K	U	K	N	C	T
G	A	C	H	R	I	D	G	G	R	J	Z	W	J	W

Łamiemy szyfr



Ile państwowych uniwersytetów jest w Tanzanii?
(dodaj cyfry)



Ile języków jest w Afryce Subsaharyjskiej?
(dodaj cyfry)



Ile milionów dzieci nie chodziło w 2011 roku do szkoły z powodu wojen?
(odejmij od większej cyfry mniejszą cyfrę)



W którym roku powstał dokument międzynarodowy mówiący, że każdy ma prawo do oświaty i oświata powinna być bezpłatna?
(dodaj 3 pierwsze cyfry i odejmij ostatnią cyfrę)



Ile milionów dzieci na świecie podejmuje pracę zarobkową?
(dodaj cyfry)



Ile lat miała pochodząca z Pakistanu Malala, gdy w siedzibie ONZ wygłosiła sławne przemówienie ze słowami "1 dziecko, 1 nauczyciel, 1 długopis, 1 książka mogą zmienić świat"?
(odejmij od drugiej cyfry pierwszą cyfrę)