

Kárpáti Árpád

Ifjúsági érdekképviselő, érdekvédelem tréning

Az egynapos tréning célja, hogy segítse a résztvevőket abban, hogy milyen formában és módon valósulhat meg a fiatalok, mint korosztályi csoport érdekképviselője, hogyan tudják megfogalmazni, érvényesíteni véleményüket, leginkább helyi szinten.

Témakörök:

1. Kommunikáció (önismeret, önérték-érvényesítés, meggyőzés, érvelés)
2. Aktív állampolgárság (jogok és felelőségek, demokrácia és igazságosság, identitás és sokféleség)
3. Részvétel, közösségi élet (Egyéni érdek - közérdek egybeesése és különbözősége?)
4. Település és ifjúsága (helyi döntéshozók felelősége, kötelesség)

Tréning gyakorlatok, játékok:

Ismerkedés

1. Névjegy: cédulára nevek, asszociációk hasonló nevek, egy kiválasztása, tapasztalatcsere, milyen jelentőséggel bír saját neve
2. Valós tárgyak a kör közepén (pl. kulcstartók, pénztárcák)
Ráhangelődés, felszólítás, kapcsolódás, tapasztalatcsere, korábbi élményeink, érzelmi visszajelzés, kiértékelés

Önismeret, önértékelés

1. Tapasztalatom szerint (mindenkinek van tapasztalata, tanulhatunk másoktól, összegyűjteni, évben kifejezve)
2. Ki a fontos? (kiscsoportban, 1990 óta a 10 legfontosabb ember felsorolása (szűkíthető), majd fontossági sorrendbe állítása, prezentáció: kik, miért? Legszokatlanabb, csapattársak kapcsolatai, ismerkedés, önismeret, önérték-értékesítés)
3. Példaképeink (Mit jelent? Vannak-e? Kellenek-e?, motiváció, azonosulás kettőssége, értékrend kialakulása, fejlesztése, pozitív és negatív példák, minták, meggyőzés, érvelés)

Egyszerű, mozgásos játék: Hova állsz? Szavazz a lábaddal!

Célja: ön és csoportos érdekvédelem, meggyőzés, érvelés

Terem két részre osztásával: egyetérttek / nem értek egyet feliratú térfél

Flipchart a felezőnél, amelyre állítások kerültek felírásra.

Vonalhoz közel vagy távolabb állás kifejező, vonalra nem lehet állni, vélemények odaállással! álláspontok magyarázata, álláspontok megvitatása, minél többen, vita után felszólítás helyváltoztatásra, aki így tesz mondja el miért változott a véleménye

Feldolgozás: hogy tetszett? Mi volt nehéz? Volt-e helyváltoztatás? Miért? Van-e még bizonytalanság? Van-e téma, amivel még foglalkozunk? Mit tanultatok a gyakorlatból?

Volt-e összefüggés? Lehet-e olyan terület, ahol lehetőség lesz a részvételetekre?

Javaslatok cselekvésre: saját környezetben, cikkek írása: vélemények életkörülményekről + csoportújságba, faliújságra kitenni

Állítások:

- Mindenkinek joga van elmondani a véleményét az őt érintő kérdésekben.
- Veszélyes lenne, ha a fiatalok elmondhatnák a véleményüket iskolai problémák kapcsán.
- Minden fiatalnak joga van ahhoz, hogy részt vegyen a települési gyermek és ifjúsági önkormányzat munkájában.

- A helyi ifjúsági irodát csak fiatalok látogathassák.
- Csak 18 év feletti lehetnek résztvevők a döntéshozatalban.
- A fiatalok javaslatait minden esetben el kell fogadnia a felnőtt döntéshozóknak.
- A fiatalok igényei alapján legyenek meghatározva bizonyos szolgáltatások a helyi művelődési házban.
- A fiataloknak figyelembe kell venni az idősek problémáit is.
- A fiatalok csak szervezetben tudják érdekeiket érvényesíteni.
- Az ifjúsági szolgáltatásokat csak 14-25 év közöttiek vehetik igénybe.

Komplex, szituációs játékok

1. Minden szavazat számít! Szituációk helyi ügyekben: pl. el akarja költöztetni az önkormányzat az ifjúsági irodát; új művelődési ház építése; sportköri elnök választása; kap a települési gyermekönkormányzat 500 ezer Ft támogatást egy évre, mire költik; Milyen legyen a diákújság vagy az iskolarádió programja?

2. Kommunikációs kampány

Ismeretterjesztő program a településen (Különböző témákban szakemberek, beszélgetőtársak meghívása (történelmi, gazdasági, kulturális, tudományos). A lakosság véleménye alapján: miről, kiket szeretnének hallani. Ezen múlik a nyári nagyrendezvény, filmvetítéssel, koncerttel stb., hány előadó... A beszélgetések végén kiválasztanak a település egyik szimbólumát (amiből kiadvány, reklámtárgyak készülnek). A település 4000 fős, de nyaranta üdülőkkel megduplázódik. A rendezvénysorozat tehát a településről is szól (szimbolikusan, településmarketing). Alakítsuk ki a vélemény- és ötletgyűjtő kampány részleteit, hogy egyúttal a programot is reklámozza!

3. Rendezvényszervezés

Három csoportot alkotva szervezzenek egy települési nagyrendezvényt (1 csoport: bérbeadók, 2 csoport: szervezők, 3 csoport: fellépők)

4. Egyesület létrehozása.

Próbáljatok meg játékból létrehozni egy egyesületet! Határozzátok meg célját, a szervezetét, elnökségét, készítsetek alapító okiratot és működési szabályzatot!

5. Iskolai Alapítvány Kuratóriuma

Készítsetek beadványt az Alapítvány Kuratóriumának a “ számítógépes labor költségeinek fedezéséhez szükséges pénz előteremtése “ érdekében!

Összetül a Kuratórium, és döntsön a kérdésben!

6. Település költségvetésének elfogadása (előre lemásolta minta alapján)

A résztvevők számára a polgármester és a pénzügyi előadó összefoglalja a települési költségvetés-tervezet fontosabb bevételi és kiadási oldalait, mert az elhúzódó maratoni ülésen fárasztó volna, kérdések parlamentális jelentkezéssel, a képviselők vitája

Mindegyiknél:

szituációknak megfelelő szerepek, érvelések, érvek, ellenérvek,

kötetlen beszélgetés, esetleg vélemények ütköztetése,
saját álláspontok kifejtése

Feszültségoldó, aktivizáló játékok

1. Egyensúlyozás székekkel (székek körben, egy kézzel, körbe kell érní)
2. Spontán gondolatok (papír, toll, 5 fogalommal kapcsolatos gondolatok felírása, fontos, hogy ugyanarról beszéljünk)
3. Alkossunk kört (kör közepén kézfogás, másik kéz vállon, egymás ölébe ülni, körbejárás, felállás, leülés)
4. Szamuráj (körbeállni, köz összetéve felülre lefelé csapni, kiengedni a hangot, egymásra mutatva, mellette állók is felé csapnak; vigyázni egymásra!)
5. Puff – lövős játék (körbeállni, játékból egymásra lövünk, akit lelövünk leguggol, mellette állók egymásra..., aki előbb lő az marad állva, a végén a megmaradó két ember párbajozik, reflex- figyelem játék)
6. Kötél játék (körbeállni, mindenki fogja kívülről a körbe kötött madzagot, egy ember közepén áll és rá kell csapnia a madzagot fogó kezére, akit elért az áll be a helyére és így folytatódik... reflex –figyelem játék)

Záró feladatok

1. Vélemények összegyűjtése (amit kaptam, amit javasolok) név nélkül, tréner addig kimegy, flipchartra felírni vagy céltáblára, „pizza-lapra” (tartalom, módszerek, légkör, vezetés)
2. Mit viszel magaddal? post-itek ragasztása egymás hátára, kinek mit adsz, kitől mit kapsz
3. Léggömb rajz (mit viszel magaddal és mit hagysz el)
4. Páros értékelés (szembeülve, összeérő térdekkkel, mi volt fontos, hasznos, alkalmazható számomra, A és B szereplő, majd csere, beszámolnak, egymásról, kérdések egymásnak)
5. Panasziroda (ami tetszik; ami nem tetszik; mait még el akartam mondani, a nap folyamán is használható, anonim)

Elméleti háttér

Az ifjúsági munkában véleményem szerint az alacsony közösségi, közéleti részvétel és ennek megváltoztatása a kulcskérdés.

Kutatások és tapasztalatok mutatják, hogy a fiatalok nagytöbbsége nem vesz részt semmiféle közösségi életben. Nem látják értelmét annak, hogy megfogalmazzák szükségleteiket, nem találnak, mert nem is keresnek közösségi élményeket, amelyek pedig pozitív hatással lehetnek további életükre. Nem hisznek abban, hogy egy ifjúsági szervezetben, informális közösségben vállalt szereppel, és egyéni akaratuk, elszántságuk gyakorlásával hatással lehetnek helyi, regionális vagy akár országos folyamatokra. Talán azért nem, mert nincs tapasztalatuk ilyenben, nem éltek át, és nem is nagyon láthattak ilyen élményeket. Hiszen a politika, a média, a felnőtt társadalom sem azt közvetíti felénk, hogy a településük, a régiójuk, az országuk és azon belül az ő sorsuk végső soron rajtuk, az általuk képviselt szándékokon, érdekeken is múlik. A fiatalok sajnos nem látnak elegendő pozitív, követendő példát, sok esetben nem veszik őket komolyan, nem számolnak velük partnerként a felnőtt döntéshozók. Így miután a közösségi élmények nem segítenek megalapozni a közéleti aktivitást, a fiatalok többségének nincsen tudomása arról, hogy miképpen lehetnek az őket érintő döntések alakítói, befolyásolói. Napjainkban már nem az információhoz való hozzáférés az elsődleges akadály, hanem inkább az információbőség, az információ-rengeteg kezelése, rendszerezése, hasznosítása. Hajlamosak arra, hogy aminek nem látják rögtön érzékelhető egyéni hasznát, azzal nem is foglalkoznak, meg sem látják a benne rejlő lehetőségeket. Rendkívül alacsony az arról való ismeretük, hogy alakíthatnak egyesületet, milyen módon lehetnek tagjai informális csoportnak, alanyai egy érdekegyeztetési folyamatnak, vagy éppen hogyan tudnak részesei lenni az önkormányzati testületek döntéshozatali folyamatainak. Ezek azonban nem azt jelentik, hogy a fiatalok passzívak lennének, és nem akarnak semmit, hiszen élethelyzetükből eleve adódik az aktivitás, a tettekészség, a cselekvés.

Mindez arra következtet, hogy konkrét lehetőségeket, példákat, eszközöket és módszereket kell biztosítani, átadni a fiatalok részére, ahhoz, hogy befolyásolni tudják életkörülményeiket. Ezzel pedig feladata van az ifjúsági szakmának, és felelőssége van a döntéshozóknak is.

A témával kapcsolatban számos kérdés fogalmazódhat meg:

Mi az érdek, és hogyan érvényesíthetem?

Van-e az érdekérvényesítésnek korlátja?

Egyéni érdek - közérdek egybeesése és különbözősége?

A társadalom életében milyen szerepet töltenek be e szervezetek?

Az egyén milyen módon kerül kapcsolatba a szervezetekkel?

Érdekszervezetek, érdekszövetségek típusai:

- adományoztók, adománygyűjtők
- szolgáltatás biztosítók
- direkt érdekvédelmi szövetségek, szervezetek
- felhalmozási, öncélú szervezetek
- szakmai kamarák
- klub jellegű szervezetek

Érdekérvényesítés típusai:

- spontán, burkolt, nem szabályozott
- tárgyalásos érdekérvényesítés
- szervezeti érdekérvényesítés
- érdeklobbyzás
- informális érdekkijárási
- parlamenti és önkormányzati érdekképviselés

Demokratikus vélemény-nyilvánítási formák:

- petíció aláírása
- demonstráció
- pénz adományozása
- vélemény-nyilvánítás internetes fórumon
- bojkott
- döntéshozó, politikus felkeresése (helyi képviselőtestület, polgármester, illetékes bizottság)
- média megkeresése
- flashmob (villámcsődület)

Az ifjúsági önszerveződés és érdekérvényesítés lehetőségei

- Diákönkormányzatok, Hallgatói/kollégiumi önkormányzatok (DÖK, HÖK)
- Gyermek és/vagy Ifjúsági Önkormányzatok
- Társadalmi szervezetek (Egyesület, Alapítvány)
- Helyi érdekegyeztető fórumok, kerekasztalok, tanácsok
(pl. Városi ifjúsági kerekasztalok, megyei vagy térségi ifjúsági fórumok)
- Regionális és országos szakmai civil szervezetek, érdekegyeztető fórumok
(pl. Országos Diák Parlament, Hallgatói Önkormányzatok Országos Konferenciája, Ifjúsági Referensek Országos Egyesülete, Gyermek és Ifjúsági Önkormányzati Társaság)
- Hálózatok (pl. Ifjúsági Szolgáltatók Országos Szövetsége, Információs Hálózatok, Prevenációs pontok)

Szituációs játékok szabályai:

1. Szituáció tisztázása vagy egy reprezentatív szituáció kiválasztása
2. Valóságközelség
3. Szerepcsere
4. A jelenet eljátszása (egy-egy szám első személyben)
5. Játéklépések betartása, szituációkkal kapcsolatos visszajelzések
6. Kiértékelés és megerősítés (először pozitív visszajelzés, a kritika motiváló legyen)

Helyi jellegű probléma bemutatása és feldolgozása, megoldási javaslat készítésével

1. **A tanulmányozandó probléma kiválasztása.** A csoportoknak ki kell választani egy, a közvetlen környezetükben felmerülő (településüket/kerületüket, természeti környezetüket, iskolájukat, utcájukat, stb. érintő) problémát, melyet fontosnak és tanulmányozandónak tartanak.
2. **Információgyűjtés.** Miután elhatározták, hogy mely problémát fogják tanulmányozni, többféle forrásból kell információkat gyűjteni a témával kapcsolatban. (pl. kérdőíves felmérés, interjúk, képriportok, stb.)

3. **A megoldási lehetőségek számbavétele.** A csoportoknak ki kell dolgozniuk azokat a megoldási lehetőségeket amelyek közelebb vihetnek a választott probléma felszámolása, megszüntetése tekintetében
4. **Akcióterv kidolgozása.** Végül akciótervet kell készíteni, melyben bemutatják, hogy **a/** saját maguk mit tennének a megoldási javaslatban felvázoltak végrehajtása érdekében, vagy **b/** milyen stratégiát követve próbálnák befolyásolni az illetékes szervet megoldási javaslatuk elfogadása érdekében.

Döntéshozatal szakaszai:

1. A döntési helyzet felismerése
2. Helyzetfelmérés
3. Helyzetelemzés
4. Célkitűzés, kritériumok meghatározása
5. Alternatívák kidolgozása
6. Döntés
7. Realizálás, értékelés

Az aktív, cselekvő állampolgár fő jellemzői:

Az alábbi néhány jellemzővel egyszerűen összevethető a passzív és aktív állampolgárság.

Passzív létezés:

Szűk

Tárgya: a jogi státusz

Lenni

Passzív gyakorlat

Állampolgári ismeretek

Kormány

Képviselési demokrácia

Polgári társadalom

Cselekvő fejlesztés:

Tágabb

aktív állampolgár

Tenni

aktív gyakorlat

állampolgárságra nevelés

kormányzás

részvételi demokrácia

civil társadalom

Az ifjúsági munka egyik alapvető feladata, hogy tudatosítsuk a célcsoportban azt a képességet saját sorsuk jobbá tételére. Elhitessük velük, hogy aktivitásuk, cselekvőképességük eredményre vezeti őket mind egyéni, mind csoportos, közösségi szinten egyaránt.