

Kortárs egészségnevelők a kockázati magatartások megelőzésében (Peer health promoters in the prevention of risk behaviours)

Semmelweis Egyetem

projekt partner: Élmény-Tár Tanoda (Pécs)

támogató: Centropa Alapítvány

interprofesszionális kurzus
Neptun-kód: EBATMTT600A
kreditérték: 3

Tartalom

<i>A téma jelentősége</i>	1
<i>A kurzus célja</i>	2
<i>A kurzus sajátossága</i>	2
<i>Módszerek és eszközök</i>	2
<i>A program során megszerezhető szakmai ismeretek és készségek</i>	3
<i>A program során fejleszthető transzverzális kompetenciák</i>	3
<i>Értékelés</i>	4
<i>Szakirodalom</i>	4
<i>Tervezett tevékenységek</i>	5
<i>I. érzékenyítés</i>	5
<i>II. ráhangolódás</i>	5
<i>III. tudásépítés</i>	5
<i>IV. tervezés</i>	6
<i>V. tesztelés és véglegesítés, werkfilm</i>	6
<i>VI. záróesemény</i>	6

A téma jelentősége

Társadalmunkban súlyos problémát jelent az az egyéneket és közösségeket romboló hatás, amelyet a függőségek okoznak. A szakemberek keresik a megelőzés lehetőségét, a közvetlen kapcsolatot azokkal, akiket akár koruknál, akár életkörülményeiknél fogva különösen fenyeget valamilyen függőség kialakulása, vagy függőségben szenvedő személlyel szoros kapcsolatban állnak, esetleg kiszolgáltatottjaik is. A megoldást nehezíti a függőségekkel élőket érintő stigmatizáció is, ezért a projekt fő céljaként megfogalmazott szemléletformálás egyszerre célozza a segítőkészséget és a segítségre szorulókat.

A kisiskolások számára fontos védelmet nyújthat a függőségekkel kapcsolatos ismeretek megszerzése, akár megelőző, akár - valós érintettség esetén - támogató jelleggel.

A leendő egészségügyi szakemberek számára pedig valós helyzetben nyílik lehetőség arra, hogy megtanulják, hogyan adhatják át szaktudásukat, gyakorolhatják az egészségnevelésben elengedhetetlen kommunikációs módszereket, találkozhatnak valós problémákkal, fejleszthetik empátiás készségüket, és mind szakmailag, mind emberileg valódi eredményt érhetnek el az kisiskolásokkal közösen végzett munka során.

Meggyőződésünk, hogy az élményalapú tudásmegosztás, melyre a 2020/2021-es tanévben egy társasjáték kivitelezésével teremtünk lehetőséget, kölcsönösen építi majd a projekt minden egyes résztvevőjét, ez a hatás pedig a megszerzett tapasztalatok továbbadásával és magával a társasjátékkal kiterjeszhetővé válik a programon túlra is.

A kurzus célja

A kockázati magatartásokkal kapcsolatos fő kiváltó tényezők megismerése, az egyes kockázati magatartások (pl. addikciók, veszélykereső magatartások, impulzus-kontroll problémák, stb.) fejlődés-szempontú, pszichés és szociokulturális modelljeinek elsajátítása, és az így szerzett ismeretek átadása a fiatalkorúak korosztálya számára, interprofesszionális együttműködésben.

A tantárgy célja így az ismeretbővítés mellett a kortárs segítség előremozdítása, illetve a szemléletformálás elérése mind a kurzusra jelentkezett hallgatók, mind az általuk tutorált fiatalkorúak körében. A projekt és a kurzus közvetett célja az empátia, a kritikus gondolkodás, a problémamegoldás, és a kooperációs készség fejlesztése. Ezen készségek az egészségtudományok eredményes alkalmazása szempontjából is elengedhetetlenek.

A kurzus sajátossága

A függőségek problémája egy olyan sokszereplős, sokféleképpen alakítható, sok kérdést felvető „játék”, melybe kortól, nemtől, társadalmi helyzettől függetlenül mindannyiunkat belesodor az élet. Kérdés, hogy milyen szerepben találjuk magunkat, mit tehetünk ebben a szerepben, és felismerjük-e, hogy egymás nélkül nem megy?

A kurzus résztvevői projektalapú innovatív kezdeményezésekben vesznek részt. A projektek társadalmi célja az egészségügyi prevenciós szemlélet formálása fiatalkorúak körében, a kockázati magatartások kérdésének feldolgozása a játék eszközével. A projektpartnerek egyenrangú szakértőként vesznek részt a projektek megvalósításában, a főiskolai/egyetemi hallgatók az egészségügyi szakmai tudásukat, a kisiskolások pedig a célcsoport képviselőként korosztályos tapasztalataikat, kommunikációs- és játékkal kapcsolatos igényeiket és lehetőségeiket csatornázzák be. A projekteken belül cél, hogy a résztvevők jól érezzék magukat, közöttük bizalmi légkör alakuljon ki, kölcsönös legyen a tudásmegosztás, ami jó munkakapcsolathoz és kreatív műhelymunkához vezet. Fontos, hogy mindenki egyénileg is hozzá tudjon járulni a projektek sikeréhez, és egymás munkájába belelátva, egymást inspirálva, munkaközösség tagjaként is megtalálják a helyüket a résztvevők.

Módszerek és eszközök

A projektek során alkalmazott lehetséges módszerek és eszközök:

1. Motiváció és kreativitás felkeltése és fenntartása az élménypedagógia eszköztárával, coaching technikák: közös játék, szerepjáték, szimuláció
2. Kifordított osztálytermi tanítási-tanulási struktúra a szakmai információk feldolgozására (Moodle-platform)
3. Blogfelület kialakítása szakmai tartalmak rendszerezésére (blogspot)
4. Online feladatlapok készítése tudásmegosztás céljából (LearningApps/tankockák)
5. Online faliújság ötleteléshez, információk rendszerezésére (Linoit, Scrumblr, Padlet, Mural, Jamboard)
6. Online projektmenedzsment platformok (Google Drive, Trello, Doodle)
7. Online megbeszélések orientáció, kapcsolattartás, facilitálás, ötletelés, problémamegoldás céljából (Zoom, Messenger)
8. Portfólió készítése: a teljes munkafolyamat dokumentálása fotókkal és videókkal, reflexiókkal, majd a projekt végén összevágása egy kis videóban (Windows Movie Maker).

A projektek során tehát megadott módszertannal dolgozunk, és minden esetben egy-egy kockázati magatartást állítunk a kurzus/projekt fókuszába. A végső cél, hogy a kurzus ismereteinek átadása mind a felsőoktatásban résztvevők csoportja, mind a kisiskolások csoportja számára kooperatív, önirányított, innovatív módszerek segítségével történjen, ami hatékonyabb tanuláshoz, és nagyobb arányú viselkedésváltozáshoz vezet.

A program során megszerezhető szakmai ismeretek és készségek

	kisiskolások	egyetemi hallgatók
addiktológia	<ul style="list-style-type: none"> a függőségek fajtái a függőségek felismerése a függőségek megelőzésének lehetőségei a függőségek leküzdésének lehetőségei a függőséggel élők támogatása együttélés függőséggel élőkkel 	<ul style="list-style-type: none"> a függőségekkel kapcsolatos ismeretek átadásának lehetőségei egészségnevelés korosztályos jellemzői a függőségek egyéni, közösségi és társadalmi dimenziói stigmatizációs mechanizmusok, előítéletek, sztereotípiák
	kisiskolások	egyetemi hallgatók
társasjáték	<ul style="list-style-type: none"> társasjátékok fajtái, játékmechanizmusok játéktervezési alapismeretek a függőségekkel kapcsolatos ismeretek csoportosítása (szereplők, lehetőségek, győzelmek, vereségek, jutalmak stb.) a kialakítás lehetőségei (a társasjáték egyes elemeinek megtervezése) 	<ul style="list-style-type: none"> társasjátékok fajtái, játékmechanizmusok játéktervezési alapismeretek a függőségekkel kapcsolatos összefüggések játékszabállyá alakítása, a mechanizmusok lefordítása a társasjáték nyelvére a függőségek szakmai szempontból fontos jellemzőinek megjelenítése a játék elemeiben (karakterek, feladatok, helyzeteket befolyásoló tényezők stb.)

A program során fejleszthető transzverzális kompetenciák

	kisiskolások	egyetemi hallgatók
önálló tanulás	a függőségekkel és a játéktervezéssel kapcsolatos ismeretek megszerzése	a függőségekkel kapcsolatos ismeretek rendszerezése, a játéktervezéssel kapcsolatos ismeretek megszerzése
tudásmegosztás	<ul style="list-style-type: none"> a függőségekkel kapcsolatosan megszerzett ismeretek megosztása a játékszabály ismertetése, a játék levezetése játékmesterként 	<ul style="list-style-type: none"> a függőségekkel kapcsolatos ismeretek célcsoportra adaptálása szocio-kulturális sajátosságok figyelembevétele a tudásmegosztás különböző lehetőségeinek megismerése
rugalmasság	időbeosztás: ütemezés, határidők betartása, határidők módosítása	
empátia	figyelmes hallgatás, érzelmi ráhangolódás, türelem, segítőkészség	
kritikus gondolkodás	összefüggések keresése, tartalmi szelekció, hibakeresés, problémafeltárás	
problémamegoldás	a feltárt probléma megértése, megoldási javaslatok felsorakoztatása, a megoldás kiválasztása, a megoldás kivitelezése, a megoldás ellenőrzése.	
csapatmunka	feladatmegosztás és kooperáció a munkacsoportban, szerepazonosság, felelősségvállalás	

kreativitás	ötletelés lehetőségei, egyéni és csoportos kreatív munka
kommunikáció	önálló gondolatok megfogalmazása, közérthető kifejezése, verbális és nem-verbális jelzések értelmezése, interkulturális
digitális kompetencia	online platformok kezelése, információkeresés, információ feldolgozása (online adaptáció)

Értékelés

A kurzus teljesítésének alapfeltétele a kontakt alkalmakon való aktív részvétel, és az aszinkron munkafolyamatokban végzett aktív tevékenység, melyet a mentorok folyamatosan monitoroznak, az előrehaladásról pedig a kurzus során folyamatosan visszajelzést adnak.

Az értékelés alapját a továbbiakban az egyéni portfólió adja, melynek audiovizuális és szöveges elemei is vannak. A portfóliót a mentorok és a hallgatótársak együttesen értékelik, előzetesen megadott szempontok alapján.

Szakirodalom

Arnold-Broccati, P. et al. (2017). *Az interkulturális megközelítés - Pedagógiai segédanyag az Artemisszió Alapítvány interkulturális képzéseire.* Artemisszió Alapítvány. ISBN: 978-615-5804-03-8

Beck, U. (2003). *A kockázat-társadalom – Út egy másik modernitásba.* Budapest: Századvég Kiadó. ISBN: 9789639211773

Kapitány-Fövény, M. (2019): *Ezerarcú függőség.* Budapest: HVG Kiadó Zrt. ISBN: 9789633048573

Németh, Á., Várnai, D. (2019): *Kamaszélet Magyarországon.* Budapest: L'Harmattan Kft. ISBN: 9789634145820

Tervezett tevékenységek

I. érzékenyítés

kisiskolások	<ul style="list-style-type: none">• projekthét függőségek témakörben• szülők bevonása: a program és a projektpartner bemutatása• feladat: otthoni szokások megfigyelése megadott szempontok szerint
egyetemisták	interprofesszionális kurzus (3 kredit értékben) <ul style="list-style-type: none">• a program és a projektpartner bemutatása• orientáció: megszerzhető kompetenciák ismertetése• rugalmasan teljesíthető, blokkosított, szinkron és aszinkron elemekből álló, kimondottan játékosított program, alternatív képzési formában

II. ráhangolódás

1. alkalom: online meeting (1 óra)

Cél a személyes ismerkedés megkezdése, a közös munka tervezetének ismertetése, a szerepek meghatározása.

2. alkalom (2-3 óra)

Közös játék az Élmény-Tárban, ahol az egyetemisták látogatása során a kisiskolások lesznek a játékmesterek, és megismertetik őket kedvenc játékaikkal. Cél a társasjátéokra, mint közös projektfeladatra való hangolódás, és a werkfilm stáb felállítása. A werkfilm stáb feladata, hogy végig dokumentálja a projekt folyamatot, és a végén kisfilmet állítson össze a képekből és videókból.

3. alkalom (2-3 óra)

Ezúttal a kisiskolások utaznak Budapestre, ahol az egyetemisták vonják be őket újabb játékokba (szerepjáték, coaching technikák). Cél, a függőség témájára való hangolódás, illetve a játékokon keresztül azon résztémák kiválasztása az addiktológián belül, amelyekkel a gyerekek szívesen foglalkoznak és azonosulni tudnak a projekt során.

III. tudásépítés

Szinkron és aszinkron elemekből álló, 4-6 hétig tartó szakasz, amelyben

- a résztvevők önállóan illetve saját közösségükben dolgoznak mentoraik segítségével
- a mentorok egymással előzetesen egyeztetett tematika és ütemezés szerint támogatják a felkészülést
- a résztvevők egymással saját igényeiknek megfelelően felvehetik a munkakapcsolatot online

egyetemisták	<ul style="list-style-type: none">• Irányított szakmai felkészülést végeznek a kiválasztott addiktológiai témakörökből, önállóan, párban és csoportban. A szakmai munka közös platformja az általuk közösen épített blog, minden egyénileg vagy közösen kidolgozott tartalmi elemet itt tesznek közzé, és az egész csoport szakmai munkája során ez lesz az irányadó a projekt során.• Interkulturális érzékenyítő tréningen vesznek részt, hogy a szociokulturális különbségekből fakadó korlátokat azonosítani és áthidalni legyenek képesek az együttműködés során.• Egészségnevelési szempontból összegyűjtik a vonatkozó ismereteket és készségeket, majd a szakmai alapon szelektált tartalmakat adaptálják a kisiskolás korosztályra. Játékos online feladatlapokat (tankockákat) készítenek számukra hétről-hétre. Fontos a feladatok szakmai pontossága, élményszerűsége, megfelelő mennyisége, a határidők pontos betartása.
---------------------	--

Önállóan vagy közösen feldolgozzák a tankockákat, mentoraik irányításával beszélgetnek a tanultakról, kérdéseket fogalmaznak meg. A feladatlapokat és a kérdéseket előzetesen meghatározott ütemezés szerint határidőre megküldik az egyetemistáknak.

IV. tervezés

4. alkalom (2 nap)

Cél az eddig megszerzett szakmai ismeretek feldolgozásával megkezdeni a közös társasjáték tervezését. Közös kreatív műhelymunka az összes résztvevő közreműködésével, a mentorok irányításával, melynek végeredményeképpen megszületik a társasjáték első változata.

Tervezett program:

- péntek este érkezés a helyszínre, közös vacsora, kötetlen program
- szombaton szabad tervezés: ötletelés, többféle verzió kialakítása párokban, kisebb csoportokban és közösen
- vasárnap társasjáték fejlesztő bevonása: szombati ötletek bemutatása, konkrét játékfejlesztői ismeretek megszerzése, ezek mentén a korábbi ötletek újragondolása, továbbfejlesztése, feladatmegosztás a tervezés további szakaszára.

A következő néhány hétben egyénileg érlelődnek, feladatmegosztásban csiszolódnak a részletek. Az egyes feladatokért felelős munkacsoportok mentor segítségével folytatják a munkát, egyeztetéseket folytatnak egymással és más munkacsoportokkal, figyelnek a határidők betartására. A kisiskolások vezetésével megkezdődnek az illusztrációs munkálatok.

V. tesztelés és véglegesítés, werkfilm

5. alkalom (2-3 óra)

Cél a közösen fejlesztett társasjáték elkészült prototípusának kipróbálása. Ekkor örülhetünk az első sikereknek, és tárhatjuk fel az esetleges hibákat vagy hiányosságokat, jöhetnek még kiegészítő ötletek a végleges verzióhoz.

Tervezett program:

- Kvíz-uzsi: A kisiskolások és az egyetemisták is készülnek kvíz-kérdésekkel, és a játékmesteri szerepet váltogatva, játékosan próbára téve egymás tudását, felelevenítik az eddig megszerzett ismereteket a kiválasztott addiktológiai témakörökben. Ennek kapcsán beszélgetnek egymással a témában.
- Ünnepeles keretek között leleplezzük a társasjátékunk prototípusát, és megkezdődhet a játék. Több kör lejátszása után összegezzük az észrevételeket, meghallgatjuk a javaslatokat, és közös döntés születik a fejlesztés további lépéseiről.

A következő néhány hét az utolsó simításoké, és a végleges verzió kialakításáé. A társasjátékot legyárttatjuk, és közben közös online meetingeken felkészülünk a bemutatására. Werkfilmet készítünk a közös munkával eltöltött pillanatokról, amelyet egy záróeseményen fogunk bemutatni a nyilvánosságnak.

VI. záróesemény

6. alkalom (2-3 óra)

Cél a projekt során elvégzett közös munka bemutatása (werkfilm) és az elkészült játék tesztelése. A projekt résztvevői bemutatják a társasjátékot, és ismertetik a játékszabályokat. A játékosok a záróesemény résztvevői közül kerülnek ki, a játékmesterek és szakértők a kisiskolás-egyetemista vegyespárosok. A játékmesterek feladata a játék megtanítása, a játékosok segítése a játék során, és szakértő részvétel a játék során kialakuló, kapcsolódó beszélgetésekben. A játékmesterek feladata továbbá a játékosok visszajelzéseinek összegyűjtése.