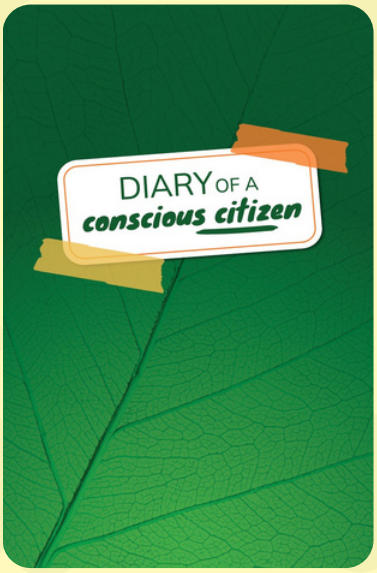
Escape Rooms for Green Entrepreneurship

SEKWENCJA PEDAGOGICZNA

Dziennik świadomego obywatela



GŁÓWNE TEMATY

Władza | reprezentacja | nierówność i inkluzja

Grupa docelowa: osoby w wieku 16+
Czas trwania: 4-5 sesji (po ok. 45-60 minut każda)

Wstęp

Systemy demokratyczne opierają się na zasadzie równości, jednak dostęp do uczestnictwa, wpływu i reprezentacji nie jest równomiernie rozłożony. Czynniki społeczne, ekonomiczne i strukturalne wpływają na to, kto jest słyszany, kto podejmuje decyzje, a kto pozostaje wykluczony z procesów decyzyjnych.

Ten przygotowawczy cykl zajęć pedagogicznych wprowadza uczestników w podstawowe koncepcje władzy, reprezentacji, nierówności i inkluzji w społeczeństwach demokratycznych. Przygotowuje ich do udziału w escape roomie „Świadomy Obywatel", w którym gracze zmagają się z dylematami związanymi z głosem, wpływem, odpowiedzialnością i sprawiedliwością w zbiorowym podejmowaniu decyzji. W rezultacie uczestnicy zdobędą podstawową wiedzę na temat funkcjonowania władzy w systemach demokratycznych, wpływu nierówności na partycypację oraz tego, jak procesy inkluzywne mogą wzmacniać życie obywatelskie.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

Przegląd sekwencji pedagogicznej

SESJA	TEMAT	GŁÓWNY CEL	KLUCZOWE METODY
1	Władza i reprezentacja	Kto decyduje i kto jest reprezentowany	Prezentacja, dyskusja, mapowanie
2	Nierówności i uczestnictwo	Wykluczenie strukturalne	Analiza przypadku, refleksja
3	Włączenie i sprawiedliwość demokratyczna	Włączające podejmowanie decyzji	Praca nad scenariuszami, budowanie modeli
4	Odpowiedzialny wpływ i przygotowanie gry	Synteza i zastosowanie	Dyskusja, przegląd, przygotowanie



Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

SESJA 1: Władza i reprezentacja

Cel

Przedstawienie koncepcji władzy w systemach demokratycznych i zbadanie, w jaki sposób reprezentacja kształtuje podejmowanie decyzji.

Rezultaty uczenia się

Uczniowie będą potrafili:

- Zdefiniować władzę w kontekście obywatelskim
- Wyjaśnić pojęcie reprezentacji
- Zidentyfikować formalne i nieformalne źródła wpływu
- Rozważyć, kto ma władzę decyzyjną w społeczeństwie

Kluczowe koncepcje, definicje i przykłady

Władza

Zdolność wpływania na decyzje, kształtowania planów i kontrolowania zasobów w społeczeństwie.

Konkretny przykład: wybrani urzędnicy kształtujący ustawodawstwo lub aktorzy medialni wpływający na debatę publiczną.

Reprezentacja

Akt zabierania głosu lub podejmowania decyzji w imieniu innych w ramach instytucji politycznych lub obywatelskich.

Konkretny przykład: posłowie reprezentujący interesy wyborców.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Wpływ formalny i nieformalny

Wpływ formalny odbywa się za pośrednictwem oficjalnych ról i instytucji; wpływ nieformalny odbywa się za pośrednictwem sieci, mediów i kapitału społecznego.

Konkretny przykład: decydenci polityczni (formalni) kontra wpływowe osoby publiczne (nieformalne).

Przykład dotyczący ucznia: Uczeń, który ma wielu obserwujących w mediach społecznościowych, może wpływać na to, jakie tematy poruszają jego koledzy z klasy, nawet jeśli nie pełni żadnej oficjalnej funkcji.

Działania

- Wprowadzenie kluczowych koncepcji poprzez wkład moderatora
- Ćwiczenie mapowania: Kto podejmuje decyzje w naszej społeczności?
- Dyskusja: Czy wszystkie głosy są równo reprezentowane?
- Refleksja nad widzialnymi i niewidzialnymi formami władzy

Ocena

Zadanie końcowe: Zidentyfikuj jedno formalne i jedno nieformalne źródło władzy w społeczeństwie.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

SESJA 2: Bariery nierówności i uczestnictwa

Cel

Zbadać, w jaki sposób nierówności strukturalne wpływają na uczestnictwo i dostęp do procesów demokratycznych.

Rezultaty uczenia się

Uczniowie będą potrafili:

- Zdefiniować nierówność strukturalną
- Zidentyfikować bariery utrudniające udział w życiu obywatelskim
- Wyjaśnić, jak czynniki społeczno-ekonomiczne wpływają na reprezentację
- Zastanowić się nad sprawiedliwością w dostępie demokratycznym

Kluczowe koncepcje, definicje i przykłady

Nierówności strukturalne

Systemowe wady osadzone w systemach społecznych, gospodarczych i politycznych.

Konkretny przykład: Ograniczony dostęp do edukacji mający wpływ na udział w życiu politycznym.

Bariery partycypacyjne

Czynniki, które uniemożliwiają jednostkom lub grupom angażowanie się w procesy obywatelskie.

Konkretny przykład: bariery językowe, brak czasu, ograniczenia finansowe.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Dostęp demokratyczny

Stopień, w jakim obywatele mogą w sposób znaczący uczestniczyć w podejmowaniu decyzji.

Konkretny przykład: dostępność procedur głosowania lub konsultacji publicznych.

Przykład dotyczący ucznia: Posiedzenie samorządu uczniowskiego odbywające się w czasie lekcji może teoretycznie być otwarte dla wszystkich, ale uczniowie, którzy nie mogą opuścić zajęć, mogą mimo to zostać pozbawieni możliwości udziału w nim.

Działania

- Analiza przypadku hipotetycznych grup niedoreprezentowanych
- Dyskusja grupowa: Kto jest często wykluczany z procesu decyzyjnego?
- Ćwiczenie identyfikacji barier
- Refleksja: Co sprawia, że uczestnictwo jest sprawiedliwe?

Analiza przypadku: Bariery utrudniające uczestnictwo młodzieży

Uczniowie analizują krótki scenariusz opisujący udział w lokalnym procesie decyzyjnym.

Scenariusz:

Rada miejska organizuje konsultacje społeczne w sprawie nowego planu transportu. Konsultacje odbywają się w formie formalnego spotkania w ratuszu wczesnym wieczorem. Informacje o spotkaniu są udostępniane głównie za pośrednictwem strony internetowej gminy.

Po spotkaniu urzędnicy zauważyli, że większość uczestników stanowili starsi mieszkańcy, natomiast młodsi obywatele, migranci i studenci byli w dużej mierze nieobecni.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Zadanie

Uczniowie identyfikują możliwe bariery utrudniające uczestnictwo w tej sytuacji.

Ćwiczenie identyfikacji barier

Uczniowie dyskutują na temat barier związanych z różnymi aspektami uczestnictwa demokratycznego:

- Dostęp do informacji – kto otrzymuje informację o spotkaniu?
- Czas i dostępność - kto może wziąć udział w tym spotkaniu?
- Język i komunikacja – czy informacje są dostępne dla każdego?
- Kontekst instytucjonalny – czy forma spotkań zniechęca niektóre grupy?

Dyskusja grupowa

Uczniowie dyskutują na tematy:

- Które grupy mogą być wykluczone z tego procesu?
- Jakie zmiany mogłyby sprawić, że uczestnictwo będzie bardziej inkluzywne?

Refleksja

Jakie warunki muszą być spełnione, aby uczestnictwo w procesach demokratycznych było sprawiedliwe i dostępne?

Ocena

Krótka pisemna refleksja: Dlaczego nierówności mają znaczenie dla demokracji?

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

SESJA 3: Włączenie i sprawiedliwość demokratyczna

Cel

Poznać, w jaki sposób inkluzywne procesy decyzyjne mogą wzmocnić legitymację demokratyczną i wpłynąć na wyniki.

Rezultaty uczenia się

Uczniowie będą potrafili:

- Zdefiniuj zarządzanie inkluzywne
- Określ strategie zwiększające uczestnictwo
- Wyjaśnij, dlaczego różnorodność wzmacnia proces podejmowania decyzji
- Ocena uczciwości w procesach zbiorowych

Kluczowe koncepcje, definicje i przykłady

Zarządzanie włączające

Procesy decyzyjne uwzględniające różne perspektywy i interesariuszy.

Konkretny przykład: rady młodzieżowe doradzające samorządom lokalnym.

Przykład dotyczący ucznia: Szkoła prosi uczniów z różnych klas o pomoc w podjęciu decyzji, w jaki sposób należy przeprojektować wspólną przestrzeń dla uczniów.

Legitymacja demokratyczna

Przekonanie, że decyzje są sprawiedliwe, reprezentatywne i uzasadnione.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Konkretny przykład: Zaufanie publiczne wzrasta, gdy sprawy konsultowane są ze społecznościami.

Konsultacje
Ustrukturyzowana dyskusja mająca na celu podejmowanie uzasadnionych i wyważonych decyzji.

Konkretny przykład: Zgromadzenia obywateli omawiające propozycje polityczne.

Wspólne zarządzanie
Podejście decyzyjne, w którym władza i odpowiedzialność są dzielone między różne grupy interesariuszy, a nie koncentrowane w jednym organie. Współzarządzanie kładzie nacisk na współpracę, przejrzystość i uczestnictwo wielu grup, których dotyczy decyzja.

Konkretny przykład: uniwersytet, w którym studenci, wykładowcy i administracja uczestniczą w organach zarządzających, które podejmują decyzje dotyczące polityki i priorytetów instytucji.

Tokenizm
Powierzchowne lub symboliczne działania mające na celu włączenie osób z niedostatecznie reprezentowanych grup, bez przyznania im znaczącego wpływu na proces decyzyjny. Tokenizm może stwarzać pozory włączenia, podczas gdy rzeczywista władza i decyzje pozostają skoncentrowane gdzie indziej.

Konkretny przykład: zaproszenie młodej osoby lub przedstawiciela mniejszości do udziału w pracach komisji lub panelu, bez dawania jej realnych możliwości wpłynięcia na ostateczną decyzję.

Przykład dotyczący ucznia: Szkoła zaprasza jednego ucznia na spotkanie dotyczące dobrostanu wszystkich, ale podejmuje ostateczną decyzję, zanim uczeń zdąży zabrać głos.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Działania

- Ćwiczenie ze scenariuszem: Projektowanie inkluzywnego procesu podejmowania decyzji
- Zadanie z zakresu budowania modeli: Cechy sprawiedliwego systemu demokratycznego
- Dyskusja na temat różnorodności i reprezentacji
- Refleksja nad inkluzywnością i tokenizmem

Scenariusz: Przeprojektowanie parku miejskiego

Władze miasta planują przebudowę parku miejskiego. Projekt wpłynie na wiele grup, w tym rodziny, osoby starsze, młodzież, lokalne firmy i organizacje ekologiczne.

Zadanie

Uczniowie ustalają proces podejmowania decyzji, który zapewnia sprawiedliwą reprezentację różnych grup.

Powinni rozważyć:

- W jaki sposób będą informowane różne grupy?
- W jaki sposób obywatele mogą wyrażać swoje opinie?
- W jaki sposób ostateczna decyzja może odzwierciedlać różne perspektywy?

Refleksja nad inkluzywnością i tokenizmem

Uczniowie dyskutują na temat różnicy między uczestnictwem znaczącym a symboliczną reprezentacją.

Tematy do dyskusji

- Co sprawia, że uczestnictwo jest naprawdę inkluzywne?
- W jaki sposób organizacje mogą uniknąć tokenizmu?
- Dlaczego instytucje czasami opierają się na reprezentacji symbolicznej?

Ocena

Zadanie grupowe: Zaproponuj jedną strategię mającą na celu zwiększenie inkluzywności w procesie demokratycznym.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

SESJA 4: Odpowiedzialny wpływ i przygotowanie rozgrywki

Cel

Zsyntetyzuj kluczowe koncepcje i przygotuj uczestników do zastosowania w pokoju zagadek wiedzy na temat władzy i integracji.

Rezultaty uczenia się

Uczniowie będą potrafili:

- Połączyć struktury władzy z wynikami uczestnictwa
- Identyfikować nierówności w sposobach podejmowania decyzji
- Stosować zasady inkluzywności podczas gry
- Krytycznie zastanowić się nad uczciwością i reprezentacją

Kluczowe koncepcje, definicje i przykłady

Odpowiedzialny wpływ

Etyczne wykorzystanie władzy w celu promowania sprawiedliwości i integracji.

Konkretny przykład: Przywódcy dbający o to, aby głosy marginalizowanych osób zostały usłyszane.

Odpowiedzialność demokratyczna

Mechanizmy pociągające decydentów do odpowiedzialności za ich działania.

Konkretny przykład: Przejrzyste raportowanie lub nadzór publiczny

Przykład dotyczący ucznia: Rada uczniowska wyjaśnia, w jaki sposób wykorzystała swój budżet, i daje uczniom możliwość zadawania pytań lub zgłaszania uwag dotyczących podjętych decyzji.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Działania

- Dyskusja syntetyczna łącząca władzę, nierówności i inkluzję
- Przegląd kluczowego słownictwa
- Wyjaśnienie, w jaki sposób ta dynamika może się przejawiać w escape roomie
- Przygotowanie do identyfikowania dylematów dotyczących uczciwości podczas gry

Ćwiczenie dotyczące dylematu uczciwości

Uczniowie analizują krótkie dylematy związane z reprezentacją i podejmowaniem decyzji.

Przykładowy dylemat:
Samorząd szkolny musi zdecydować, jak wydawać fundusze na działalność uczniowską. Większość członków popiera finansowanie programów sportowych, podczas gdy niektórzy uczniowie twierdzą, że priorytetem powinny być również działania artystyczne i kulturalne.

Tematy do dyskusji:

- W jaki sposób proces podejmowania decyzji może uwzględniać różne perspektywy?
- Jaki byłby sprawiedliwy sposób podjęcia decyzji?

Ocena

Krótki quiz kontrolny obejmujący zagadnienia związane z władzą, nierównościami i inkluzywnością.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Quiz z listą kontrolną: Władza, nierówności i włączenie demokratyczne

Uczniowie odpowiadają na poniższe pytania indywidualnie lub w parach. Quiz powtarza kluczowe pojęcia wprowadzone podczas sekwencji pedagogicznej.

Pytania

1. Co oznacza władza w kontekście obywatelskim?

a) Zdolność do kontrolowania rynków gospodarczych
b) Zdolność do wpływania na decyzje lub kształtowania wyników w społeczeństwie
c) Zdolność do organizowania wydarzeń publicznych

Prawidłowa odpowiedź: b

2. Czym jest reprezentacja polityczna?

a) Kiedy obywatele wypowiadają się bezpośrednio w parlamencie
b) Kiedy jednostki lub instytucje działają w imieniu innych w procesie podejmowania decyzji
c) Kiedy rządy komunikują się z mediami

Prawidłowa odpowiedź: b

3. Czym jest nierówność strukturalna?

a) Tymczasowe nieporozumienia między grupami politycznymi
b) Systemowe wady osadzone w systemach społecznych, gospodarczych lub politycznych
c) Różnice w poglądach osobistych wśród obywateli

Prawidłowa odpowiedź: b

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

4. Która z poniższych sytuacji może stanowić barierę dla uczestnictwa w demokracji?

a) Dostęp do jasnych informacji
b) Bariery językowe lub brak czasu
c) Konsultacje publiczne organizowane przez rządy

Prawidłowa odpowiedź: b

5. Jakie są cele zarządzania inkluzywnego?

a) Ograniczenie udziału do ekspertów
b) Zapewnienie uwzględnienia różnorodnych perspektyw w procesie podejmowania decyzji
c) Zmniejszenie liczby uczestników procesów politycznych

Prawidłowa odpowiedź: b

6. Czym jest legitymacja demokratyczna?

a) Kiedy obywatele postrzegają decyzje jako sprawiedliwe i reprezentatywne
b) Kiedy rządy szybko podejmują decyzje
c) Kiedy prawa są pisane wyłącznie przez ekspertów

Prawidłowa odpowiedź: a

7. Czym jest tokenizm?

a) Sensowny udział wszystkich grup w podejmowaniu decyzji
b) Symboliczne włączenie bez realnego wpływu lub władzy
c) Demokratyczny system głosowania

Prawidłowa odpowiedź: b

Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

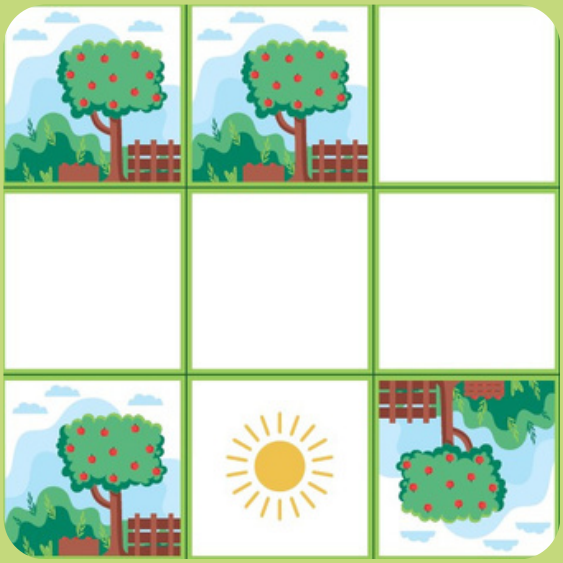
8. Czym jest współrządzenie?
a) System, w którym władza decyzyjna jest dzielona pomiędzy różne zainteresowane strony
b) System, w którym decyzje podejmują wyłącznie wybrani urzędnicy
c) System, w którym obywatele głosują bezpośrednio w każdej sprawie

Prawidłowa odpowiedź: a

Notatka dla prowadzącego (opcjonalnie)
Przejrzyjcie wspólnie odpowiedzi i wyjaśnijcie wszelkie nieporozumienia, zanim uczniowie rozpoczną zabawę w escape roomie.

SEKWENCJA PEDAGOGICZNA

Escape Rooms for Green Entrepreneurship



Dofinansowane przez Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.