

Δραστηριότητα 7.4. – Το project⁶ σχεδιασμού

Εκπαιδευτικοί στόχοι	Οι μαθητές κατανοούν τις δομές της αμοιβαίας εξάρτησης σε μια κοινότητα σε περίοδο αλλαγής.
Υλικά	Οι μαθητές κατανοούν πως κάθε απόφαση αφορά όλα τα μέλη της κοινότητας. Για τον λόγο αυτό, αν μια απόφαση πρόκειται να γίνει αποδεκτή και να υποστηριχθεί, όλα τα μέλη μιας κοινότητας πρέπει να την καταλάβουν και να έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν στη διαδικασία λήψης αποφάσεων.
	Η περιγραφή ενός πραγματικού ή φανταστικού project σχεδιασμού μιας αστικής γειτονιάς. Πρέπει να λαμβάνει υπόψη του προβλήματα κοινωνικά, οικονομικά, δημογραφικά, μεταφοράς, και άλλα.
	Ο/η εκπαιδευτικός χρειάζεται να προετοιμάσει μια σειρά από κάρτες για τους ηθοποιούς στο παιχνίδι ρόλων. Τα παρακάτω παραδείγματα μπορούν να χρησιμεύσουν για να δώσουν στον/στην εκπαιδευτικό μια ιδέα του πως ένα πραγματικό project σχεδιασμού θα μπορούσε να προσομοιωθεί σε ένα παιχνίδι ρόλων.

Σημείωση για τον/την εκπαιδευτικό

Υπάρχουν πολλοί στόχοι κρυμμένοι σε αυτή τη δραστηριότητα. Εναπόκειται στον/στην εκπαιδευτικό να αποφασίσει ποια από αυτά τα στοιχεία θα πρέπει να συζητηθούν με σαφήνεια, και ποια θα πρέπει απλά να τον/την βοηθήσουν να καταλάβει, και να εξηγήσει στους άλλους το εν δυνάμει μαθησιακό αποτέλεσμα.

1. Οι μαθητές αναπτύσσουν την προθυμία να ακούσουν, και να κατανοήσουν, διαφορετικές απόψεις, ανεξάρτητα από το αν συμφωνούν με αυτές ή όχι.
2. Οι μαθητές μαθαίνουν να προβλέπουν τις συνέπειες και τις επιπτώσεις των επιλογών στη διαδικασία λήψης αποφάσεων.
3. Οι μαθητές βιώνουν τη λήψη αποφάσεων σε ένα δημοκρατικό πλαίσιο. Χρειάζεται να βρεθεί μια ισορροπία μεταξύ της συμμετοχής και της αποτελεσματικότητας (π.χ. ο καθένας θα πρέπει να παίρνει τον λόγο, αλλά πρέπει να υπάρχει ένα χρονικό όριο τόσο για την κάθε συνεισφορά όσο και για τη διαδικασία στο σύνολό της).
4. Βασική γνώση: σε μια ανοιχτή, μαθησιακή κοινότητα, το κοινό καλό (*volonté générale*) δεν καθορίζεται από καμία αρχή, αλλά έχει συμφωνηθεί με μια προσωρινή απόφαση, η οποία παραμένει ανοιχτή για αναθεώρηση αν προκύψουν νέα προβλήματα.

Διαδικασία

1. Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια. Κάθε ζευγάρι παίρνει μια φωτοτυπία του project, και μία των καρτών. Ένα ζευγάρι μαθητών προεδρεύει της συζήτησης που θα ακολουθήσει.
2. Τα ζευγάρια δημιουργούν έναν κατάλογο με όλα τα οφέλη και τα προβλήματα που σχετίζονται με το project.
3. Το κάνουν αυτό από τη σκοπιά του ατόμου του οποίου παίζουν τον ρόλο.
4. Παίρνουν μια κοινή απόφαση υπέρ ή κατά του project (15 λεπτά).

6. Προσαρμογή από τον S. Fountain, *Education pour le développement humain*, De Boeck, 1996.

Διδάσκουμε τη δημοκρατία

5. Με τη σειρά του, το κάθε ζευγάρι παρουσιάζει τη θέση του στην ομάδα, και εξηγεί τους λόγους του.
6. Σε μια συζήτηση, το κάθε ζευγάρι αναφέρει τι θα ήθελε να δει να πραγματοποιείται. Θα πρέπει να τεθεί ένα χρονικό όριο για τον κάθε μαθητή, και για ολόκληρη τη συζήτηση.
7. Οι μαθητές ψηφίζουν για το αν το project θα υλοποιηθεί ή όχι.

Μετέπειτα παρακολούθηση

8. Υπάρχουν άλλες ομάδες των οποίων τις απόψεις θα πρέπει να συμβουλευτείτε;
9. Σε ποιον βαθμό η άποψή σου επηρεάστηκε από αυτές των άλλων;
10. Μήπως τα ιδιαίτερα συμφέροντα που υπερασπίστηκε μια ομάδα έχουν επιπτώσεις σε κάποιες άλλες;
11. Υπάρχουν ομάδες των οποίων οι απόψεις και τα συμφέροντα έχουν μεγαλύτερο βάρος;
12. Υπάρχουν ομάδες των οποίων οι απόψεις ακούγονται σπάνια ή ποτέ;
13. Αντιπροσωπεύει η λύση την οποία ψήφισε η πλειοψηφία την καλύτερη λύση για όλη την κοινωνία;

Επέκταση

1. Οι μαθητές ατομικά παίζουν έναν συγκεκριμένο ρόλο χωρίς την υποστήριξη άλλου.
2. Το παιχνίδι ρόλων περιλαμβάνει την ακρόαση ειδικών οι οποίοι μπορούν να αναφερθούν σε συγκεκριμένες πλευρές του project.
3. Μέρος της τάξης ενεργεί ως επιτροπή ή τοπικό συμβούλιο που λαμβάνει την τελική απόφαση, χωρίς τη συμμετοχή συνηγόρων για ορισμένες ομάδες συμφερόντων (αντιπροσωπευτική δημοκρατία).
4. Δύο ή τρεις μαθητές ενεργούν ως δημοσιογράφοι και παρατηρητές. Δίνουν ανατροφοδότηση για τη διαδικασία λήψης αποφάσεων και τους ρόλους που παίζουν οι μαθητές.
5. Αν μια πραγματική διαδικασία λήψης αποφάσεων προσομοιώνεται σε ένα παιχνίδι ρόλων, μπορούν να προσκληθούν, στη συνέχεια, τοπικοί πολιτικοί ή δημοσιογράφοι για μια συζήτηση με τους μαθητές.
6. Αυτό το μοντέλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να οργανωθεί μια πραγματική διαδικασία λήψης αποφάσεων στο σχολείο.

Υλικό για τους εκπαιδευτικούς

Ερωτήσεις για το σχεδιασμό των καρτών για το παιχνίδι ρόλων

1. Είσαι εκπαιδευτικός:
 - Υπάρχουν λόγοι για τους οποίους το project θα ήταν καλή ιδέα;
 - Πιστεύεις πως θα μπορούσαν να προκύψουν προβλήματα;
2. Είσαι ο ιδιοκτήτης μιας μικρής επιχείρησης;
 - Υπάρχουν λόγοι για τους οποίους το project θα ήταν καλή ιδέα;
 - Πιστεύεις πως θα μπορούσαν να προκύψουν προβλήματα;
3. Δουλεύεις σε ένα ιατρικό κέντρο.
4. Δουλεύεις ως προσωπικό καθαριότητας.
5. Είσαι οδηγός λεωφορείου.
6. Έχεις πρόσφατα έρθει από άλλη περιοχή ή άλλη χώρα, και ψάχνεις δουλειά.
7. Είσαι ένας νεαρός που δουλεύει στη γειτονιά.
8. Είσαι διευθύντρια μιας μικρής εταιρίας.
9. Είσαι πολιτικός εκπρόσωπος.
10. κ.λπ.