

Metodické materiály pre pedagógov základných a stredných škôl na prácu s hrou

AARONOVA DILEMA

Obsah

Úvod	3
Prečo využívať hry vo vzdelávaní?	4
Aaronova dilema	7
Ovládanie	10
Možnosti využitia Aaronovej dilemy pre vzdelávanie	14
Využitie hry na vyučovaní	15
Aktivita č.1 - diskusia	16
Aktivita č.2 - vedomostný kvíz	17
Aktivita č.3 - slohová práca (esej, úvaha, referát)	18
Aktivita č.4 - myšlienková mapa	19
Aktivita č.5 - porovnanie	20
Príloha č. 1 - základné pojmy	21
Príloha č. 2 - vedomostný kvíz	24
Príloha č. 3 - ako sa vysporiadať s agresívnymi poznámkami zaťaženými predsudkami?	28
Príloha č. 4 ďalšie zdroje relevantné k práci s témou migrácie, utečenectva a ľudských práv	29



A decorative checkered pattern in shades of orange and yellow is located on the left side of the page, partially overlapping the title.

ÚVOD

Zámerom tejto príručky je poskytnúť metodiku a inšpiráciu na využitie mobilnej hry Aaronova dilema ako vzdelávacej pomôcky pri učení o témach migrácie, utečenectva a ľudských práv na základných a stredných školách. Jej obsah pokrýva štátne vzdelávacie programy v predmetoch občianska náuka, dejepis, geografia a etická výchova.

Naším cieľom je pomôcť pedagógom efektívne uchopiť tému migrácie, utečenectva a ľudských práv cez zážitkovú a pre mladých zaujímavú formu vzdelávania prostredníctvom mobilnej hry. Cieľom Aaronovej dilemy je povzbudiť študentov a študentky k hľadaniu vlastného názoru v spleti veľkého množstva (dez)informácií, ktoré sa k nim v súvislosti s danými témami dostáva.

Prvá časť príručky je venovaná téme využívania hier vo vzdelávaní a k priblíženiu hry Aaronova dilema.

V druhej časti príručky nájdete konkrétne aktivity, ktoré môžete pri práci s hrou využiť alebo sa nimi inšpirovať.

V prílohe č. 1 tejto príručky nájdete slovník základných pojmov, ktorý vám pomôže pri orientácii v základnej terminológii k téme.

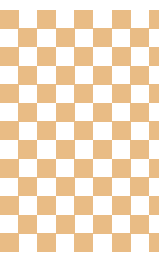
Príloha č. 2 obsahuje pracovný list k Aktivite č. 2.

Pred tým, ako s hrou začnete na vyučovaní pracovať odporúčame preštudovať si Prílohu č. 3 - Ako riešiť predsudky a urážlivé poznámky.

Príloha č. 4 obsahuje zoznam ďalších zdrojov k práci s témou migrácie a utečenectva.

Budeme vďační za spätnú väzbu, ako sa vám s metodickými materiálmi a s hrou samotnou na vyučovaní pracovalo. Môžete nás kontaktovať na info@impactgames.eu.

Tím Impact Games



PREČO VYUŽÍVAŤ HRY VO VZDELÁVANÍ?

Hry sú vo vzdelávaní využívané už po stáročia.

Šach slúžil na učenie strategického myslenia už v stredoveku a hra Kriegsspiel [1] bola v 19. storočí vytvorená za účelom naučiť dôstojníkov Pruskej armády taktike boja. V súčasnosti je trendom na mnohých školách, najmä v zahraničí, pracovať na vyučovaní s hrami ako Minecraft, Dreams, Portal či Civilizácia. Práve tieto a mnohé ďalšie je možné v pedagogickej praxi využiť ako podporný nástroj, pomôcku na doplnenie tradičných metód výučby. Vo vzdelávaní založenom na hre (z angl. Game-based learning), študenti naplňajú učebné ciele prostredníctvom hry, pričom je kľúčové, aby učenie (sa) prebiehalo prostredníctvom hry, nie pred hrou. Takéto vzdelávanie je možné uskutočniť s využitím online alebo i fyzických (stolových, kartových a pod.) hier. Ak je hra do výučby implementovaná správne, môže priniesť viacero benefitov pre študentov i pedagógov.

Benefity vzdelávania založeného na hrách pre študentov a študentky:

- **Motivácia**
Vhodná hra je pre žiakov motivujúca a stimuluje ich k ďalšiemu učeniu.
- **Kľúčové kompetencie 21.storočia**
Hry pomáhajú pri budovaní zručností, ako sú adaptácia na rýchlo sa meniace prostredie, riešenie problémov, kritické a analytické myslenie, tvorivosť a tímová práca.
- **Premostenie abstraktného s konkrétnym**
Hry pomáhajú študentom prepájať abstraktné koncepty s konkrétnymi, a tak podporujú myslenie v kontexte a lepšie zapamätanie si zisteného/naučeného.

Benefity vzdelávania založeného na hrách pre učiteľov:

- **Spracovanie komplexných tém a javov**
Hry rozvíjajú záujem o tému vyučovacej hodiny a pozitívne ovplyvňujú vzťah študenta k predmetu. [2]
- **Spoznanie študenta**
Hry umožňujú simulovať rôzne situácie a vidieť charakterové vlastnosti človeka, ktoré za bežných okolností viditeľné nie sú. Umožňujú posúdiť správanie študenta pod stresom. [3]
- **Uľahčenie práce pedagóga**
Hry umožňujú presunúť objem pedagogickej činnosti z učiteľa a jeho učenia na študenta a jeho samostatnú činnosť. Učiteľ v tomto prípade zaujíma pozíciu facilitátora, či mentora. [3]

Game-based learning ako vzdelávací prístup je navyše v súlade so zmenami v spoločnosti a vývojom na trhu práce, keďže reaguje na zvýšený dopyt po digitálnych zručnostiach a kritickom, systémovom myslení. Veľké množstvo pracovných pozícií, ktoré budú súčasní študenti zastávať, ešte ani nebolo vynájdených. Pomerne s určitosťou však vieme povedať, že život a práca v 21. storočí, vo všetkých svojich aspektoch, bude do veľkej miery spätá s využívaním technológií, potrebou riešiť komplexné problémy, odolnosťou voči zmenám, toleranciou voči stresu a schopnosťou efektívne reagovať na rýchly vývoj v našej spoločnosti.

Dôraz v učení (sa) bude kladený ako na obsah, tak i na formu vzdelávania.

Práve hry sú nástrojom, ktorý nám môže s budovaním zručností a kompetencií potrebných pre 21. storočie pomôcť. Prekonávanie prekážok, riešenie úloh, či vyhodnocovanie informácií sú všetko bežné súčasti väčšiny hier. Učia nás myslieť v kontexte, premýšľať analyticky a kriticky, riešiť problémy. Hry sú taktiež vysoko zážitkovým médiom. Ich schopnosť dostať človeka do hlbokého “ponorenia sa” do deja je pre účel vzdelávania nesmierne užitočná. Zabezpečiť takúto úroveň ponorenia sa do činnosti nie je v prostredí školy vôbec jednoduché. [4]

Ako vám vieme s využívaním hier na vyučovaní pomôcť?

Využívanie hier vo vzdelávaní prirodzene naráža aj na isté limity a obmedzenia. Nižšie uvádzame tie najčastejšie z nich a taktiež spôsoby, ako vám v Impact Games pomôžeme tieto bariéry prekonať.

Dostupnosť technológií

Pre využitie hier v škole je nevyhnutná dostupná technika - mobily, tablety, počítače. Bohužiaľ, školy sú technológiami schopnými zvládať najnovšie hry vybavené len zriedkavo. Jedným z možných riešení je požiadať študentov (pokiaľ je to možné), aby si do školy priniesli svoje vlastné zariadenie.

[2] Gulińska, H., 2008. Gry edukacyjne w nauczaniu chemii [in:] Homo communicativus red. Surdyk, A., Szeja, J.Z., 2(4)/2008. Poznań: UAM
[3] Kaszkowiak, N. 2017. Games as teaching method <http://cometaresearch.org/educationvet/didactic-games-as-teaching-method/>
[4] Squire, K. (2008). Video Games and Education: Designing Learning Systems for an Interactive Age.
<http://website.education.wisc.edu/~kdsquire/tenure-files/O2-squire-ed-tech-refchecV3.pdf>

Impact Games sa cielene zameriava na tvorbu hier pre mobilné zariadenia, keďže možnosť priniesť si do školy mobil má objektívne najviac študentov. Uvedomujeme si, že aj toto môže byť problematické pre študentov zo sociálne znevýhodneného prostredia. Do budúca si preto naše združenie dalo za cieľ vytvoriť “mobilnú banku,” ktorá by mohla mobilné telefóny školám zapožičiavať alebo rovno darovať. Týmto spôsobom chceme docieľať, aby všetky deti mali rovnaký prístup k inovatívnym vzdelávacím pomôckam, akými sú mobilné hry.

Dostupnosť vhodných hier

Komerčné hry sú drahé, prípadne nie sú nadizajnované tak, aby mali aj pridatú, edukatívnu hodnotu. Na druhej strane hry, ktoré boli dizajnované ako edukačné často študentov nebavia, lebo nedosahujú kvalitu komerčných hier. Vo veľa prípadoch sú zamerané hlavne na vzdelávaciu oblasť a zábava a zážitkový rozmer sú až na druhej koľaji.

V Impact Games sa snažíme prispieť k riešeniu tejto situácie tvorbou kvalitných hier a hľadaním balansu medzi vzdelávaním a zábavou. Naším cieľom je tieto hry v čo najväčšej miere poskytovať slovenským školám zadarmo alebo iba za symbolické poplatky. Tému financovania herných licencií a potrebných technológií plánujeme otvoriť aj s Ministerstvom školstva, vedy, výskumu a športu SR a snažiť sa o možnosti finančnej podpory pre školy so záujmom využívania hier na vyučovaní. V súčasnosti vieme toto obmedzenie riešiť napríklad taktiež výberom vhodných hier (odporúčame portál www.vlcata.sk, ktorý vám môže s výberom pomôcť) a hľadaním takých hier,

ktoré ponúkajú zľavnené, prípadne úplne bezplatné licencie pre školy.

Pripravenosť pedagógov na prácu s hrami na vyučovaní

Aby hry mohli byť na vyučovaní správne využívané kľúčovú rolu prirodzene zastáva kompetencia pedagóga pracovať s nimi, ako aj s technológiami, ktoré hry sprevádzajú.

V Impact Games sa snažíme tento problém adresovať prípravou pedagogicko-metodických príručiek - akou je táto, ktoré poskytnú pedagógom návod, ako s našimi hrami pracovať. Pripravujeme taktiež ponuku tréningov a webinárov s praktickými ucelenými informáciami pre učiteľov a učiteľky so záujmom pracovať s našimi hrami.

Pre viac informácií o našich aktivitách a ponuke hier, workshopov a podporných materiálov ku hrám nás sledujte na www.impactgames.eu alebo na Facebooku a Instagrame.

AARONOVA DILEMA

Aaronova dilema je príbehová hra postavená na rozhodnutiach, ktoré hráč/ka robí prostredníctvom hlavnej postavy - Aarona. Hra tak dáva študentom a študentkám možnosť “prežiť” príbeh sýrskeho mladíka Aarona, opúšťajúceho svoj domov kvôli konfliktu v jeho rodnej krajine. Táto mobilná hra bola dizajnovaná s úmyslom poskytnutia digitálnej pomôcky pre vzdelávanie v oblasti migrácie a utečenectva. Hra môže byť taktiež využiteľná s cieľom primárnej prevencie, a to konkrétne vo výchove k tolerancii a ochrane ľudských práv.

Hra je inšpirovaná projektom [Syrian Journey](#) z dielne portálu BBC, ktorý vznikol na základe výskumu a rozhovorov so Sýrskymi utečencami.

Ako Aaronova dilema zapadá do Štátnych vzdelávacích programov? [5]

Vzdelávacie oblasti	
Obsahový štandard	Výkonový štandard
Inovovaný štátny vzdelávací program	
Človek a spoločnosť - občianska náuka	
Občan a štát ľudské práva, systém ochrany ľudských práv, práva menšín	- rozpoznať v konkrétnych situáciách porušovanie ľudských práv a prejavy diskriminácie - orientovať sa v organizáciách a dokumentoch, zabezpečujúcich ochranu ľudských práv na medzinárodnej, regionálnej a vnútroštátnej úrovni
Človek a spoločnosť - dejepis	
Integrácia Európy - Európska únia - práva menšín - informačná explózia, mediálny svet, globálna dedina	- zdokumentovať krízové javy v Európe i vo svete po roku 1989 - špecifikovať globálne problémy súčasného sveta - zdokumentovať na konkrétnych príkladoch klady a zápory globalizačných tendencií

Človek a spoločnosť - geografia	
Regionálna a humánna geografia - politická mapa, štát - pohyb obyvateľstva, migrácia - vojnové konflikty a spory - životná úroveň, kvalita života - regióny	- zhodnotiť príčiny migrácie obyvateľstva, - identifikovať na mape najdôležitejšie smery a oblasti migrácie obyvateľstva Porovnať jednotlivé svetadiely a ich regióny: - zhodnotiť súčasnú politickú situáciu v regióne, - zaujať stanovisko k aktuálnym ohniskám vojnových konfliktov a náboženských sporov
Človek a hodnoty - etická výchova	
Dôstojnosť ľudskej osoby - hodnota ľudskej osoby - rešpekt a úcta k človeku	- akceptovať ľudí, ktorí majú iné názory a postoje - rešpektovať práva iných ľudí
Etika práce, etika a ekonomika - princípy sociálnej náuky - globalizácia - globálne problémy	- hodnotiť prejavy a dôsledky sociálnej nerovnosti - zhodnotiť význam solidarity - uviesť klady a zápory globalizácie - analyzovať vybrané globálne problémy
Rámcové učebné plány a vzdelávacie štandardy vzdelávania na získanie nižšieho stredného vzdelania	
Geografia - obyvateľstvo a sídla	
- druhy migrácie - prírodné, kultúrne, náboženské ekonomické a politické aspekty migrácie - migrácia v minulosti a v súčasnosti - prognózy migrácie do budúcnosti - migračná politika - migrácia vo svete, v Európe a na Slovensku	- diskutovať o súčasnom stave v raste a štruktúre obyvateľstva Európy a zhodnotiť predpoklady ďalšieho vývoja obyvateľstva v Európe - pomocou tematických máp určiť smery a dôvody migrácie v rôznych častiach sveta v minulosti a súčasnosti; zdôvodniť zistené rozdiely - uviesť príklady migrácie, ktorá sa snaží riešiť ekonomickú situáciu obyvateľstva, ale vyvoláva ešte väčšie problémy v cieľových krajinách

Prierezové témy
Multikultúrna výchova v nižšom sekundárnom vzdelávaní
Komunikačné a sociálne kompetencie absolventa: • neodmieta automaticky odlišné kultúry a ľudí z odlišného socio-kultúrneho prostredia. • prejavuje snahu reflektovať svoje predsudky. • pri pocite strachu z neznámeho hľadá jeho dôvody. Občianske kompetencie absolventa: • rešpektuje práva druhých ľudí vo svojom okolí. Pomenúva spoločný právny rámec platný pre všetkých. Mediálne a informačné kompetencie absolventa: • aktívne vyhľadáva informácie o iných kultúrach. Analyzuje, hodnotí a inými spôsobmi spracúva tieto informácie
Osobnostný a sociálny rozvoj
Žiak/žiačka dokáže: • rozmýšľať o sociálnych a morálnych dilemách a zaujať k nim postoj • uplatniť poznatky o svojich právach a práva iných, akceptovať inakosť a odlišné kultúry
Tvorba projektu a prezentačné zručnosti
Žiak/žiačka dokáže: • identifikovať a popísať problém, podstatu javu • na základe získaných informácií formulovať jednoduché uzávery • kultivovane prezentovať svoje názory • poznať základy jednoduchej argumentácie a vie ich použiť na obhájenie vlastného postoja

Tutoriál ovládania hry je podrobnejšie
zobrazený aj v tomto [videu](#).

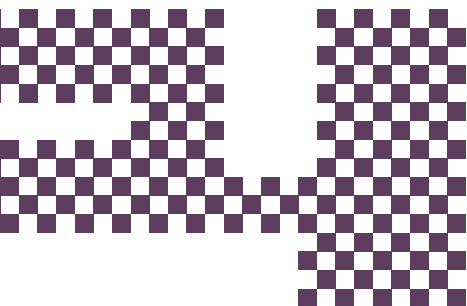
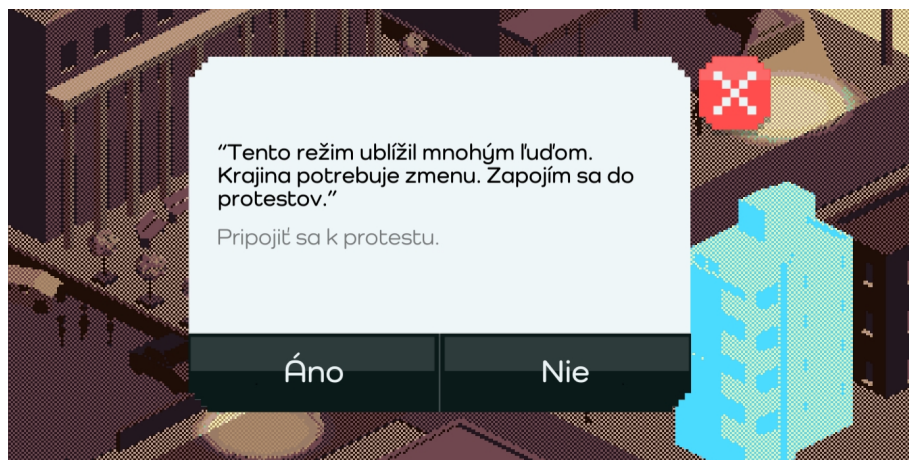
OVLÁDANIE

Príbeh hry začína v Aaronovej

izbe, kde sa hlavná postava dozvedá o nepokojoch v krajine a tvrdom zásahu Sýrskeho režimu proti povstalcovi. Týmto dňom sa pre Aarona začína kolobeh ťažkých životných rozhodnutí, vrátane toho najťažšieho - opustiť svoj domov alebo zostať na mieste, kde mu hrozí isté nebezpečenstvo?

Úlohou hráča-študenta je pomôcť Aaronovi rozhodovať sa a prekonávať prekážky na jeho ceste do bezpečia. Rozhodnutia, ktoré hráč musí urobiť, odrážajú situácie, ktorým migranti a utečenci bežne čelia v reálnom svete.



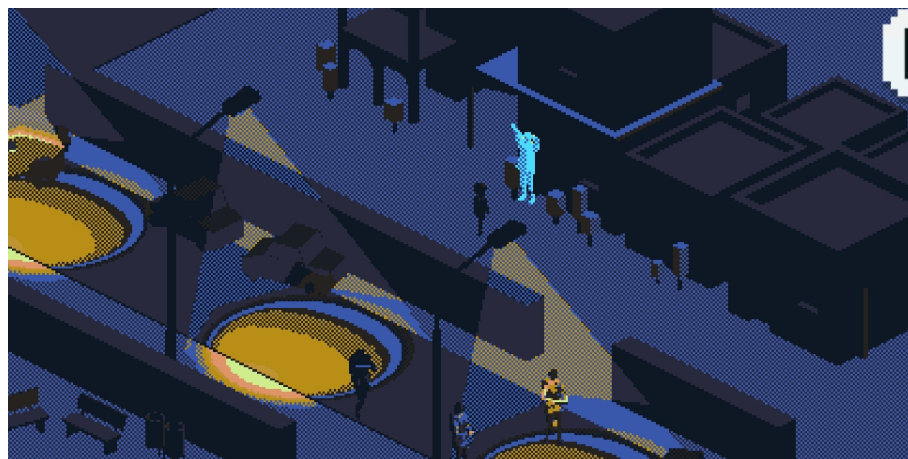


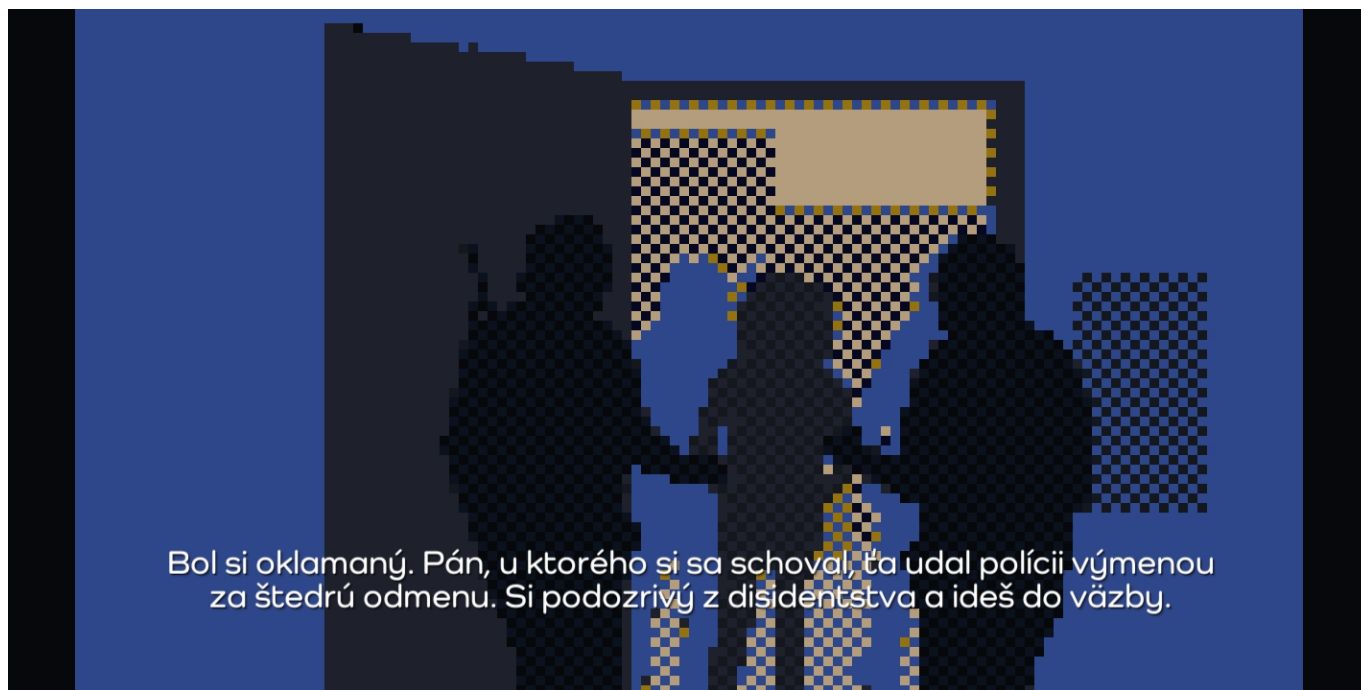
Toto je Aaron, pracovitý, šikovný a ambiciózny študent medicíny. Pre povolanie lekára sa rozhodol ešte ako dieťa. V deň, keď mu obaja rodičia zomreli pri autonehode. Hovoril si, že keby bol vtedy na mieste človek so zdravotníckym vzdelaním, jeho rodičia mohli prežiť. So starším bratom vyrastali sami. Ten, aby pomohol Aaronovi splniť jeho sen - stať sa lekárom, odišiel za prácou do zahraničia. Hoci sa Aaron často cítil osamelý, darilo sa mu pomerne dobre. Prišiel však deň, kedy sa všetko zmenilo...





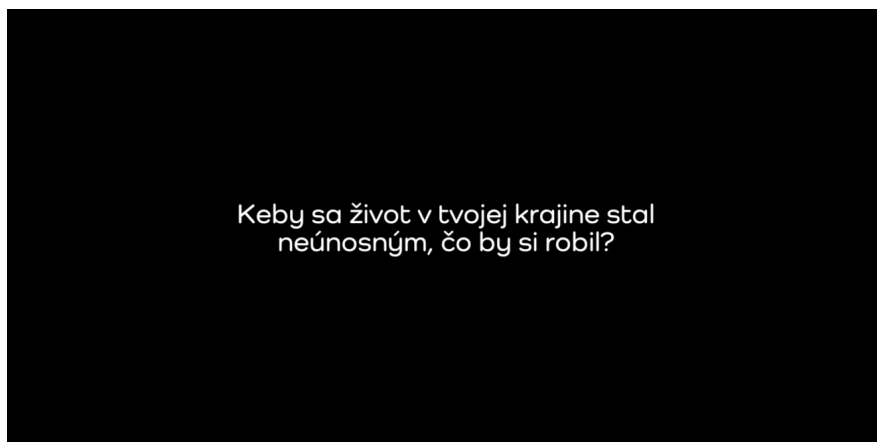
Ovládanie Aaronu je veľmi jednoduché a intuitívne, zvládnu ho aj ľudia, ktorí obvykle hry nehrávajú. Hráč s prostredím interaguje pomocou klikania na obrazovku, predmety alebo postavy, ktoré počas príbehu stretáva. Predmety a postavy, s ktorými je možné interagovať, sú farebne zvýraznené alebo sa zvýraznia, keď sa k nim priblížite. Interakcie objasňujú kontext alebo posúvajú príbeh ďalej.





Hra má niekoľko dejových línií a s nimi súvisiacich zakončení.

Po každom zakončení príbehovej vetvy nasleduje otázka s reflexiou odrážajúca odohraný obsah.



MOŽNOSTI VYUŽITIA AARONOVEJ DILEMY PRE VZDELÁVANIE

Individuálna hra / na domácu úlohu

Študenti sa môžu hru zahrať jednotlivito, v domácom prostredí. Hru môžete potom prepojiť na obsah vyučovania a jej obsah prebrať spoločne v triede. Tento spôsob je vhodný, ak chcete ísť v téme viac do hĺbky a ušetriť čas, ktorý by ste hraním sa strávili na vyučovaní.

Na vyučovaní

V tomto prípade celkový proces interakcie a aktivít spojených s hrou prebieha na vyučovacej hodine. Aaronova dilema bola dizajnovaná tak, aby hranie sa a následné aktivity boli realizovateľné v rámci jednej vyučovacej hodiny.

Pre potreby dištančného vzdelávania

Počas pandémie COVID-19 prišlo k náhlemu zatvoreniu škôl a študenti, ako aj pedagógovia museli rýchlo a drasticky zmeniť ich návyky a spôsob výučby smerom k online vzdelávaniu. Táto situácia zvýraznila pridanú hodnotu kvalitných digitálnych nástrojov a kompetencií využívať ich. Ako mimoriadne vhodné pre dištančnú výuku sa ukázali práve hry. Ich zakomponovanie do online vzdelávania prispieva k väčšiemu zapojeniu študentov do výučby, čo veľa pedagógov pomenovalo ako jeden z najväčších problémov. Aaronova dilema je dizajnovaná tak, aby bola ľahko a efektívne využiteľná aj v rámci dištančného vzdelávania.

UYUŽITIE HRY NA VYUČOVANÍ

Hru je možné vo vzdelávacom procese využiť viacerými spôsobmi. Ako učiteľ poznáte svojich žiakov a žiačky najlepšie, využívajte preto tento materiál tak, ako bude najlepšie vyhovovať skupine, s ktorou pracujete.

V tejto časti uvádzame 5 modelových aktivít, využívajúcich rôzne metódy práce (diskusia, esej, myšlienková mapa atď.), ktoré môžu byť priamou predlohou vyučovacej hodiny alebo slúžiť ako inšpirácia. Na hodine môžete využiť jednu vybranú aktivitu alebo ich môžete kombinovať.

Tematické okruhy:

migrácia, utečenectvo, rozvojová spolupráca, globálne vzdelávanie, ľudské práva, vojna v Sýrii

Vek:

žiaci a žiačky posledných ročníkov základných škôl, študenti a študentky stredných škôl

Časová dotácia:

Všetky aktivity sú uskutočniteľné v rámci jednej vyučovacej hodiny (45 minút)

Pomôcky:

smartphone

Pri každej aktivite je uvedené:

- využiteľnosť (či a ako) pre klasickú a dištančnú výuku
- ciele aktivity
- pokyny

Príprava na aktivity

Každý študent a každá študentka potrebuje mať na svojom mobilnom zariadení stiahnutú a nainštalovanú hru Aaronova dilema. Je na zvážení vás ako pedagóga, či požiadate vašu triedu o inštaláciu dopredu alebo si hru nainštalujete spoločne na začiatku hodiny. V tom prípade je potrebné dopredu zabezpečiť, aby si všetci študenti priniesli na hodinu mobil a ubezpečiť sa, že škola má dostatočné internetové pripojenie.

Je dôležité, aby ste dopredu so študentami nepreberali obsah a cieľ hry. Ako bolo spomínané vyššie, vo vzdelávaní založenom na hre, proces učenia (sa) prebieha prostredníctvom hry, nie pred ňou.

Predtým, ako budete s hrou pracovať v triede, odporúčame, aby ste si ju sami zahráli. Pokiaľ to bude možné, prejdite viacero príbehových vetiev (cez iné rozhodnutia v hre), aby ste získali lepší obraz o tom, čo budú vaši študenti a študentky v jednotlivých častiach hry vidieť a zažívať.

Typ hodiny: Táto aktivita je vhodná pre klasickú i dištančnú výuku. Aktivita je určená pre kolektív študentov.

Cieľ aktivity:

- Porozumieť obsahu hry a situácii mladého človeka, ktorého okolnosti donútil opustiť svoj domov. Prediskutovať príčiny jeho odchodu, situácie a rozhodnutia, ktorým v hre čelí.
- Rozvoj schopnosti žiaka formulovať a vyjadrovať svoje názory vo forme diskusie.
- Rozvoj kritického myslenia, prepájanie príčin a dôsledkov konfliktov a ich dopadu na civilné obyvateľstvo.

Pokyny:

• **Príprava (5 minút)**

Inštalácia hry, prípadne, ak pedagóg vyzval študentov na inštaláciu dopredu, uistite sa, že všetci majú hru nainštalovanú a funkčnú.

• **Hranie sa (10 - 15 minút)**

Vyzvite študentov, aby sa s hrou voľne hrali po dobu 10-15 minút (podľa vášho uváženia). V priebehu tejto doby by mal študent zvládnuť prejsť aspoň 1 príbehovú vetvu hry.

Študentov, ktorí skončia skôr, vyzvite na prejsť ďalšej/ďalších príbehových vetiev (cez voľbu iných rozhodnutí, aké zvolili pri prvom prejsení hry).

• **Reflexia (25 - 30 minút)**

Voľne diskutujte so študentmi o hre ako takej alebo jej časťami. Povzbudte študentov, aby vyjadrili svoje dojmy z hry. Môžete položiť otázky uvedené nižšie.

AKTIVITA Č.1

diskusia

Diskusia môže prebiehať spoločne s celým kolektívom alebo môžete triedu rozdeliť do menších skupiniek, aby každý dostal dostatočný priestor pre svoje myšlienky a názory. Hodina končí spoločnou reflexiou alebo môže byť doplnená o faktickú prednášku relevantnú pre ten, ktorý predmet.

Diskusné otázky k hre

- Ako na vás hra zapôsobila?
O čom si myslíte, že je táto hra?
- Aké otázky, postrehy, podnety sa vám počas hry vynárali?
- Ktoré dejové línie sa vám podarilo prejsť?
Kde ste skončili?
- Kto je Aaron? Ako by ste ho popísali?
- Zamyslite sa nad príbehom Aarona.
V akej situácii sa Aaron ocitol? Čo prežíval?
- Prečo sa v tej situácii ocitol?
- V jednej dejovej línii hry sa Aaron rozhodne pre útek zo svojej rodnej Sýrie. Prečo si myslíte, že to urobil? Ako by ste v danej situácii konali vy?
- Aaron na svojej ceste čelí mnohým prekážkam, dostane sa do ťažkých situácií, musí robiť ťažké rozhodnutia. Hoci v tomto prípade je to len hra, veľmi podobné ťažkosti zažívajú aj ľudia na úteku v reálnom svete. Aké dôvody podľa vás vedú ľudí k odchodu zo svojej vlasti? Prečo si myslíte, že konajú tak, ako konajú?
- Ak sa Aaronovi podarí dostať do Európy, čo si myslíte, že ho tu čaká?

AKTIVITA Č.2

vedomostný kvíz

Typ hodiny: Táto aktivita je vhodná pre klasickú i dištančnú výuku. Aktivita je určená pre jednotlivca.

Ciel'aktivity:

- Zvýšenie informovanosti a orientácie študentov v problematike migrácie a utečenectva.

Pokyny:

- **Príprava (5 minút)**

Inštalácia hry, prípadne, ak pedagóg vyzval študentov na inštaláciu dopredu, uistite sa, že všetci majú hru nainštalovanú a funkčnú.

- **Hranie sa (10 - 15 minút)**

Vyzvite študentov, aby sa s hrou voľne bavili po dobu 10-15 minút (podľa vášho uváženia).

V priebehu tejto doby by mal študent zvládnuť prejsť aspoň 1 príbehovú vetvu hry.

Študentov, ktorí skončia skôr, vyzvite na prejsť ďalšej/ďalších príbehových vetiev (cez voľbu iných rozhodnutí, aké zvolili pri prvom prejsení hry).

- **Pracovný list (25 - 30 minút)**

Následne na hodine, prípadne v rámci zadania domácej úlohy dajte študentom vypracovať pracovný list pozostávajúci z vedomostného kvízu. Nájdete ho v prílohe č. 2 alebo v online podobe je dostupný na <https://quizizz.com/admin/quiz/60658e06edee41001c7d80a9>.

Krátky video tutoriál k tomu, ako spustiť kvíz na Quizizz.com nájdete na <https://youtu.be/TprUA84JqEQ>.

- **Reflexia na pracovný list (10-15 minút)**

Na ďalšej hodine sa môžete ku kvízu na krátko vrátiť a prebrať jeho obsah.

Pomocné otázky:

- Ktoré otázky boli pre vás ľahké?
- Pri ktorých otázkach ste len tipovali?
- Ktorá odpoveď vás najviac prekvapila? Prečo?

AKTIVITA Č.3

slohová práca (esej, úvaha, referát)

Typ hodiny: Táto aktivita je vhodná pre klasickú i dištančnú výuku. Aktivita je určená pre jednotlivca.

Cieľ aktivity:

- Rozvoj schopnosti interpretovať a analyzovať obsah hry v kontexte aktuálneho globálneho diania a sveta okolo nás.
- Rozvoj kritického myslenia, prepájanie príčin a dôsledkov konfliktov a ich dopadu na civilné obyvateľstvo.
- Rozvoj schopnosti analyzovať dôvody, kvôli ktorým ľudia opúšťajú svoje domovy, príčiny a dôsledky migrácie.
- Rozvoj schopnosti žiaka formulovať a vyjadrovať svoje názory vo forme písaného textu.

Pokyny:

• **Príprava (5 minút)**

Inštalácia hry, prípadne, ak pedagóg vyzval študentov na inštaláciu dopredu, uistite sa, že všetci majú hru nainštalovanú a funkčnú.

• **Hranie sa (10 - 15 minút)**

Vyzvite študentov, aby sa s hrou voľne bavili po dobu 10-15 minút (podľa vášho uváženia). V priebehu tejto doby by mal študent zvládnuť prejsť aspoň 1 príbehovú vetvu hry. Študentov, ktorí skončia skôr, vyzvite na prejsť ďalšej/ďalších príbehových vetiev (cez voľbu iných rozhodnutí, aké zvolili pri prvom prejsení hry).

• **Slohová práca**

Následne na hodine, prípadne v rámci zadania domácej úlohy nechajte študentov napísať úvahu, esej či referát v závislosti na tému relevantnú pre vašu vyučovaciu hodinu.

Možné námety:

- Analýza rozhodnutí Aarona. Etické dilemy ľudí na úteku. Aké dilemy musel Aaron riešiť počas svojho úteku zo Sýrie? Aké rozhodnutia by si urobil/a na jeho mieste?
- Migrácia ako globálny fenomén. Prečo ľudia (nie len v Sýrii) opúšťajú svoju rodnú krajinu?
- Vojna v Sýrii a jej dôsledky pre domáce obyvateľstvo. Aké dopady majú občianske konflikty na civilistov? Ako by ste navrhli riešiť negatívne dôsledky vojenských konfliktov?
- Aká je situácia utečencov po príchode na Slovensko?
- Malo by byť právo na azyl základným ľudským právom?

AKTIVITA Č.4

myšlienková mapa

Typ hodiny: Táto aktivita je vhodná pre klasickú i dištančnú výuku. V prípade dištančnej výuky je možné aktivitu uskutočniť prostredníctvom online nástrojov ako napr. www.miro.com. Vyučujúci alebo jeden zo študentov zdieľa svoju obrazovku a zapisuje vstupy od triedy.

Cieľ aktivity:

- Zvýšenie informovanosti a orientácie študentov v problematike migrácie a utečenectva.
- Mapovanie toho, čo študenti vedia alebo si myslia o téme migrácie a utečenectva.
- Rozvoj schopnosti interpretovať a analyzovať obsah hry v kontexte aktuálneho globálneho diania a sveta okolo nás.

Pokyny:

• **Príprava (5 minút)**

Inštalácia hry, prípadne, ak pedagóg vyzval študentov na inštaláciu dopredu, uistite sa, že všetci majú hru nainštalovanú a funkčnú.

• **Hranie sa (10 - 15 minút)**

Vyzvite študentov, aby sa s hrou voľne bavili po dobu 10-15 minút (podľa vášho uváženia). V priebehu tejto doby by mal študent zvládnuť prejsť aspoň 1 príbehovú vetvu hry. Študentov, ktorí skončia skôr, vyzvite na prejdienie ďalšej/ďalších príbehových vetiev (cez voľbu iných rozhodnutí, aké zvolili pri prvom prejdení hry).

- **Po stopách Aarona** - kreslenie myšlienkovkej mapy (25 - 30 minút). Myšlienkovú mapu si môžete urobiť spoločne v triede na tabuľu a zmapovať tak rôzne situácie a rozhodnutia, s ktorými sa v hre stretávame. Alebo si môže myšlienkovú mapu urobiť každý študent sám a zaznamenať tak konkrétne rozhodnutia, ktoré v hre urobil on. Základnú tému alebo len Aaronove meno napíšeme do stredu papiera/tabule/online nástroja. Následne uvažujeme o rozhodnutiach, pred ktorými Aaron stál a zaznamenávame ich do mapy spolu s myšlienkami a pojmami, ktoré si študenti s hrou vybavujú. Vyučujúci môže diskusiu posúvať a obohacovať aj o cudzie pojmy a termíny týkajúce sa témy (viď. prílohu č. 1), ktoré vpisuje do mapy. Takéto učenie v súvislostiach môže študentom pomôcť lepšie si zapamätať terminológiu.

AKTIVITA Č.5

porovnanie

Typ hodiny: Táto aktivita je vhodná pre klasickú i dištančnú výuku. Aktivita je určená skôr pre kolektív študentov.

Ciel' aktivity:

- Rozvoj schopnosti interpretovať a analyzovať obsah hry v kontexte aktuálneho globálneho diania a sveta okolo nás.
- Budovanie kritického myslenia študentov.

Pokyny:

• **Príprava (5 minút)**

Inštalácia hry, prípadne, ak pedagóg vyzval študentov na inštaláciu dopredu, uistite sa, že všetci majú hru nainštalovanú a funkčnú.

• **Hranie sa (10 - 15 minút)**

Vyzvite študentov, aby sa s hrou voľne bavili po dobu 10-15 minút (podľa vášho uváženia). V priebehu tejto doby by mal študent zvládnuť prejsť aspoň 1 príbehovú vetvu hry. Študentov, ktorí skončia skôr, vyzvite na prejdienie ďalšej/ ďalších príbehových vetiev (cez voľbu iných rozhodnutí, aké zvolili pri prvom prejdení hry).

• **Porovnanie (25 - 30 minút)**

Táto aktivita je zameraná na porovnanie a hľadanie súvislostí medzi udalosťami v hre (vojna v Sýrii, utečenectvo) s udalosťami z nášho okolia alebo histórie. Konkrétne porovnanie si vyučujúci zvolí podľa vlastného uváženia. Tento prístup je využiteľný napríklad

na Dejepise/Histórii. Dnešných utečencov vieme zasadiť do kontextu a porovnať napríklad s utečencami z Československa počas socialistického režimu. V tomto prípade môžeme hru doplniť o video pomôcku UNHCR [Sami sme boli utečenci](#).

Pýtame sa napríklad:

- Aké historické udalosti 20. storočia viedli ľudí zo Slovenska k odchodu do iných krajín?
- V akých prípadoch by ste ich nazvali utečencami a v akých prípadoch to boli ekonomickí migranti?
- Kam utekali a kto a ako týmto slovenským utečencom v minulosti pomohol?

PRÍLOHA Č. 1

základné pojmy

Asimilácia

Individuálne alebo skupinové splynutie nositeľov jednej kultúry s nositeľmi inej, zväčša dominantnej kultúry, ktoré zároveň znamená opustenie alebo zánik pôvodnej kultúry.

Azyl

Medzinárodná forma ochrany pred prenasledovaním poskytovaná osobe podľa Dohovoru o právnom postavení utečencov, ktorý bol prijatý v roku 1951 v Ženeve (Ženevský dohovor). Azyl môže byť udelený osobe, ktorá má opodstatnené obavy z prenasledovania z rasových, náboženských, národnostných a politických dôvodov, alebo pre príslušnosť k určitej sociálnej skupine. Z dôvodu týchto obáv sa nemôže alebo nechce vrátiť do krajiny svojho pôvodu, ani využiť ochranu tejto krajiny. O udelení azylu rozhoduje krajina, v ktorej podal žiadosť o udelenie azylu.

Doplnková ochrana

Je to ochrana osoby, ktorá nemá nárok na azyl, ale po návrate do krajiny pôvodu by bola vystavená reálnej hrozbe vážneho bezprávia, napríklad trestu smrti, mučeniu, neľudskému alebo ponižujúcemu zaobchádzaniu, alebo vážnemu ohrozeniu života z dôvodu násilia počas medzinárodného alebo vnútroštátneho ozbrojeného konfliktu.

Emigrant

Vystahovalec, t. j. človek migrujúci z územia určitého štátu s úmyslom usadiť sa v inom štáte na dobu dlhšiu ako jeden rok.

Etnocentrizmus

Hodnotové, kultúrne alebo politické uprednostňovanie určitej etnickej skupiny na úkor ostatných; vnímanie ostatných iba z pohľadu vlastného etnika.

Imigrant

Pristaňovalec, t. j. človek migrujúci na územie určitého štátu s úmyslom usadiť sa v ňom na dobu dlhšiu ako jeden rok.

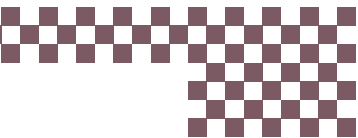
Integrácia

Dynamický obojstranný proces vzájomného prispôsobovania sa migrantov a domácich obyvateľov členských štátov.

Migrácia

Pohyb osôb alebo skupín osôb v geografickom a sociálnom priestore spojený s prechodnou alebo trvalou zmenou miesta pobytu. Migráciu môžeme kategorizovať nasledovne:

- **zahraničná migrácia** – pohyb osôb cez hranice suverénnych štátov spojený s trvalou alebo prechodnou zmenou pobytu;



- **vnútorná migrácia** – pohyb osôb v rámci jedného štátu spojený s trvalou alebo prechodnou zmenou pobytu;
- **dobrovoľná migrácia** – slobodný pohyb osôb alebo skupín osôb, napríklad za účelom zamestnania, zlúčenia rodiny, vzdelávania, a pod.;
- **nútená migrácia** – nedobrovoľné opustenie krajiny pôvodu pre politické a sociálne problémy, vojnové konflikty, prírodné katastrofy, závažné existenčné a ekonomické problémy alebo iné dlhodobé pretrvávajúce krízové situácie;
- **legálna migrácia** – prekročenie hranice krajiny s platným cestovným dokladom, prípadne aj platnými vízami a povoleniami, ak sa vyžadujú na vstup do krajiny;
- **nelegálna migrácia** – neoprávnené prekročenie hranice krajiny bez platných cestovných dokladov, víz a povolenia na pobyt alebo neoprávnené zotrvávanie na území krajiny po skončení platnosti dokladov, víz alebo povolenia na pobyt;
- **dlhodobá migrácia** – pohyb ľudí, ktorí zmenia krajinu svojho obvyklého pobytu na dobu aspoň jeden rok;
- **krátkodobá migrácia** – pohyb ľudí, ktorí zmenia krajinu svojho obvyklého pobytu na dobu dlhšiu ako tri mesiace, ale kratšiu ako jeden rok; s výnimkou prípadov, keď sa presun

osoby do inej krajiny týka dovolenky, návštevy priateľov alebo príbuzných, obchodných ciest, liečenia alebo zdravotného ošetrovania, alebo náboženskej púte.

Migračné saldo

Rozdiel medzi počtom prisťahovaných a počtom vysťahovaných, resp. migračný prírastok alebo úbytok v danom štáte.

Migrant

Osoba, ktorá z akýchkoľvek dôvodov zmenila krajinu svojho trvalého resp. obvyklého pobytu a zo svojej domovskej krajiny sa presťahovala do inej krajiny minimálne na obdobie troch mesiacov. Slovenský právny poriadok však nepoužíva pojem migrant, ale cudzinec.

Multikulturalizmus

Koexistencia rôznych sociokultúrnych skupín so špecifickými systémami inštitúcií, tradícií, významov, postojov a hodnôt.

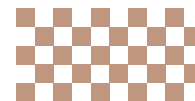
Repatriácia

Hromadný alebo jednotlivý návrat nútene vysťahovaných osôb späť do vlasti.

Utečenec

Osoba, ktorá má opodstatnené obavy z prenasledovania z rasových, náboženských, národnostných a politických dôvodov alebo pre príslušnosť k určitej sociálnej skupine a z dôvodu týchto obáv sa nemôže alebo nechce vrátiť do krajiny pôvodu, ani využiť ochranu tejto krajiny.





Utečencom je tiež osoba bez štátnej príslušnosti, ktorá sa z vyššie spomenutých dôvodov nemôže alebo nechce vrátiť do krajiny svojho obvyklého bydliska. V slovenskom právnom poriadku bol pojem utečenec nahradený pojmom azylant.

Vnútorne vysídlená osoba

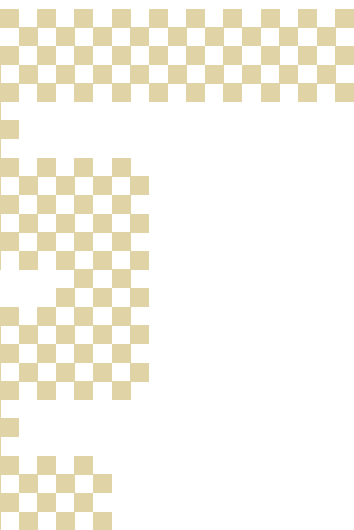
Osoba alebo skupina osôb donútená ujsť alebo opustiť svoj domov, alebo miesto svojho obvyklého pobytu, najmä v dôsledku alebo s cieľom predísť dôsledkom ozbrojeného konfliktu, situáciám všeobecného ohrozenia/násilia, porušovania ľudských práv alebo prírodných/človekom spôsobených katastrof a ktorá neprekročila medzinárodne uznanú štátnu hranicu.

Xenofóbia

Strach z cudzej a neznámej kultúry alebo z jej nositeľov – cudzincov.

Zdroje:

- Medzinárodná organizácia pre migráciu, Základné pojmy v oblasti migrácie a integrácie cudzincov. Dostupný na: <https://www.iom.sk/sk/pre-media/zakladne-pojmy-o-migracii.html#utecenec>
- Medzinárodná organizácia pre migráciu (2013). Aj my sme tu doma – inštruktážny materiál pre pedagógov a lektorov. Dostupný na: <https://www.iom.sk/sk/aktivity/presidlovanie-utecencov/18-aktivity/integracia-migrantov/uskutocnili-sme-integracia-migrantov/148-aj-my-sme-tu-doma-vzdelavacie-materialy-o-migracii-pre-pedagogov-a-lektorov.html>



PRÍLOHA Č. 2

vedomostný kvíz

Online verzia je dostupná tu: <https://quizizz.com/admin/quiz/60658e06edee41001c7d80a9>.

1. Definíciu pojmu migrácia najlepšie vystihuje:

- a) Pohyb osôb alebo skupín osôb, v geografickom a sociálnom priestore spojený s prechodnou, alebo trvalou zmenou miesta pobytu.
- b) Nútený pohyb osôb medzi hranicami štátov.
- c) Fenomén 21. storočia.
- d) Sťahovanie náboženských menšín (napríklad moslimov) do Európy.

2. Kto je utečenec?

- a) Osoba, ktorá sa pohybuje slobodne, napríklad za účelom zamestnania, zlúčenia rodiny, vzdelávania, a pod.
- b) Osoba, ktorá má opodstatnené obavy z prenasledovania z rasových, náboženských, národnostných a politických dôvodov alebo pre príslušnosť k určitej sociálnej skupine. Z dôvodu týchto obáv sa nemôže alebo nechce vrátiť do krajiny svojho pôvodu, ani využiť ochranu tejto krajiny. Osoba, ktorá rada uteká.
- d) Žiadna z vyššie uvedených odpovedí nie je správna.

3. Aaron z hry Aaronova dilema je skôr:

- a) utečenec
- b) migrant

4. Čo je to azyl?

- a) Pohyb osôb cez hranice suverénnych štátov spojený s trvalou alebo prechodnou zmenou pobytu.
- b) Zadržiavanie pasu a iných identifikačných dokumentov.
- c) Forma ochrany pred prenasledovaním poskytovaná osobe uznanej za utečenca podľa Dohovoru o právnom postavení utečencov, ktorý bol prijatý v roku 1951 v Ženeve (Ženevský dohovor).
- d) Tradičné jedlo z Blízkeho východu.

5. Proces migrácie sme mohli prvýkrát pozorovať:

- a) V roku 2015, počas tzv. Európskej migračnej krízy.
- b) Pred desaťtisícmi rokov, keď Homo erectus a Homo sapiens opúšťali Afriku a postupovali do Európy a ďalšie kontinenty.
- c) Počas 2. svetovej vojny.
- d) V 15. storočí po objavení Ameriky Európanmi.

6. Prví ľudia do Európy prišli:

- a) Odnikiaľ sem neprišli, Európania na tomto území vždy žili.
- b) Z Afriky.
- c) Z Ruska.
- d) Zo Škandinávie

7. Z akých dôvodov ľudia migrujú?

- a) Socioekonomické faktory (chudoba, nízka životná úroveň).
- b) Ozbrojené konflikty, politická nestabilita.
- c) Prírodné katastrofy.
- d) Všetky možnosti uvedené vyššie sú správne.

8. Ktoré medzinárodné organizácie sa zaoberajú témami migrácie a utečenectva? (1 alebo viac možností je správnych)

- a) Úrad vysokého komisára OSN pre utečencov (UNHCR)
- b) Medzinárodná organizácia pre migráciu (IOM) Organizácia Severoatlantickej zmluvy (NATO)
- c) Medzinárodná obchodná organizácia (WTO)

9. Ktorá krajina hostuje najväčší počet utečencov?

- a) Uganda
- b) Nemecko
- c) USA
- d) Turecko

10. Z ktorej krajiny momentálne najviac utečencov pochádza?

- a) Afganistan
- b) Sýria
- c) Venezuela
- d) Ukrajina

11. Kol'ko žiadostí o azyl obdržala Slovenská republika v roku 2020?

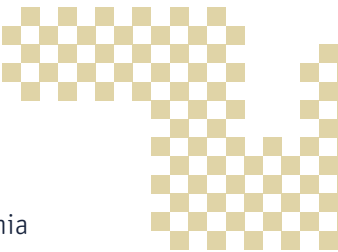
- a) 15817
- b) 859
- c) 282
- d) 4625

12. Kol'kým osobám udelila Slovenská republika azyl v roku 2020?

- a) 11 osobám
- b) 123 osobám
- c) 2103 osobám
- d) V roku 2020 Slovensko neudelilo azyl žiadnej osobe.

13. Občania ktorých krajín sú na Slovensku najväčšou komunitou migrantov?

- a) Občania susedných krajín (Česko, Maďarsko, Ukrajina)
- b) Občania ázijských krajín (Vietnam, Čína, Thajsko)
- c) Občania afrických krajín (Keňa, Mali, Juhoafrická republika)
- d) Občania krajín Blízkeho východu (Sýria, Irak, Egypt)



14. Spoj pojmy s ich definíciou:

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Imigrant | a) Vystahovalec, t. j. migrant migrujúci z územia |
| 2. Emigrant | b) Hromadný alebo jednotlivý návrat nútene vystahovaných osôb späť do vlasti. |
| 3. Vnútorne vysídlená osoba | c) Prisťahovalec, t. j. migrant migrujúci na územie určitého štátu s úmyslom usadiť sa v ňom. |
| 4. Repatriácia | d) Dynamický obojstranný proces vzájomného prispôsobovania sa migrantov a domácich obyvateľov členských štátov. |
| 5. Integrácia | e) Osoba donútená migrovať v rámci svojej krajiny pôvodu. |
| 6. Asimilácia | f) Strach z cudzej a neznámej kultúry alebo z jej nositeľov – migrantov. |
| 7. Xenofóbia | g) Individuálne alebo skupinové splynutie nositeľov jednej kultúry s nositeľmi inej, zväčša dominantnej kultúry, ktoré zároveň znamená opustenie alebo zánik pôvodnej kultúry. |

15. Roztried' pojmy podľa toho, či patria k ekonomickej migrácii alebo k utečenectvu.

azyl, nútená migrácia, pracovné a obchodné príležitosti, vnútorne vysídlená osoba, repatriácia, osobný a kariérny rozvoj, UNHCR, víza

Ekonomická migrácia	Utečenectvo



16. Aké sú podľa teba pozitíva a negatíva migrácie pre krajinu pôvodu (krajinu, z ktorej človek odchádza) a pre prijímajúcu krajinu (krajinu do ktorej človek ide)?

	Krajina pôvodu	Prijímajúca krajina
Pozitíva		
Negatíva		

Kľúč k testu

1.a), 2.b), 3.a), 4.c), 5.b), 6.b), 7.d), 8.a), b), 9.d), 10.b), 11.c), 12.a), 13.a), 14. 1c), 2a), 3e), 4b), 5d), 6g), 7f)

15. Ekonomická migrácia: pracovné a obchodné príležitosti, osobný a kariérny rozvoj, víza
Utečenectvo: azyl, nútená migrácia, vnútorne vysídlená osoba, repatriácia, UNHCR

16. Príklady možných odpovedí:

Pozitíva migrácie (Krajina pôvodu): Remitencie a súvisiace zvýšenie životnej úrovne obyvateľstva a jeho výdavkov, zvýšenie HDP krajiny, Získanie know-how (po návrate migranta do krajiny pôvodu), Zníženie nezamestnanosti

Pozitíva migrácie (Prijímajúca krajina): Riešenie demografických problémov, Vykrytie oblastí pracovného trhu, o ktoré nie je záujem, Brain gain (získanie znalostí, odbornosti a zručností migrantov bez doterajších nákladov na ich vzdelanie, sociálnu a zdravotnú starostlivosť atď.), Dane a povinné odvody štátu, Transfer know-how a inovácií, Flexibilná a dynamická pracovná sila s nižšími personálnymi nákladmi, Rôznorodosť spoločnosti

Negatíva migrácie (Krajina pôvodu): Brain drain (únik mozgov), Sociálne dopady rozdelenia rodín

Negatíva migrácie (Prijímajúca krajina): Brain waste (plytvanie kvalifikačným potenciálom), Dopad na pracovné trhy – vyššia nezamestnanosť pri nesprávnom manažmente migrácie, stagnácia/znižovanie miezd, Menej stabilná pracovná sila, Závislosť na sociálnom systéme, Zraniteľné postavenie migrantov na trhu práce, Sociálne napätie medzi pôvodným obyvateľstvom a migrantmi, xenofóbne postoje verejnosti, Potenciálne ohrozenie bezpečnosti (terorizmus, rasizmus, obchodovanie s ľuďmi, pašeráctvo, nárast kriminality)



PRÍLOHA Č. 3

Ako sa vysporiadať s agresívnymi poznámkami zaťaženými predsudkami?

Urážlivé poznámky vždy riešime pomocou otvorených otázok.

- Prejavíme záujem o študentove myšlienkové pochody. Príklady otvorených otázok:
- Ako to myslíš?
- Čo ťa k tejto myšlienke priviedlo...?
- Aké argumenty túto myšlienku potvrdzujú?
- Aké argumenty túto myšlienku spochybňujú?
- Aké sú príčiny...?
- Keby som povedal/a, že..., čo by si si o tom myslel/a?

Názory nemusia mať dlhé trvanie a každý na ne má právo.

Buďte čo najotvorenejší a kladte otázky, ktoré žiakovi aj skupine umožnia o výroku uvažovať. Vec uzavrieme tým, že objasníme, prečo môže byť jeho / jej výrok vnímaný ako urážlivý a ako taký nie je v škole prijateľný.

Využime príležitosti na analýzu prístupu zaťaženého predsudkom.

Rozvíjajme myšlienky, ktoré k nemu vedú. Nesnažme sa ho jednoducho potlačiť. Vhodná odpoveď by mohla byť napríklad táto:

- “Rešpektujem tvoj názor, že úplne každý má právo na svoje vlastné názory, a to aj vtedy, ak s nimi nesúhlasíme. Zároveň by ma ale zaujímalo a rád/a by som sa ťa opýtal / a (alebo ti dal/a do budúce za domácu úlohu), akými faktami by si svoje úvahy doložil/a.”

Podporujeme žiakov v dôkladnej analýze témy.

Práve to je moment, ktorý môže naštartovať zmenu v postojoch a hodnotách.

Zdroj:

Hello Czech Republic – Doma v nové zemi, META, o.p.s. – Společnost pro příležitosti mladých migrantů (2015), Autorky: Lucie Procházková, Kristýna Titěrová
Dostupný na: https://meta-ops.eu/wp-content/uploads/2019/12/meta_hello_czech_republic.pdf

PRÍLOHA Č. 4

Ďalšie zdroje relevantné k práci s témou migrácie, utečenectva a ľudských práv

Publikácie, príručky

- Nadácia Milana Šimečku - „Ako vieme, že to funguje?“ Zisťovanie postojov a postojových zmien počas vyučovania.
Dostupný na: <https://globalnevezdelavanie.sk/ako-vieme-ze-to-funguje/>
- Materiály UNHCR - Vzdelávanie o utečencoch (Príručky, videá)
Dostupný na: <https://www.unhcr.org/sk/3043-vzdelavanie-o-utecencov.html>
- Migračný úrad MV SR - Infoleták „Utečenci, migranti, azylanti“
Dostupný na: <https://www.minv.sk/?tlacove-spravy&sprava=k-problematike-migracie-a-azyly-vydal-migracny-urad-zaujimavy-infoletak>

Videá

- UNHCR - Aký je rozdiel medzi migrantom a utečencom?
Dostupný na: <https://www.youtube.com/watch?v=OBqgCauthk8>
- UNHCR - Sami sme boli utečenci
Dostupný na: <https://www.youtube.com/watch?v=pOdILKFfFgE>

Metodická príručka vznikla v rámci projektu Edugame Migration, ktorý bol realizovaný s finančnou podporou Oficiálnej rozvojovej pomoci SR, SlovakAid.

Oficiálna rozvojová spolupráca (ODA - Official Development Assistance) je súhrn aktivít štátu zameraných na pomoc a podporu rozvojových krajín smerom k trvalo udržateľnému rozvoju. Vychádza z vnímania spoluzodpovednosti za globálny rozvoj, ku ktorému chcú vlády štátov takýmto spôsobom napomôcť. Súčasťou ODA sú aj projekty globálneho vzdelávania, ktoré sa zameriavajú na integráciu rozvojovej problematiky do učebných plánov a osnov na jednotlivých stupňoch slovenských škôl.

Slovenska republika aktívne zareagovala na migračnú a utečeneckú krízu spôsobenú konfliktom v Sýrii a od roku 2016 začala podporovať aktivity SlovakAid v krajinách Blízkeho východu. Od vypuknutia migračnej a utečeneckej krízy sa SR intenzívne zapája do humanitárnych aktivít reagujúcich na dôsledky ozbrojených konfliktov. SR sa zároveň sústreďí na riešenie príčin vzniku migrácie prostredníctvom zlepšovania životných podmienok obyvateľov (skvalitnenie infraštruktúry, vzdelávania a zdravotníctva), ako aj zlepšením perspektív na uplatnenie sa v ich domovských komunitách (tvorba zručností pre trh práce a skvalitňovanie podnikateľského prostredia). Osobitná pozornosť je venovaná zlepšovaniu životných podmienok utečencov s cieľom napomáhať pri ich dočasnom pobyte v hostiteľských krajinách, respektíve s návratom do krajín ich pôvodu po ukončení konfliktu.

Zdroj: www.slovakaid.sk

Partneri projektu

Impact Games je inovačná platforma pre vývoj hier a využívanie gamifikácie a technológií pre pozitívny spoločenský dopad. Veríme, že práve hry a nové technológie sú jednou z najefektívnejších ciest za pozitívnymi zmenami v sektore vzdelávania.

info@impactgames.eu



Butterfly Effect je vzdelávací program, ktorého cieľom je prispieť k rastu digitálneho biznisu na Slovensku praktickým vzdelávaním novej generácie digitálnych inovátorov. Program vznikol v spolupráci s hlavnými partnermi: Pixel Federation, Sygic, Leaf a HUBHUB.

hello@butterflyeffect.sk



Aaronova dilema - Metodika na prácu s hrou

Autorka: Mgr. Veronika Golianová

Odborný editor: Mgr. Jakub Žaludko

Grafická úprava: Ing. Matej Binka

Za konzultácie a odborné vstupy ďakujeme:

Mgr. Alžbeta Kvasničková, Migračný úrad
Ministerstva vnútra Slovenskej republiky
Mgr. Annamária Naddourová, PhD., Migračný úrad
Ministerstva vnútra Slovenskej republiky
Mgr. Michaela Syčová, Centrum pedagogicko-
psychologického poradenstva a prevencie BA III

© 2021 Impact Games

www.impactgames.eu

BARONOVA DILEMA

