

## **Legyél te is tudatos munkavállaló!**

egy játék a munka világáról

*Te minden, általad megkötött szerződésen,  
mindig elolvasod az apróbetűs részeket is, ugye?"*

*Az információrobbanás alkotta áradatban csak a lényegre nem figyelünk.  
Vajon hányan írnak ma alá úgy munkaszerződést, hogy nem olvassák át alaposan?  
Milyen problémái vannak, lehetnek egy munkavállalónak?*

Mit jelent, ha valaki tudatos? Ki lehet tudatos?  
Mi jellemző a tudatos emberekre?  
És a tudatos tanulókra, akikből a jövő munkavállalói lesznek?  
A kérdésekre választ kaphatunk egy játék segítségével is.

Szakirodalmak és tapasztalatok szerint is a játékos formában történő tanulás, az információ elsajátítása és tudatosítása egyfajta flow állapotnak köszönhetően jobban rögzül. Vajon miben más egy játék, mint egy tankönyv, tananyag? Mikor, hol, kivel játsszunk, játszhatunk?

2019-ben a T-NET Szakszervezet létrehozott egy játékot, melynek elemei a munkavállalóknak készültek. A játék mezőin lépkedve többek között az alábbi kérdésekre keresték a választ: Aláírás előtt átolvasod a szerződésedet? Tudod, hány nap szabadságod van? Tudod, mi a teendő munkahelyi baleset esetén? Ebben a beszámolóban szeretnénk bemutatni a játék „útját”, lehetőségeit.

### **A kezdetek**

Megvalósul egy kreatív ötlet, létrejön egy játék, de vajon milyen a játékosok attitűdje, hozzáállása, milyen előzetes tudással rendelkeznek, van egyáltalán kedvük, idejük játszani? A kérdések sorát folytathatjuk a környezettel kapcsolatban is, tágabb értelemben milyen a játék társadalmi szintű és szűkebb értelemben a fizikai környezet fogadtatása? A játék elsődleges célja a munkavállalók tudatosítása, szakszervezeti tagok toborzása volt, vagyis a célcsoport a már felnőtt munkavállaló. A jelenleg aktív

dolgozók, 25-45 éves korosztályról elmondható, hogy többségüknek nem volt alkalmuk elsajátítani a munkavállalói ismereteket, kivéve természetesen azoknak az oktatási intézményeknek a tanulóit, hallgatóit és tanárait, ahol ezt tanrend szerint oktatják. Ezen kívül a demokráciát, együttműködést, érdekérvényesítést is folyamatosan tanulni, gyakorolni kell. Ehhez még az is hozzájárul, hogy a szakszervezetekkel kapcsolatos tudásunk többnyire tévhitelen alapul. Sokan nem tudják, hogy az első szakszervezetek a 19. század végén alakultak, a munkavállalók önkéntes alapon szerveződő, felépülő demokratikus szervezetei. A szakszervezeteknek köszönhetjük a fizetett szabadságot, a sztrájkjogot, a kollektív szerződést vagy a nyolcórás munkaidőt és az ötnapos munkahetet, a hétvégéket. Számos hatás, változás jellemzi a szakszervezetek történetét is, de napjainkban sajnos kevésbé tudatosult a munkavállalókban, hogy nekik van szükségük a szakszervezetre, hogy jogaikat, céljaikat összefogva, együttes erővel érvényesíthessék, s nem fordítva. A szakszervezet semmit sem „ad”, mert minden a tagok összefogásának eredménye.<sup>1</sup> Innen szép lenne győzni 2023-ban (is)!

Ebbe a munkavállalói, szakszervezeti környezetbe érkezett ez a játék, azonban kérdezni ér, már csak azért is, hogy megfelelő információk tudatában dönthessenek a szakszervezeti tagok és a még nem tagok: de akkor mégis „Mit tudunk közösen elérni?”<sup>2</sup> Erre a kérdésre is választ kaphatunk játék jóvoltából és játék közben.

## **A játék: kezdetek**

**A T-Net Szakszervezet** álmodta, valósította meg a játékot, 2019-ben és próbálta ki a Telekom dolgozóival. Elsődleges cél a szakszervezet népszerűsítése (miben segít a szakszervezet) és a tagtoborzás volt. Alapvető szempont volt az egyszerűség, a praktikum és a gyorsaság, egy munkavállaló munka közben igencsak kevés időt tud fordítani játéokra, főleg akkor, ha mondjuk egy Call Centerben hívást kezel. Fontos volt, hogy munkaközi szünetekben akár 8-10 perc alatt le legyen játszható a játék. A mai kor társadalma amúgy sem tölt több időt igazi értékek vagy számára nem közvetlen tartalmak „fogyasztásával”.

A látványosság és az az érzés, hogy valami különlegeset adjunk, szintén elvárás volt, - mindenki játszott már társasjátékot, mindenki tudja mit is jelent, sőt tudtuk, hogy vannak és lesznek is ennél izgalmasabb, akár egy egész családot, vagy munkavállalói

csoportot egész estére lekötő játékok - így mi az "élő társasjáték" irányába indulva tudtunk különleges élményt adni. Persze mindenki lépkedett már bábuval egy táblás játék során előre meg hátra, **de mi van akkor, ha te magad vagy a bábu.**

Nos, ennek a logikáján és alapján kiindulva született meg az ötlet és a játéktábla 21 mezővel, amelynek szoros kiegészítője egy dobókocka, amely szintén hatalmas, hiszen 50 cm-es oldalai vannak. Ezzel a megjelenítéssel már mindenki játszani akart. A játék lényege nagyon egyszerű volt, van 21 mező, ahol lépésről lépésre haladva a "start" mezőről juss el a "cél" mezőbe. Dobókockával dobsz és annyit lépsz, amennyit dobtál, de csak akkor haladhatsz tovább, vagy dobhatsz újra, ha megválaszolsz egy kérdést helyesen. Milyen kérdések legyenek?! Mit sem ér a látvány és a gyorsaság, ha maga a játék unalmas, vagy nehéz, vagy egyszerűen úgy érzi a játékos, hogy számára nem releváns. Nem érdeke, vagy nem érdekli a játék tartalma és elemei. Elkezdett egy "kreatív csapat" azon gondolkozni, mi az, ami érdekelheti, foglalkoztatja a munkavállalókat és itt nem csak a szakszervezeti tagokra gondoltunk, sőt inkább azokra, akik még nem tagok. A cél a tudatosság fejlesztése volt és hogy ismerje meg a saját jogait, lehetőségeit. A kérdések tehát olyan témákra kellett, hogy épüljenek, melyek hatással vannak a dolgozókra és számukra hasznos ismereteket adnak. A szakszervezet céljaival megegyezően tehát a munkajogi ismereteket és alaptételeket vettük elő. Nem csak az általános ismeretekre alapoztunk, hanem a Telekomban érvényes belső munkajogi szabályokra, kollektív szerződésre és a béren kívüli juttatások szabályaira. Íme néhány példa:

*Mennyi alapszabadság jár egy munkavállalónak a törvény szerint?  
Mennyi lehet a maximum életkor után járó pótszabadság?  
Mennyi a felmondási idő? Mikor jár végkielégítés? Milyen bérkülönbségek vannak a nők és a férfiak jövedelme között? Mikortól igényelhető a családi adókedvezmény gyermekvállalás esetén? Mire oszthatod fel a béren kívüli juttatási kereted?*

A kérdésekre totó jelleggel három vagy négy lehetőség közül választva kellett választ adniuk a játékosoknak. Emellett aktív mezőket is létrehoztunk, mely nem tudás alapon léphető át, hanem szerencse alapon:

*„A vállalatnál leépítés zajlik. Dobj a kockával, ha páros számot dobtál megúszad és maradsz a vállalatnál, ha páratlan számot sikerült dobnod, sajnos leépítettek, kezd el újra előlről a játékot.”*

Ezek után következett a játék grafikai megvalósítása. Itt a T-Net Szakszervezet grafikai elemeit és logóját, valamint a színeit vettük alapul és alkottuk meg a táblánkat. Tapasztalataink alapján a játék nagyon hamar népszerű lett. Aki aktív volt és játszott velünk, az a végén, amikor beért a célba egy erős kézfogással és egy "Gratulálok! most már Te is tudatos munkavállaló vagy!" - üzenettel fogadtuk. Ezen kívül nyilván szükség volt valamilyen apró repi ajándéokra is, bögre, pohár, kártyatartó, toll stb. De nem ezért játszottak, nem az apró ajándék volt a cél, hanem az élmény és a tudás! Az, hogy mondjuk négy kollégájával játszva, büszkeséggel töltötte el őt, hogy tudja a kérdésekre a választ, aki meg nem tudta, az meg még jobban örült annak, hogy most már ezt is tudja. A T-Net Szakszervezet a Telekom összes telephelyére elvitte a játékot, egész napos kitelepülések keretében műszaki központokba, hívásfogadó területek központjaiba jelentünk meg és népszerűsítettük magunkat a tudást és a játékot. Budapest, Debrecen, Nyíregyháza, Győr, Szeged, Sopron, mindenhol sikert aratott.

### **A játék oktatási környezetben való adaptálása**

Több éves szakszervezet tagság sem (lehet) elég, hogy egy tag átlássa, hogy működik egy szervezet, milyen prioritások mentén szerveződik, milyen kommunikációs hálózattal, stratégiával rendelkezik.

Az elmúlt évtizedekben a szakszervezeti mozgalom leépülőben van, de a [Szakszervezetek Együttműködési Fóruma](#) oktatási programjának köszönhetően elindult egy szemléletváltás. Képzések, cikkek, könyvek szólnak már a változásról - nem a szakszervezetnek van szüksége tagokra, hanem a munkavállalóknak van szükségük szakszervezetre, mert együtt, közösen érvényesíthetik a jogaikat.<sup>3</sup> A munkavállalók, a szakszervezeti tagság tudatosítása elkezdődött, a képzett szakszervezeti tagok pedig elindultak és kérdeznek, szerveznek. Így lehet eljutni ehhez a játékhoz is, ennek a folyamatnak egy kisebb eleme ez a játék. A számos törvény, működési szabályzat hagyományos módon való böngészése után egy pedagógusnak (is) felüldülést jelenthet az olvasottak játékban való feldolgozása, alkalmazása, majd oktatási környezetben való kipróbálása, módszertannal való kiegészítése. A játék hatékonyságát és "jóságait" felismerve Pandur Emese pedagógusként többet, más lehetőségeket is látott a játékban és könyvtárostanként információforrásokkal és pedagógiai módszertannal egészítette ki.

Ez a játék nem csak a közszolgálati területen dolgozó munkavállalóknak segíthet tudatossá válni, hanem az oktatásban is kiválóan alkalmazható. Természetesen a versenyszférára jellemző elemeket át kellett szerkeszteni és adoptálni szükséges ahhoz a környezethez, amiben a pedagógus társadalom, vagy akár a teljes közsféra dolgozik. A kérdéseket tehát át kellett fogalmazni az adott célcsoport tudásához és igényeihez igazodva.

### **A játék egy oktatási intézményben**

A kadarkúti Jálics Ernő Szakképző Iskola és Szakiskola Somogy megyében található, az iskola képzési profilja a vendéglátás. A szakképző iskola 10. és 11. évfolyamos osztályos tanulói 2022 novemberében kommunikáció órán próbálhatták ki és dolgozhatták át a játékot. A játékot pár e-mail váltás után a T-Net Szakszervezet elnökétől kértünk el.

#### *Előkészületek, átdolgozás tanóra alkalmazásra mindkét osztályban*

A tanóra tervezése előtt szükséges volt a játékszabály, a játék tartalmának megismerése. A játék átdolgozása, tartalma teljes egészében megegyezik a tantervi követelményekkel, mindössze a tananyag átcsoportosításra volt szükség. A játék érinti a nonverbális és a verbális szakmai kommunikációt, a információforrások ismeretét és használatát, ezeken kívül fejleszti a tanulók anyanyelvi, személyközi- és állampolgári kompetenciáit is. Az eredeti, nagy mezőből kis játékmezőkké alakultak, így még inkább társasjátéknak, bensőségesebb szituációként élhették meg a tanulók a játékot, de ezen kívül a termet is átrendeztük. Rövid ráhangolódás, bevezetés után játék elemeinek kiosztása után a szabályokat követve, a mező állításait, tartalmait kevésbé ismerve játszottak a csapatok egy kört. A csapatalkotás szimpátia alapján történt, az előző tanévben három alkalommal dolgoztak a tanulók csoportban. Ennek az eredménye lehet, hogy a csapaton belül maguktól szerepekbe kerültek a tanulók, megosztották egymás között a feladatokat: egy tanuló felolvasta a szabályokat, egy tanuló felállította a mezőket stb. Kis versengés, izgalmat is lehetett érezni, vajon ki ér előbb célba. A játék után megbeszéltük a tapasztalatok. Ezután következett a játék állításainak, kérdéseinek átdolgozása, korosztályra szabott, egyéni tapasztalatokra épülő megfogalmazása.

### *A tanórai kipróbálás, a tanóra elemei*

Először frontálisan egy problémafán gyűjtöttük össze a tanulók tapasztalatait, azokat az eseményeket, embereket, akikkel találkoztak, szembesültek gyakorlati idejük alatt. A tanulók kapcsolatait egyéni kapcsolattérképeken ábrázoltuk és tanulónként legalább három szituációval dolgoztunk. Például mi lenne, ha a főnököddel/munkatársaddal jobb/rosszabb lenne a viszonyod. Ezután a munka világával kapcsolatban tanult fogalmakat 3T táblázatban gyűjtöttük össze (tudom, tudni akarom, megtanulom). A problémákat, kapcsolatokat, szituációkat összesítve páros és csoportmunka során új állításokat írtak a tanulók a játékhoz. A négy tanóra alatt a tanulók közötti kommunikáció pozitívan változott, több szituációt is megosztottak egymással és közösen találtak megoldásokat is. Ezen kívül a szövegértési-szövegalkotási képességük is fejlődött, hiszen nekik kellett megérteniük a játék eredeti kérdéseit, majd a saját tapasztalataik, tudásuk alapján új állításokat megfogalmazni. A téma feldolgozása lehetővé tette volna a kooperatív eszközök használatát, de a mondatok átírása során a tanulók inkább a páros munkaformát választották.

### *A tanórák után*

A legmotiváltabb tanulók (nyolc fő, két csapat a 10. és 11. évfolyamról) kiválasztásra kerültek, majd 2022 decemberétől a szabadidejükben, az iskola könyvtárában dolgoztak a játékon.

Az iskolai könyvtár különösen alkalmas helyszín a tanulók projektmunkáira, különösen akkor, ha azokban nemcsak egy tanulócsoportból vesznek részt. Ezek a terek nem csak a tanulás (nyugodt) színterei, hanem információs központok, minden tanuló számára egyformán elérhetőek. Emellett az iskola egyik legdemokratikusabb színterei is.<sup>4</sup> Az iskolai könyvtárban egyszerre találnak a projekt résztvevői találkozási helyet, megfelelő munkakörnyezetet (információforrásokat; asztal, szék, írószerek, technikai eszközök).

A könyvtári találkozók során online is beszélünk Szatmári Lajossal, a T-Net Szakszervezet elnökével. Az online beszélgetés motiválta a tanulókat, ismét sikerült közelebb kerülnünk a munka világához, a problémákhoz és azok megoldásához.

Elkészült két játékmester, saját grafikával, állítások és totókérdések, de szükség volt a játékmester kiválasztására, felkészítésére is. Ezután véglegesítettük a játékmester állításait.

Pár, tanulók által írt példamondat:

1. Ha elolvastad a munkaszerződésed feltételeit, mielőtt alá írtad volna, lépj előre 2 mezőt, ha nem vagy tisztában a feltételekkel maradj a START mezőn.
2. Kiállsz a társaid mellett, akik jelezték, hogy veszélyes a cukrászdában/konyhában található lépcső, ezért közösen jeleztétek a feletteseknek a problémát. Mivel szolidáris voltál a társaiddal előre léphetsz egy mezőt!
3. Túlóráztál. A főnököd nem fizette ki és nem adott szabadságot sem. Ha szóltál, dobj és lépj előre annyit, amennyit dobtál! Ha nem szóltál a dobásod érvénytelen lesz
4. Hány szabadnapod van? Ha tudod, dobj még egyszer, ha nem, akkor maradj a helyeden. (válasz: 19 éves koráig évente 45 nap, utána 30 nap)
5. Szerződés nélkül mentél dolgozni, de megígérték, hogy öt munkanapon belül megkapod a papírjaidat. Ha elfogadtad kimaradsz egy körből, viszont, ha nem fogadtad el előre léphetsz és újból dobhatsz.

A közös munka során sajnos a tanulók száma csökkent (időhiány, egyéni konfliktusok), a játék átdolgozásának végére két-két fő maradt a csapatokból. A legelszántabb tanulóknál már kialakult a játékhoz való kötődés és belső motiváció, aminek hatására egy új, erős csapat jött létre és a játékverziók is egyesítésre kerültek. Összegyűjtöttük a játékmester tulajdonságait és a játék általunk kitalált szabályait.

2023. április 3-án ellátogatott iskolánkba Szatmári Lajos és elhozta számunkra a játék óriás mezőjét. Így a két osztály csapatainak munkáját külön is láthattuk, és természetesen el is játszottuk. Sok jó tanáccsal lettünk gazdagabbak. A játékos délutánon iskolánk szakoktatója volt segítségünkre.

### *A projekt nyilvánosság elé "lép"*

A már egy csapattá vált négy tanulóval 2023. április 26-án mutattuk be Budapesten, a Könyvtárostanárok Egyesületének [Tavaszi Szakmai Napján](#) a játék általunk átdolgozott verzióját (a két játékverzióból egyet hoztunk létre). Tanulóink a pedagógusoknak meséltek a közös munkáról, eredményekről, tapasztalatokról. A budapesti szakmai programon szintén a szakszervezet elnöke, Szatmári Lajos biztosította számunkra az óriás mezőt. A könyvtárosok, könyvtárostanárok számára, a tanulók bemutatója után külön műhelyrész keretében lehetőségük nyílt arra is, hogy kipróbálhassák a játékot, valamint elkezdtek a játék könyvtárosoknak, könyvtárostanároknak szóló verzióját is. Csoportokban megbeszéltük, hogy a munkavállaló (könyvtáros, könyvtárostánár) milyen tulajdonságokkal rendelkezik és kell rendelkeznie, milyen kihívásokkal szembesül, feltérképeztük a szakma kapcsolatrendszerét. A résztvevők egy kommunikációs kérdőívvel és a Katz-féle (1967, Smith, Bruner és White 1956, Mc Guire 1969) attitűd elméletének kivonatával távoztak és remélhetőleg inspirálódtak. Terveink szerint, egy projekt keretében lesz alkalmunk elkészíteni a játék másik, szakmaspecifikus verzióját.

Még 2022 decemberében ötletünkkel jelentkeztünk a [Diákprojekt](#) nevű projekt versenyre, aminek eredményhirdetésére 2023 májusában került sor. Különdíjban részesültünk, az ezzel járó összegből szeretnénk játékmezőt vásárolni, hogy a játék még élvezetesebb legyen iskolákban, a diákönkormányzat napján önálló programelem lehessen. Valamint, ha tanulóink vállalják és időnk, energiánk engedi, más intézményekbe is elvihessük a játék élményét.

### *A játék újabb következménye / továbbélése az iskolában*

A játék ötletéből kiindulva egy iskolán belüli projekt is indult, hogy azokat a tanulókat is bevonjuk a játékos tanulási formába, akik ugyan nem dolgoztak tovább a játék mondatain, szabályain, de érdeklődést mutattak a téma iránt. Szorgalmi feladatként játékok, gyűjtőmunkák készülhettek a munka világával kapcsolatban (pl szókereső készítése), a munka történetével kapcsolatos szövegértési feladatlapokat oldottak meg a tanulók. Ez egyfajta "kilépési lehetőség" volt számukra a megszokott, hétköznapi iskolai órákból és tananyagból, de ezáltal is fejlődött a lényeglátásuk, fogalmazásuk, helyesírásuk is.

A projekt keretén belül a tanév végén, 2023 júniusában tanórai keretek között próbálhatták ki a kilencedik évfolyamos tanulók a játékot. A tanulók csapatokat alkottak, majd kicsinyített játékmezőn játszhattak. A játékokat a tizedik osztályos játékmester és segítője vezette. **Kihirdetésre kerültek a 2022/2023-as tanév fiatal tudatos munkavállalói.**

A projektet a következő tanévben is szeretnénk megvalósítani, kidolgozás alatt van a játék hatásának mérése, naplózási technika bevezetése (Jesztl és Lencse, 2018), valamint ráhangoló és a játékot lezáró ötletgyűjtemény. A játék átdolgozásának lépései, módszerei óratervekben kerültek rögzítésre és egy projektterv is készült. Könyvtárostanárokon keresztül elkezdtük a játék országos szintű terjesztését, amit ősszel folytatunk. Ezen kívül civil szervezeteket is megkerestünk, hogy ők is átdolgozhassák a játékot, minél szélesebb körben elérjük a célzott korosztályt, így kialakult egy intézményen kívül megvalósuló projekt is. Ehhez elkészült a játék önálló [honlapja](#).

**Oktatási környezetben kiemelt célunk, hogy megkönnyítsük az iskola és a munka világa közötti átmenetet, kapcsolatot, hogy a tanulók a munka világába lépve már tudatosabb munkavállalók legyenek.**

## **Összegzés, jövőkép**

Úgy látjuk, hogy a játék továbbra is számos lehetőséget rejt magában, akár a korosztályt, akár az alkalmazott területet tekintjük. Továbbra is használható a szakszervezeti tagok és nem tagok tudatosítására, de egy (szak)szervezet működésének indikátoraként is.

A játék oldottabbá, nyitottá teszi a játékosokat, megváltozhat a magunkról és másokról alkotott képüket. Megmutathatja a játékosok attitűdjét, akár a szakszervezetekkel, akár bármely kérdés során felmerült reakció kapcsán érzékelhetjük a játékosok tapasztalatait, a mások által közvetített attitűdöket, és mindez játékos környezetben megváltoztatható. A játékmester és a játékosok jobban figyelnek egymásra, közösen alakítják a játék információértékét is. Ennek eredményeként pedig elindulhat egy szemléletváltás a (szak)szervezetek működésével kapcsolatban is.

A játék után és közben spontán beszélgetések alakulásával még jobban megismerhetjük egymás problémáit, látásmódját és remélhetőleg az élmény új közösségek kialakulását is eredményezi.

Reméljük minél több játékverzió jön létre és minél több leendő és már aktív munkavállalóhoz jut el a játék: korosztályonként, iskolatípusonként, szakmánként és természetesen szakszervezetenként is.

Munkánkban abszolút közös pont a kommunikáció, ami az egész életünket meghatározza, "behálózza": az otthonunkat, az iskolát, a munkahelyünket, szervezeteket, mindennapjainkat. Úgy tapasztaltuk, hogy kettőnk együttműködése, tudásunk megosztása során szinte magától egybeolvadt, kiegészítették egymást a munkatereink, a szakszervezet, a pedagógia és a könyvtár, de még számos ponton tudunk továbbra is kapcsolódni.

Szintén reméljük, hogy munkánkkal hozzájárulunk egy olyan szemléletváltáshoz, ahol az otthon és az iskola-munkahely után akár szakszervezet is lehet "harmadik hely" (Oldenburg, 1989), valamint a jogi segítség, az üdülés és egyéb kedvezmények mellett "juttatásként" a kommunikáció is megjelenik majd (Szvetszky, 2017).

## Hivatkozások

1. Karácsony Szilárd: a dolgozóknak szükségük lenne a szakszervezetekre – 2. rész. URL: [https://hirklikk.hu/kozelet/karacsony-szilard-a-dolgozoknak-szukseguk-lenne-a-szakszervezetekre-2-resz/419780?fbclid=IwAR0EKXB9aWHp-QFnV2Y3J3gi-RJ16jhoPDrV\\_oXrfXSIEziffwEm1nDuRRs](https://hirklikk.hu/kozelet/karacsony-szilard-a-dolgozoknak-szukseguk-lenne-a-szakszervezetekre-2-resz/419780?fbclid=IwAR0EKXB9aWHp-QFnV2Y3J3gi-RJ16jhoPDrV_oXrfXSIEziffwEm1nDuRRs) utolsó letöltés: 2023.08.18.
2. A Szakszervezetek Együttműködési Fórumának képzési programja , Karácsony Szilárd tréner.  
URL: <https://szef.hu/2020/07/17/a-szakszervezetek-egyuttmukodesi-foruma-oktatasi-programot-indit-2/> utolsó letöltés: 2023.08.18.
3. Karácsony Szilárd: a dolgozóknak szükségük lenne a szakszervezetekre – 2. rész. URL: [https://hirklikk.hu/kozelet/karacsony-szilard-a-dolgozoknak-szukseguk-lenne-a-szakszervezetekre-2-resz/419780?fbclid=IwAR0EKXB9aWHp-QFnV2Y3J3gi-RJ16jhoPDrV\\_oXrfXSIEziffwEm1nDuRRs](https://hirklikk.hu/kozelet/karacsony-szilard-a-dolgozoknak-szukseguk-lenne-a-szakszervezetekre-2-resz/419780?fbclid=IwAR0EKXB9aWHp-QFnV2Y3J3gi-RJ16jhoPDrV_oXrfXSIEziffwEm1nDuRRs) utolsó letöltés: 2023.08.18.
4. IFLA UNESCO Iskolai könyvtári nyilatkozat: IFLA UNESCO School Library Manifesto. URL: <https://www.ifla.org/publications/ifla-unesco-school-library-manifesto-1999/> utolsó letöltés: 2023.08.18.

## Felhasznált irodalom

- Funkcionális attitűd elméletek (Katz 1967, Smith, Bruner és White 1956, Mc Guire 1969). URL: <https://pszichologia.szeszterke.ro/az-attitudok-funkcioi/> utolsó letöltés: 2023.08.18.
- Harmadik helyeink. URL: [https://mandadb.hu/cikk/1313663/Harmadik\\_helyeink?fbclid=IwAR3GT8-W5rWhG7TxnEO5Jnz5px5jUdxDbZ6cz1IkCGg4LljMf8q8u41KhAY](https://mandadb.hu/cikk/1313663/Harmadik_helyeink?fbclid=IwAR3GT8-W5rWhG7TxnEO5Jnz5px5jUdxDbZ6cz1IkCGg4LljMf8q8u41KhAY) utolsó letöltés: 2023.08.18.

- IFLA UNESCO Iskolai könyvtári kiáltvány  
URL: <https://www.ifla.org/publications/ifla-unesco-school-library-manifesto-1999/> utolsó letöltés: 2023.08.15.
- Lencse Máté: Társasjáték- pedagógia. In: Polonyi Tünde (szerk.): Innováció az oktatásban. Bp.: Oriold és Társai, 2019. p. 259-274
- Karácsony Szilárd: Szak-könyv. Bp.: Szakszervezetek.hu., 2011. 272 p.
- Kámán Veronika: Az iskolai könyvtár, mint harmadik hely.  
URL: <https://edit.elte.hu/xmlui/handle/10831/46538> utolsó letöltés: 2023.08.15.
- Porpáczy Éva (ford.): Túllátni önmagunkon: A kifelé irányuló szemléletmód hatalma: Hogyan változtassunk meg életeteket és alakítsunk át szervezeteket? Casparus Kiadó Kft., 2018. 194 p.
- Szakszervezetek Együttműködési Fóruma. URL: <https://szef.hu/> utolsó letöltés: 2023.08.18.
- <https://szakszervezetiaktivista.hu/> utolsó letöltés: 2023.08.18.
- Szeptelszky Zsuzsanna: Rejtett szervezetek: az informális kommunikáció hatalma. Bp.: Typotex, cop. 2017. 208 p.

## Források

A játék honlapja, képekkel: <https://legyel-te-is-tudatos-munkavallalo.webnode.hu/>

## A szerzőkről

*Pandur Emese*, könyvtárostanárr, magyartanárr. A kadarkúti Jálics Ernő Általános Iskola Kollégium könyvtárostánára, a KSZC Jálics Ernő Szakképző Iskola és Szakiskolában óraadó magyartanárként dolgozik.

*Szatmári Lajos*, a T-Net Szakszervezet elnöke, a Szakszervezetek Együttműködési Fórumának alelnöke