



ÄVENTYRET VÄRLDEN



Det här äventyret handlar om att få kontakt med scouter i ett annat land och lära sig om hur deras liv ser ut.

Scouterna ska arrangera en JOTI-helg med avdelningen. Patrullerna ska välja ut ett land eller en plats de är extra nyfikna på, och sedan komma fram till vad de vill veta mer om eller prata om med ungdomar därifrån. Det kan handla om scouting, om kultur, om levnadsförhållanden m.m. Scouternas nyfikenhet är det som ska vara drivande. När patrullen kommit fram till vad de vill veta mer om, behöver de hitta bra metoder för att göra det.

Tänk på att det här är ett exempel på hur äventyret Världen för äventyrarscouter kan gå till. Om du vill läsa mer om äventyret och göra det på ett annat sätt kan du läsa mer i Äventyrarens handbok.

TIDSÅTGÅNG

2-6 möten + en helg eller en dag för JOTI.

MÅLSPÅR

Förståelse för omvärlden: Äventyrarscouten får lära känna andra kulturer än sin egen. Scouten reflekterar över människors olika villkor och förutsättningar. Scouten får insikt om hur hans handlingar kan få både positiva och negativa konsekvenser på en global nivå.

Kreativa uttryck: Äventyrarscouten utvecklar sin kreativitet och fantasi genom att pröva nya och annorlunda uttryckssätt. Scouten övar på förmågan att leva sig in i sagor och berättelser och får delta i skapandet av dem. Äventyraren inspireras av andra, vågar uttrycka sig själv och visa upp sina uttryck för andra.

Kritiskt tänkande: Äventyrarscouten utvecklar ett konstruktivt och relevant ifrågasättande och analyserande av allt mer komplexa frågor. Scouten tränar på att se saker ut olika perspektiv.

Ni avgör vilka målspar ni ska arbeta med under projektet, ovan nämnda målspar är förslag och exempel, men det är upp till er att välja vilka målspar som känns relevanta att fokusera på för er avdelning och just detta projekt.

JOTA-JOTI är världens största scoutarrangemang med över en miljon deltagare varje år! Jamboree on the Air (JOTA) och Jamboree on the Internet (JOTI) är ett internationellt arrangemang som hålls den tredje helgen i oktober varje år. Det är ett av The World Organization of the Scout Movements (WOSM) officiella arrangemang. Genom JOTA-JOTI får scouter kontakt med andra scouter över hela världen. Kommunikation sker genom radiokommunikation, IRC chattsystem, Skype med mera. Arrangemanget handlar om att skapa nya kontakter och få nya vänner världen över, lära känna kulturer och utbyta erfarenheter.



CHECKLISTA FÖR LEDARE:

Inför er JOTI-helg kan det vara bra att du som är ledare har koll på allt som behövs. Du kan använda dig av checklistan för att bocka av.

- Anmäl ert arrangemang på <http://jota-joti.scout.se/om-jota-och-joti/kom-ihag-anmalan/> senast 1 månad innan JOTA-JOTI-helgen.

CHECKLISTA FÖR JOTI:

- Datoruppkoppling (om ni bara ska köra IRC-client behövs inte mer än 2 G totalt för helgen, annars kan mer behövas)
- WiFi eller anslutning till datorer
- Datorer och/eller mobiler
- Installera IRC-klient
- Inlogg för kåren på olika sociala medier vid behov
- Läs på om JOTI på deras hemsida
- Köp märken för arrangemanget, JOTA-JOTI-märken beställs i scoutshop.se
- Fundera över:* Vill vi prata patrull till patrull (hela gänget på samma gång över video/röst/gruppchatt) eller en till en (så att alla i patrullen hittar/får var sin person att prata med, och att man delar erfarenheter efteråt)?

Lägg till egna punkter om du vill!

-
-
-
-

EFTER ARRANGEMANGET

Efter ert arrangemang ska ni utvärdera. På <http://jota-joti.scout.se/rapporter/ladda-upp-en-rapport/> hittar du som är ledare ett formulär som du fyller i och skickar in.



MÖTE 1. INTRODUCERA INTERNATIONELL SCOUTING

Första mötet går ut på att ge scouterna en introduktion både till internationell scouting i allmänhet och till JOTI.

Om du som ledare har egna erfarenheter av internationell scouting är det jättebra att berätta om det och hur scouting går till i olika länder. Om du inte har egna erfarenheter att prata om kan du antingen bjuda in någon annan ur kåren, eller kolla på <http://www.scoutservice.se/scout-i-varlden/>.

Titta sedan tillsammans med scouterna på jota-joti.info och jota-joti.scout.se för att hitta generell information om vad JOTI är för något. Kolla igenom hela projektplaneringen och bestäm om det här är rätt projekt eller inte – det finns många andra saker man kan göra inom ramen för äventyret Världen, och flera andra äventyr. Kanske ska ni göra något helt annat? Ta en paus, lek en lek.

VÄLJ ETT LAND

Låt scouterna välja ut ett land de är extra nyfikna på. Tanken är att ni under JOTI-dagen fokuserar extra mycket på att prata med scouter i det land scouterna kommit överens om. Om ni vill kan ni göra det här till en övning i olika sätt att fatta beslut. Tips på metoder för att välja ett land:

- Alla i patrullen får skriva ett land på en lapp. Lägg lapparna i en skål, och låt en ledare dra. Det land som dras, är det ni undersöker.
- Försök nå konsensus – alla är överens. Om ni bestämmer er för det, är ni inte klara förrän alla i patrullen är tillfreds med vad ni beslutat. Det kan innebära att ni kommer överens om något som inte är någons favoritalternativ, men som alla är okej med. För att lyckas nå konsensus (att alla är överens) krävs det att alla i patrullen lyssnar på varandra, och att alla försöker förklara vad de vill. Det är inte okej att köra över en patrullmedlem som inte vill acceptera ett förslag bara för att en majoritet är för förslaget, men det är inte heller okej att en enskild individ kör över hela resten av patrullen utan att vara konstruktiv. Alla måste anstränga sig för att försöka komma överens, ta hänsyn till varandras synpunkter, och leta efter bättre alternativ.
- Använd någon form av majoritetsbeslut. Ni kan välja att ta det alternativ som får flest röster i en enkel omröstning, eller någon mer avancerad variant av majoritetsbeslut. Använd internet om ni vill ha inspiration på andra sätt att rösta!
- Ta en jordglob eller karta. En i patrullen får ögonbindel, och pekar på en plats/ett land. Platsen eller landet hen pekar på är den ni valt.



MÖTE 2. JOTA-JOTI-FÖRBEREDELSE

Låt scouterna själva skapa en presentation av sin patrull, avdelning och kår. De kommer behöva hela mötet på sig att skapa denna. Gör den som en film med mobilen, som en sida på kårens webbsida (gärna med foton och teckningar, inte bara text), eller på något annat kreativt sätt!

Låt gärna patrullerna göra egna beskrivningar. Ni kan ha ett extra möte där ni planerar denna del ordentligt och låter patrullerna bestämma olika saker de vill berätta om. Det kan vara om kåren eller om deras närmiljö och samhälle. Är det kanske något som de vill fråga eller ha hjälp med? Detta är ett kul sätt att få input på ett projekt ni gör: Vilken färg ska vi ha i vårt rum när vi målar om? Vad tycker andra länder om era avdelningsregler? Fundera över om ni gjort något ni vill dela med er av!

MÖTE 3. SÄKERHET PÅ NÄTET

På det här mötet pratar ni om att vara schysst kompis på nätet och hur man ska göra och inte göra. Som ledare tar du rollen som samtalsledare och moderator – låt scouterna själva komma fram till vad som är viktigt för att vara en schysst person på internet. Om du vill och tycker det behövs kan du flika in bra tips och metoder själv också.

Det finns många övningar om att vara schysst på nätet i Aktivitetsbanken. Använd de som känns relevanta för din grupp. www.aktivitetsbank.scouterna.se

Ett annat förslag är att göra övningar kopplade till scoutlagen. Hur skulle scouterna själva skriva om scoutlagen om den skulle vara regler för hur man betar sig på nätet?

Schysst på nätet-tips:

<https://www.bris.se/>
<http://jota-joti.scout.se/>
<https://friends.se/vad-vi-gor/natet/>



Det finns många sätt att kommunicera på internet. På hemsidan jotajoti.info finns tips på bra sätt att komma i kontakt med scouter i andra länder, men ni kan säkert komma på fler. Ta med en dator eller två och låt scouterna testa olika sätt att kommunicera på. Vissa är enkla, men andra (till exempel IRC) kan kräva lite övning och meckande innan det fungerar som man vill.

Här finns förslag på omkring-aktiviteter under själva JOTI-arrangemanget: <http://jota-joti.scout.se/om-jota-och-joti/kringaktiviteter/>. Låt scouterna välja någon/några av dessa aktiviteter, eller något annat, som de vill göra.

Testa gärna några av kommunikationsövningarna som finns i aktivitetsbanken också. Att kunna samarbeta och kommunicera är bra även utan dator!

MÖTE 4. JOTA-JOTI-HELGEN

Tillämpa allt ni skapat. Presentationen ska upp på er hemsida eller liknande så att alla kan se och så att scouterna kan skicka länk till andra scouter för att de ska kunna få en uppfattning om vilka ni är.

Försök att kommunicera extra mycket med scouter från landet ni valde ut i början. Ställ frågor och lär er mer om deras vardag och deras scouting.

Låt scouternas planering genomföras även om du som är ledare inte tror det kommer hålla hela vägen och låt dem utvärdera sin insats efteråt.

MÖTE 5. UTVÄRDERING, SUMMERING OCH FIRANDE

Lärdomar av internationellt/världen: Använd mallen för att utvärdera. Skriv ut ett exemplar till varje scout och låt dem utvärdera själva. Låt dem sedan presentera för varandra i patrullerna. Se till att alla scouter får säga åtminstone en sak. Prata också om vad ni lärt er om scouting i andra länder.

Fira att projektet är avslutat. Välj vilket sätt du vill fira på som du tror passar dina scouter bäst! Tårta, lägerbål eller bara att prata om vilket bra jobb de har gjort.



MALL UTVÄRDERING

Svara på frågorna genom att skriva, måla, rita vad du tyckte om vårt arrangemang:

Detta var bra:

Detta gick inte så bra:

Detta ska vi göra igen:

Detta vill jag inte göra igen: