

Felelős Gasztrohős Alapítvány - Gasztrohős Próbatétel Szakmai beszámoló

A Felelős Gasztrohős Alapítvány Gasztrohős Próbatétel programja az ALDI Magyarország támogatásának köszönhetően országszerte hat középiskolában valósult meg az osztályokat kísérő tanárok és 335 diák bevonásával. Az Alapítvány csapata Budapesten, Baján és Egerben a 2021/22-es tanév második félévében hat alkalommal tartott programot, alkalmanként kettő-négy osztály részvételével.

Részvevő intézmény neve	Diák létszám	Osztályok
Eszterházy Károly Egyetem Gyakorló Általános, Közép-, Alapfokú Művészeti Iskola és Pedagógiai Intézet (Eger)	54	11A, 11C
Kőrösi Csoma Sándor Két Tanítási Nyelvű Baptista Gimnázium (Budapest)	71	11B, 10B, 12A
Corvin Mátyás Gimnázium (Budapest)	61	9D, 11B
Bajai SZC Bányai Júlia Technikum és Szakképző Iskola (Baja)	50	9A, 9B
Szivárvány Baptista Szakképző Iskola, Technikum, Általános Iskola, Szakiskola és Gimnázium (Budapest)	40	10A, 10D, 11A, 11D
Madách Imre Gimnázium (Budapest)	59	9A, 9D

A budapesti Madách Imre Gimnázium egyik osztályában zajló programról videófelvétel is készült.



Az Alapítványról röviden

A Felelős Gasztrohős Alapítvány célja a fenntartható étkezés elterjesztése a magyar lakosság körében, az óvodásoktól az idősekig. 2012 óta online és direkt lakossági aktivitásokkal, oktatóprogramokkal és kampányokkal hívjuk fel a figyelmet arra, hogy a bevásárlás, főzés és étkezés során hogyan csökkenthető az ökológiai lábnyom. 2018-ban kezdtük el kidolgozni ezt az ismeretterjesztő programot, melynek keretében célcsoportjainkat – óvodásokat, általános iskolásokat, középiskolásokat, és felnőtteket - komplex játékos formában tudjuk edukálni. Az Alapítvány másik fő tevékenysége egy fenntartható vendéglátóhely minősítés, jelenleg országszerte több mint ötven étterem rendelkezik [Minősítésünkkel](#).

Célok

A 2018/19-ben sikeresen megvalósított első körös ALDI pályázati program idején a facebook posztok és weboldal bejegyzések hatására több középiskola is jelezte érdeklődését, hogy szívesen fogadná Gasztrohős PróbatÉtel programunkat. Ez megerősített minket abban, hogy az iskolák várják a játékos szemléletformálással tanító programokat. A pályázatunk célkitűzése ezúttal az volt, hogy országszerte hat középiskolában legalább két-két osztályközösség bevonásával 360 középiskolás diákot és 12 tanárt érjünk el.

Hiszünk abban, hogy úgy érhetünk el szemléletváltást, ha a játékelmény felől közelítünk. Egyfelől azért, mert az egymás után következő, szépen kidolgozott, interaktív kihívások közelebb hozzák a mondanivalónkat a játékosokhoz egy frontális szemléletű tudásátadáshoz képest. Másfelől azért, mert nem véletlenszerűen összeválogatott résztvevők játszanak, hanem egy létező, szinte minden nap aktív közösség tagjai. További pozitív eredménye a programnak, hogy a közösséget indirekt módon erősíti.

Résztvevők

A jelentkezést 2022 januárjában nyitottuk meg és gyorsan meglettek a résztvevő osztályok, hiszen az első pályázatos körből is maradtak érdeklődők és csak melléjük kellett újabb lelkes iskolákat keresnünk. Négy intézmény Budapestről, egy Bajoról, egy pedig Egerből nyert felvételt a programba, a jelentkezések elbírálásakor a beérkezési sorrendet vettük figyelembe.



Programterv

A programot a felnőttek számára kidolgozott Gasztrohós PróbatÉtelből dolgoztuk át az első pályázati szakaszban a fiatalabb korosztály igényei szerint. A kidolgozásba bevontuk azokat a tanárokat, akik az intézményi kapcsolattartók voltak. Velük egyeztetve alakítottuk át és ki az új játékokat, hogy azok szintben megfelelőek legyenek a középiskolás diákok számára. A mostani játéksorozatban a diákoktól kért korábbi visszajelzések alapján egy feladatot változtattunk, a környezetszennyező tevékenységek keresgélése és megoldása helyett egy húsfogyasztással kapcsolatos állomás lépett be.

A játék az iskolai tornatermekben, illetve udvarokon zajlott, egyszerre egy vagy két kisebb osztály játszott, az intézmény igényei szerint egy vagy két tanórában, egy pedagógus jelenlétével, aki kedve szerint szintén beállhatott játszani, vagy segített a diákok orientálásában.

A Gasztrohós PróbatÉtel középiskolás diákoknak szóló verziója így épül fel:

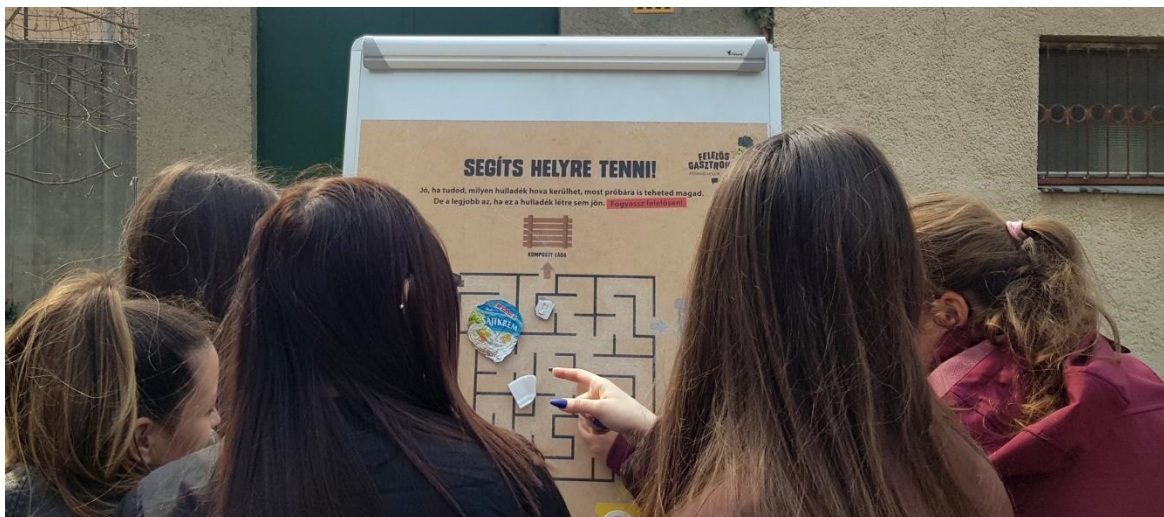
- 1) A játék menetét tekintve először bemutatkozunk, beszélünk a program céljairól, felépítéséről és a szabályokról.
- 2) Majd közösen hangolódunk a feladatokra, egy a játékosok „környezetvédő” oldalát feltáró párkereső feladattal („embervadászat”): ki kellett deríteni, kire igaz az adott „zöld” állítás a csapatból (például nem kér szívószálat; tudja, hogyan csökkentheti vízfogyasztását; szelektíven gyűjti a szemetet) és attól egy aláírást be kell gyűjtenie, az teljesíti a játékot, aki minden állítás mellé szerez aláírást. A játék lényege, hogy a diákok megismerjék egymás környezetvédő oldalát, mert azt gondoljuk, ez egy hétköznapi iskolai beszélgetésben kevésbé merül fel.

3) Ezután 3-6 fős csapatokat alkotunk. Az akadálypálya forgószínpad része hat vagy hét elemből áll (létszámtól függően), melyeken egymás után haladnak végig a csapatok.

1. A hazai termények felismerését és szezonálisát tesztelő mágneses évkerék – 12 hónap és 12 körcikk a terményekkel. A körcikken szereplő frissen szedhető és jól tárolható termények alapján tudják a diákok kikövetkeztetni, hogy melyik körcikk melyik hónapot prezentálja. A játék célja bemutatni, hogy milyen bőséges a szezonális választék még decemberben is, illetve, bemutatni, hogy a szezonális táplálkozás mennyire környezet és pénztárcabarát.



2. „Világmegváltó Menüsor” – Itt olyan három fogásos ebédmenüt kell tervezniük a diákoknak, felsorolva az alapanyagokat. A menü húsmentes, egy előre megadott hónap szezonális alapanyagaiból készül, és a desszert nem tartalmaz csokoládét, de gyümölcsöt igen. A játék célja, hogy a gyerekek átgondolják, mely alapanyagból mi készülhet, keressenek recepteket és szembesüljenek azzal, hogy hús nélkül is tervezhető egy ebéd.
3. Egy átlagos család szemetesében fellelhető hulladék útját szemléltető mágneses labirintus – a csapatnak közösen kell kitalálnia, melyik hulladék hova kerül és el is kell helyezni a hulladékot. Annyit csavartunk a feladaton, hogy speciális hulladékokat tettünk a játékba: buborékfólia, fémgőzölt fólia, hőpapír, polisztirol. A játék célja, hogy ne csak ismerjék a szelektív gyűjtés lehetőségét, hanem tudják is mi hova kerül pontosan és miért.



4. Az import élelmiszerek, „superfood”-ok kiváltására tippeket adó ügyességi játék. Egy nagy molinón olyan „superfood” – hazai alapanyag párokat kell keresni, amelyek tulajdonságaik vagy felhasználásuk mentén helyettesítői egymásnak, mint például a goji bogyó – csipkebogyó. Hat ilyen pár van, amivel azt szeretnénk bemutatni, hogy vegyes táplálkozás mellett a hazai alapanyagokból is bevihető megfelelő mennyiségű tápanyag és vitamin, nincsen feltétlenül szükség a külföldi „superfood”-okra.
 5. A lakosság által kedvelt termékeken megtalálható védjegyeket bemutató látványos párkereső, kakukktojással. A védjegyeket kell összepárosítani a meghatározásukkal és azzal a termékkel, melyre jellemzően rákerülnek. A játék célja, hogy bemutassuk, miért fontos figyelni a csomagolást, és hogy rávilágítsunk, mely védjegyek képviselnek valódi értéket.
 6. Három teszt, mely az étkezéshez kapcsolódik. Az egyik arról szól, hogy mi terem meg Magyarországon, a másik a beltartalommal foglalkozik, a harmadik pedig kevésbé ismert tájjellegű ételek ismeretét teszteli. Ez egy leülős, pihenős állomás volt.
 7. „Malac-puzzle” – Egy sertést kell kirakni annak részeiből egy mágneses flipcharton, majd a hazai konyha jellemző ételeivel kell összekapcsolniuk a részeket. A játék célja a nose-to-tail, azaz a fülétől-a-farkáig megközelítés bemutatása. Ez annyit jelent, hogy minél alaposabban, teljesebben használunk fel egy állati (vagy növény, ez a roots-to-leaf megközelítés) alapanyagot, annál jobban kihasználjuk azt a sok erőforrást, ami annak az alapanyagnak az előállításához kellett. Így csökkenthetjük az élelmiszerhulladékunkat.
- 4) Végül ismét összegyűlünk egy közös zárásra, ahol megkérdezzük őket arról, hogy volt-e új információ, melyik játék tetszett és melyik volt a legnehezebb, illetve, ha van

bármilyen kérdés, amire az állomáson nem volt idő, vagy felvetés, azt itt beszéljük meg.

- 5) Búcsúzóul pedig megpörgethetik Zöld-Sors-Kerekét. Egy biciklikerekről húzhatnak egy kártyát, amelyen egyedi - diákokra szabott - zöld küldetést találnak útravalóként, melyet a következő hetekben, hónapokban teljesíthetnek.



A játék során telefont, internetet lehet használni, mi pedig külön ajánlottuk a honlapunkat, ahol a szezonális termények, receptek, védjegyek kapcsán találtak segítséget. A játékot kísérő három instruktőr is folyamatosan segítette a diákok munkáját tippekkel, illetve utólagos beszélgetésekkel. Egy játék az osztály méretétől és az időkorláttól függően 45-90 perces volt. Az állomásokon 7-10 percet töltöttek a diákok és kereplőszóra váltottak helyszínt. Erre a magas zajszint miatt volt szükség. Az ideális játékhelyszín a tornaterem, ahol az egész játéktérp áttekinthető, ugyanakkor van akkora hely, hogy ne zavarják egymást a csapatok. Két intézményben, Egerben és a budapesti kéttannyelvű iskolában az udvaron játszottunk, mert alkalmas volt játékhelyszínnek, és a tanév vége felé az időjárás is kedvező volt. Általában az osztályok egy-egy lyukas, testnevelés vagy osztályfőnöki órán játszanak, a kéttannyelvű gimnáziumban pedig külön tanrendbe ültetve van készségfejlesztő órájuk, azok keretében tudtak velünk játszani a diákok.

Plakátverseny

Szerettük volna a most elért diákokat jobban aktivizálni, és arra ösztönözni, hogy a megszerzett tudást egyből fel is használják, így plakátversenyt hirdettünk a résztvevő osztályok számára. A versenyről minden alkalommal beszéltünk a diákoknak és plakát is készült, mellyel a versenyt helyben is hirdetni tudták.



A játékok alkalmával a pedagógusok és diákok is lelkesedtek az ötletért, több pedagógus jelezte, hogy órai kereteken belül készítenek majd plakátokat. Sajnos végül nagyon kevesen, csupán hárman küldtek be pályaművet.

Bajai SZC Bányai Júlia Technikum és Szakképző Iskola pályázata (3. helyezett)

*Az egészséges élet
most kezdődik!*

Gyere és
mássz fel



az egészséges táplálkozás létráján
a boldogsághoz!

*Étkezz okosan az
egészséges szívért!*



Eszterházy Károly Egyetem Gyakorló Általános, Közép-, Alapfokú Művészeti Iskola
és Pedagógiai Intézet pályázata (2. helyezett)



**KERESD A HAZAJT A
POLCOKON!**

(grandma' version)

Szivárvány Baptista Szakképző Iskola, Technikum, Általános Iskola, Szakiskola és Gimnázium pályázata (1. helyezett)



Így a zsűrinek, Antal Évának ([vázsonzsákoslány](#)), Kőfaragó Annának ([grafikus](#)) és Kiss-Szabó Eszternek (kommunikációs vezetőnk) nem volt olyan nehéz dolga. A beérkezett plakátok változatos megközelítéssel dolgoztak, volt köztünk szépen kivitelezett és ötletes megoldás is. A nyerteseket kiértésítettük és 2022.07.13-án postázásra is kerültek az ALDI utalványok.

Nagyon örültünk volna, ha több pályázat érkezik, folyamatosan emlékeztettük minden csatornán az iskolákat a lehetőségről, azonban valószínűleg az utolsó PróbátÉtel miatt június végére csúsztatott határidő nem kedvezett a pályázatnak, ugyanis a véghajrában már sok iskola nem tartott órákat. Úgy gondoljuk, hogy egy korábbi zárással és határidővel több plakát érkezhett volna be.

Hatás – számszerű eredmények

Összesen 335 diák és 16 pedagógus vett részt a programban. Az eltérés a célkitűzéshez képest a hiányzók számával, illetve a kislétszámú osztályokkal indokolható. Egy intézményben (Kőrösi Csoma Sándor Gimnáziumban) emiatt vállaltunk plusz osztályt, annál az intézménynél pedig, ahol kis létszámú osztályok jellemzőek (Szivárvány Baptista Szakképző Iskola), ott két-két osztály összevonva játszott. Az alábbi táblázatban az osztályok, illetve diák létszámok bontásban is láthatóak:

Intézmény neve	Diák létszám	Osztályok
Eszterházy Károly Egyetem Gyakorló Általános, Közép-, Alapfokú Művészeti Iskola és Pedagógiai Intézet	54	11A, 11C
Kőrösi Csoma Sándor Két Tanítási Nyelvű Baptista Gimnázium	71	11B, 10B, 12A
Corvin Mátyás Gimnázium	61	9D, 11B
Bajai SZC Bányai Júlia Technikum és Szakképző Iskola	50	9A, 9B
Szivárvány Baptista Szakképző Iskola, Technikum, Általános Iskola, Szakiskola és Gimnázium	40	10A, 10D, 11A, 11D
Madách Imre Gimnázium	59	9A, 9D

A számszerű adatokon túl nagyon kíváncsiak voltunk a résztvevők véleményére. A játékok során írásos visszajelzést kértünk a résztvevő pedagógusoktól, a diákoktól pedig a játék végén szóban, majd később kérdőív formájában kértünk visszajelzést. Madách Imre Gimnáziumban pedig két kedves vállalkozó szellemű diák a kamera előtt is vállalta, hogy szóban visszajelzést adnak a programról.

Tanári visszajelzések a Résztvételi nyilatkozatokról:

„A játékok tematikája változatos volt, felkeltette a diákok érdeklődését. Kreatív, ötletes feladatokat kellett megoldani a csoportoknak. A tanulók életkori sajátosságainak is megfeleltek. Igen tanulságos volt mindannyiunk számára.”

„Ötletes, szakmódszertanában kimagaslóan felépített állomások az életkori sajátosságokhoz kitűnően igazodó feladattípusok, amelyek a tanulók számára új ismereteket biztosítottak. Kiváló szemléletformálási lehetőség kellemes hangulatban.”

„Meglepett, hogy az osztályt mennyire lekötötte a feladatok kivitelezése. Köszönöm, hogy hozzájárultak fejlődésükhöz! Mint kémiatanár fontosnak tartom a környezettudatos szemlélet kialakítását, folyamatos fejlesztését. Mint szülő pedig a táplálkozás megfelelő módon tudatos megteremtését tartom fontosnak.”

„Informatív, hasznos volt. A gyerekek már sok ismerettel rendelkeznek, mégis ezek összerendezésében nagyban segítenek az ilyen játékok, programok. A leghasznosabb talán, hogy a játékok végén a segítők tudatosították, is, hogy ne csak tippek maradjanak, hanem értsék is, hogy minek mi volt az oka.”

„A játék során nemcsak új tudásra tettek szert, hanem jól szórakoztak és jól működtek együtt. A feladatok rámutattak, mire figyeljenek a fenntartható és tudatos táplálkozás során.”

„Tetszettek a feladatok, az aktív bevonódás megvalósult. Volt olyan, amivel sokat tanultak. A játékvezetők kedvesen, határozottan adtak át tudást.”

Szóbeli diák visszajelzések a foglalkozás után:

Minden játék végén megkérdeztük a diákokat a programról. A pályázat első köréhez hasonlóan most is minden alkalommal azt jelezték vissza, hogy volt új információ a játékok során, tanultak újat. A legtöbben a szezonális évkereket tartották legnehezebbnek, viszont az ahhoz kapcsolódó menütervezést élvezték a leginkább, utólagos értékelésnél az volt a legnépszerűbb állomás. A legtöbb új információt a „superfood” állomáson szerezték és lelkesen pakolásták a sertés darabjait is a puzzle táblán, illetve válogatták az egyes részekhez tartozó hagyományos magyar ételeket is, ez az új húsfogyasztás tudatosabb kezelésére tanító állomás is nagyon népszerű volt a diákok körében, főleg a fiúkat tudtuk megszólítani vele.

Írásbeli diák visszajelzések az utómérés során:

A program megvalósítása június második feléig tartott, így az utómérését június végén küldtük ki a csapatoknak a kapcsolattartó tanárokon keresztül, de itt sajnos ismét nehézségekbe ütköztünk. A diákokat nem kötelezhetjük válaszadásra és egyelőre válasz még nem érkezett be. Tanév elején ismételten teszünk majd egy próbát az értékelő lapok kiküldésével egy emlékeztető tudástár kíséretében és bízunk benne, hogy a nyári szünetről visszaérkezve több diák lesz hajlandó az online értékelő ívet kitölteni.

Fejlesztési pontok

Az ideai programsorozatban nem tapasztaltunk rongálást, az eszközök ismét jól szerepeltek kül- és beltéren egyaránt. Néhány elemet azonban már cseréltünk, mert a használatból eredően is kopnak sajnos, erre megpróbálunk odafigyelni.

Mivel fontosnak tartjuk az utólagos mérést, azonban kötelezővé nem tehetjük a visszajelzés adását, fontos az iskolával való megegyezéskor tisztázni, hogy milyen módon szeretnénk a mérést megcsinálni és hogyan biztosítható a nagyobb mértékű válaszadás. Az a tapasztalatunk, hogy az iskolák elfogadják a mérést, de aztán nem tudnak sok segítséget nyújtani azon túl, hogy a mérőeszközt kiküldik a diákoknak. A diákok pedig kevésbé szeretnek visszajelző lapokat kitölteni. Sokkal hatékonyabbnak, gyorsabbnak látjuk az azonnali szóbeli visszajelzést, de ezzel sajnos közép- vagy hosszútávú attitűdváltást nem tudunk mérni.

Ahogy már írtuk, fontos számunkra, hogy folyamatosan fejlesszük a játékokat és frissítsük az állomásokat, új – a húsfogyasztás kérdését bevezető játékunk – mellé szeretnénk további táblás és molinó játékokat készíteni. Tervben van egy gombás és egy vízfogyasztás és talajélet témájú is.

Költségvetés

A támogatást a beadott költségterv mentén használtuk fel. Önkéntesek is segítettek a munkánkat, többek között grafikusai és instruktori minőségben, illetve minden intézmény ingyen biztosított helyszínt a programnak. Az ALDI által nyújtott 1.000.000 forint a következőképpen osztható fel a tevékenységek költségeire:

- Hat hónap kommunikáció (posztok, hirdetés, verseny) 2022 tavaszi féléve során: 250.000 forint.
- Plakátverseny nyeremények: 90.000 forint - 40.000 első hely, 30.000 második hely, 20.000 harmadik hely.
- 6 programalkalom (előkészület, szervezés, szállítási költség, munkabér, nyomtatás, amortizáció), alkalmanként 110.000 forint = 660.000

Szeretnénk újra megköszönni, hogy másodjára is támogatták a programot! A mostani érdeklődés fényében továbbra is úgy gondoljuk, hogy van igény a támogatott program folytatására, az Alapítvány nyitott a további együttműködésre is.

Lehel Zsuzsanna

Ügyvezető

zsuzsanna@gasztrohos.hu

0036703866019

Budapest, 2022. augusztus 04.