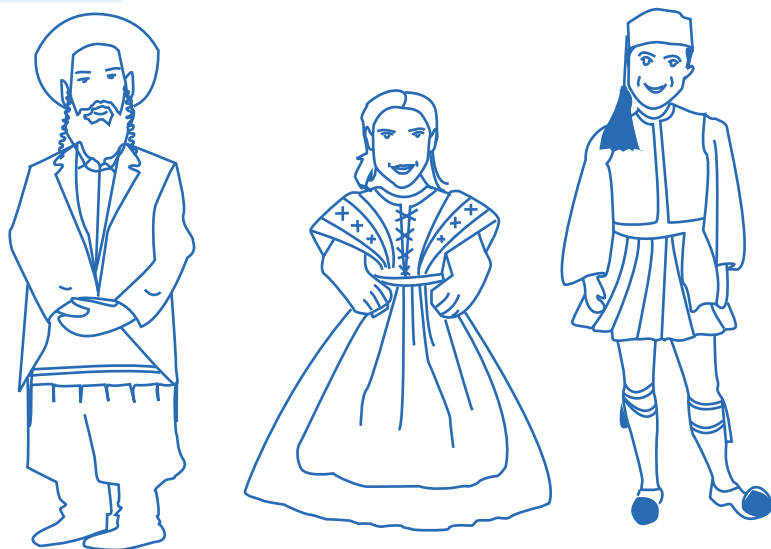
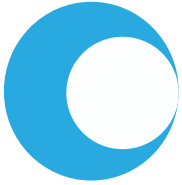


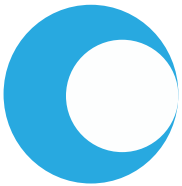
edukacja międzykulturowa





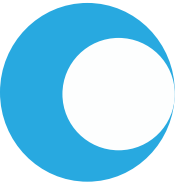
Program „Młodzież w działaniu”

„Młodzież w działaniu” to program Unii Europejskiej, dzięki któremu młodzi ludzie w wieku 13-30 lat mogą realizować swoje pasje, rozwijać umiejętności i zdobywać nowe doświadczenia w czasie wolnym od nauki. Program adresowany jest również do osób pracujących z młodzieżą oraz organizacji działających na rzecz młodzieży, które chcą podnieść swoje kwalifikacje, rozwinąć działania czy nawiązać współpracę międzynarodową. Program wspiera finansowo i merytorycznie inicjatywy podejmowane poza szkołą i poza uczelnią. Projekty zgłaszane do programu są przygotowywane i realizowane przez młodzież lub też planowane z myślą o niej. Angażują młodych ludzi od pierwszego pomysłu do zamknięcia wszystkich związanych z nimi formalności. „Młodzież w działaniu” zachęca do podejmowania przeróżnych wyzwań, poczynawszy od międzynarodowej wymiany młodzieży, wyjazdu na wolontariat europejski poprzez organizację inicjatyw na rzecz lokalnej społeczności, szkoleń, seminariów aż po spotkania i debaty z osobami odpowiedzialnymi za politykę młodzieżową. W programie może uczestniczyć każdy młody człowiek bez względu na płeć, pochodzenie etniczne, status społeczny, sytuację materialną itp. Szczególny nacisk położony jest na uczestnictwo młodzieży z mniejszymi szansami, czyli tej, która ze względów społecznych, geograficznych, zdrowotnych czy ekonomicznych ma utrudniony dostęp do informacji, edukacji i kultury. Cele programu to: przewyższanie barier, uprzedzeń i stereotypów wśród młodych ludzi, wspieranie ich mobilności oraz promowanie aktywności obywatelskiej. „Młodzież w działaniu” wspomaga przedsięwzięcia, które mają pomóc w rozwoju osobowości młodych ludzi oraz w nabywaniu nowych umiejętności.



Akcja 1.1. Wymiana Młodzieży

Wspiera spotkania młodzieży w wieku 13-25 lat z krajów europejskich w celu wzajemnego poznania, przedyskutowania interesujących tematów, zrealizowania wspólnych przedsięwzięć.



Akcja 1.2. Inicjatywy Młodzieżowe

Dofinansowuje działania młodzieżowe, które służą społeczności lokalnej. Akcja przeznaczona jest dla młodych ludzi w wieku 18-30 lat. Osoby w wieku 15-17 lat również mogą realizować swoje pomysły w ramach tej Akcji, jednak pod warunkiem wsparcia ze strony osoby pracującej z młodzieżą (tzw. coach).



Akcja 1.3. Młodzież w Demokracji

Wspomaga przedsięwzięcia promujące uczestnictwo młodzieży w życiu obywatelskim na poziomie lokalnym, krajowym i międzynarodowym.




spis treści





wprowadzenie.....s. 2




edukacja międzykulturowa





czym jest kultura?.....s. 4

gry i zabawy międzykulturowe

 Burza mózgów...s. 13  Skąd to pochodzi?...s. 15  Cytryny.....s. 17

 Empatia....s. 19  Magiczne pudełko....s. 21  24 godziny....s. 22  Owoce....s. 23

 Bistro tożsamości kulturowej...s. 25  Z wizytą u Albatrosów...s. 26  Cekapia...s. 28

 Konflikt...s. 31  Lotnisko...s. 32  Most...s. 33  Czy możesz?...s. 35

 Abigale...s. 38  Europociąg...s. 40  Organizm...s. 42

Learning Space Dynamics (LSD).....s. 43



wprowadzenie

„Doświadczenie przebywania latami wśród dalekich Innych uczy mnie, że tylko życzliwość do drugiej istoty jest tą podstawą, która może poruszyć w niej strunę człowieczeństwa.”

Ryszard Kapuściński

2 Do Waszych rąk trafia właśnie druga część naszego zestawu edukacyjnego, w całości poświęcona edukacji międzykulturowej. Mając już wiedzę o tym, jakiego rodzaju projekty mogą być realizowane w ramach Akcji 1. programu „Młodzież w działaniu”, zauważyliście na pewno, że duża część z nich odbywa się w środowisku międzynarodowym. Dzięki integracji europejskiej mamy coraz większą możliwość współpracy z innymi krajami Europy, wymiany doświadczeń, wiedzy, poglądów. Naturalnym jest, iż dzięki takim spotkaniom poznajemy nowe kultury, wzorce zachowań, tradycje i obyczaje. Różnorodność kulturowa, której jesteśmy uczestnikami, zaopatruje nas w pewne umiejętności, które pozwalają nam współuczestniczyć w procesie uczenia się międzykulturowego – kompetencje międzykulturowe to w dzisiejszych czasach cenny nabytek, ponieważ pozwalają nam między innymi zrozumieć drugiego człowieka i ułatwiają codzienny z nim kontakt. Projekty programu „Młodzież w działaniu” opierają się na edukacji międzykulturowej, tak więc ważne jest, aby dobrze zrozumieć ten termin, by później bez żadnych problemów stosować go w praktyce.

W publikacji tej chcemy przybliżyć Wam przede wszystkim termin edukacja międzykulturowa, jednak aby go zrozumieć, przedstawimy Wam także takie pojęcia, jak: kultura, międzykulturowość, stereotypy i wiele innych. Dodatkowo zapoznamy Was z wybraną koncepcją kultury zwaną „koncepcją góry lodowej” i pokażemy zjawiska występujące podczas zetknięcia się kultur. Oprócz tego dużą część publikacji poświęciliśmy omówieniu gier o tematyce międzykulturowej. Mamy nadzieję, że pomogą Wam one wprowadzić uczestników Waszych projektów w magię międzykulturowości oraz przyczynią się do tego, aby efektem projektów było nie tylko spotkanie wielu kultur, ale przede wszystkim „uczenie się międzykulturowe”.

Powodzenia!

Zespół Akcji 1. programu „Młodzież w działaniu”

E D U K A C J A

M I E D Z Y K U L T U R O W A



czym jest kultura?

Gdyby ktoś z Was miał za zadanie zdefiniować termin „kultura”, to kierując się swoim doświadczeniem życiowym i wiedzą, zrobiłby to doskonale, interpretując termin na własny użytek. W literaturze przedmiotu można znaleźć wiele definicji, które powstawały na bazie wcześniejszych doświadczeń różnych dziedzin naukowych. Kultura jest pojęciem szerokim i wieloznacznym. Inny stosunek do kultury ma socjologia, psychologia, historia czy antropologia. Jak napisał antropolog kultury Ralph Linton: „Istotą wszelkiej definicji kultury jest bowiem to, że wybiera pewne aspekty całego pojęcia oznaczanego owym terminem i kładzie nacisk na nie kosztem innych aspektów. Nacisk ten, a w konsekwencji także wartość definicji, będą zależały od tego, jaki szczególny cel definiujący miał na uwadze. Istnieje wiele możliwości definiowania kultury, a każda jest użyteczna w powiązaniu z dociekaniem określonego rodzaju”.

Zaproponujemy Wam dwie definicje przedstawione w „Antropologii kultury. Zagadnienia i Wybór tekstów”, które w swojej treści ujmują aspekty przedmiotów kultury, a także tradycji jako mechanizmu przekazywania dziedzictwa kulturowego:

4

„Kultura jest dobrem zbiorowym i zbiorowym dorobkiem, owocem twórczego i przetwórczego wysiłku niezliczonych pokoleń (...) Jest nią całokształt obiektywizowanych elementów dorobku społecznego, wspólnych szeregowi grup i z racji swej obiektywności ustalonych i zdolnych rozszerzać się przestrzennie”.

Stefan Zygmunt Czarnowski – socjolog

„Kultura, czyli cywilizacja, jest to złożona całość, która obejmuje wiedzę, wierzenia, sztukę, moralność, prawa, obyczaje oraz inne zdolności i nawyki nabyte przez ludzi jako członków społeczeństwa.”

Edward Taylor – antropolog

kultura jako „góra lodowa”

Spotykając drugiego człowieka odmiennego kulturowo, często oceniamy go po tym, jak go widzimy. Koncepcja „góry lodowej” pokazuje nam, że to, co widoczne dla oczu, ma także swoje niewidoczne korzenie. Z koncepcji tej wynika, że elementy widoczne są przejawem tych niewidocznych. Można powiedzieć, że kultura jest jakby górą lodową, która na powierzchni wody ma jedynie elementy widoczne, jak na przykład: zwyczaje żywieniowe, gesty, styl ubierania się, zaś pod powierzchnią znajduje się mnóstwo innych elementów, na pierwszy rzut oka niewidocznych jak: wzorce, wartości przekazywane przez rodziców, stosunek do odmienności itd., a które wpływają na to, co widzimy – stanowią potężny fundament tego, co znajduje się wyżej.



Podczas międzynarodowych projektów uczestnicy uświadamiają sobie fakt rozbieżności kultur, gdyż dostrzegają różnice w sposobie myślenia, odczuwania i działania innych osób. Istnieje wówczas zagrożenie, że podobieństwa lub różnice zaobserwowane na pierwszy rzut oka zostaną oparte tylko na tym, co widoczne. Aby dobrze zrozumieć zachowanie, tradycje, sposób bycia, zachowajcie w pamięci, że istnieją jeszcze elementy niewidoczne, nieuświadomione, dlatego zadając pytanie: „Co widzimy?“, należy zawsze zadać drugie „Dlaczego to widzimy?“. Pozwoli nam to wówczas zrozumieć drugiego człowieka, jego zachowania, czy podejmowane przez niego decyzje.

**sztuki piękne
literatura_dramat
muzyka klasyczna_muzyka pop
tańce ludowe_gry_kuchnia
styl ubierania się**

**koncepcja piękna_pojęcie piękna
ideały kierujące wychowaniem dzieci_rozwoły
kosmologia_stosunek do zwierząt
wzorce stosunków z przełożonym/podwładnym_definicja grzechu
porozumiewanie się wzrokowe_rola a status według wieku, płci, klasy, pokrewieństwa itp.
sposoby uwodzenia_pojęcie sprawiedliwości_bodźce mobilizujące do pracy
pojęcie czystości_postawy wobec osób będących na utrzymaniu_teorie chorób
strategia rozwiązywania problemów_koncepcja mobilności społecznej
koncepcja przywództwa_tempo pracy_wzorce grupowego podejmowania decyzji
definicja społeczeństwa_istota przyjaźni_koncepcja "ja"_wzorce percepcji wzrokowej
język ciała_mimika_koncepcje logiki i zasadności_wzorce kontrolowania emocji
wzorce prowadzenia rozmowy w różnych kontekstach społecznych
koncepcja przyszłości i przeszłości_porządkowanie czasu
preferowanie konkurencji lub współpracy
częstotliwość interakcji społecznych
koncepcja dojrzwania
aranżacja przestrzeni itp.**



wielokulturowość a międzykulturowość

Profesor Jerzy Nikitorowicz w jednej ze swoich publikacji odpowiedział na pytanie, czym się różni wielokulturowość od międzykulturowości. Otóż napisał on, iż **wielokulturowość jest faktem, a międzykulturowość – zadaniem**. Wielokulturowość to nic innego, jak spotkanie się kultur, którego w obecnych czasach jesteśmy świadkami, a przede wszystkim uczestnikami. Jednak samo spotkanie nie wystarczy, aby mówić o międzykulturowości. Aby stać się społeczeństwem międzykulturowym, trzeba nad tym pracować. Zetknięcie się z drugą kulturą często prowadzi do stereotypów i uprzedzeń, będących uproszczonym obrazem grupy ludzi, którym przypisujemy cechy psychologiczne. Stereotypy mogą prowadzić do uprzedzeń, a następnie dyskryminacji, dlatego międzykulturowość stawia przed Wami zadania – musicie wypracować w sobie zrozumienie i akceptację dla „inności”, unikać stereotypów, burzyć mury i budować międzykulturowe porozumienia.

6

spotkanie kultur

Spotkanie kultur prowadzi do występowania różnych zjawisk, procesów, a także problemów, którym musicie stawić czoło. Wspomniane już stereotypy, które mogą prowadzić do dyskryminacji, to tylko jeden z wielu problemów, na które możecie się natknąć podczas Waszych międzynarodowych projektów. Należy pamiętać, że każdy uczestnik wnosi do projektu swój własny bagaż doświadczeń, nawyków i wyznawanych wartości. Niejednokrotnie będziecie doświadczać nieporozumień, odmiennych opinii. Takiemu spotkaniu często towarzyszyć będą obawy, poczucie zdezorientowania, stres, a czasami nawet złość. Moment spotkania się dwóch różnych systemów kulturowych może skutkować pewnym dysonansem poznawczym i prowadzić do **szoku kulturowego**, czyli według Michaela Winkelmana zjawiska będącego rezultatem licznych stresów pojawiających się podczas kontaktu z odmienną kulturą. Waszym zadaniem będzie tak zorganizować projekt, aby wyeliminować to zjawisko lub jak najbardziej je łagodzić. Zachęcamy do zapoznania się ze zjawiskiem szoku kulturowego w projektach międzynarodowych w publikacji „Pakiet Edukacyjny Pozaformalnej Akademii Jakości Projektu – Edukacja międzykulturowa” wydanej przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji.



uczenie się międzykulturowe – edukacja międzykulturowa!

Wiedząc już, czym jest kultura, międzykulturowość powoli zbliżamy się do najważniejszego elementu naszej publikacji – edukacji międzykulturowej. Pojęcie to bywa różnie definiowane, ale przede wszystkim oznacza uczenie się o tym, jak postrzegamy innych ludzi, którzy różnią się od nas. Nauczanie to dotyczy nas samych, naszych znajomych i przyjaciół oraz tego, jak razem działamy, dotyczy więzi, jakie mogą stworzyć między sobą młodzi ludzie w czasie projektu. Głównym celem edukacji międzykulturowej jest budzenie ciekawości i chęci poznawania innych, poszukiwanie podobieństw, a przede wszystkim zrozumienie i zaakceptowanie różnic. Uczenie się międzykulturowe służy także kształtowaniu postaw otwartości i rozwijaniu umiejętności prowadzenia dialogu, wzajemnego zrozumienia. Sprzyja refleksji nad własną kulturą, pogłębia jej znajomość, a także znajomość samego siebie. Ponadto edukacja międzykulturowa pozwala nam neutralizować szok międzykulturowy, konfrontować stereotypy z rzeczywistością, uczyć postawy pełnej tolerancji. Ważne jest to, że w trakcie projektu całą wiedzę dotyczącą międzykulturowości poznacie „od środka” - edukacji międzykulturowej nie jesteście w stanie nauczyć się z książki – trzeba ją przeżyć i zrozumieć. Jest to ogromna korzyść uczenia się międzykulturowego, bo w odróżnieniu od tradycyjnego modelu nauczania, nabywacie wiedzę przez doświadczenie.

Powinniście pamiętać, że podstawą Waszych projektów jest właśnie edukacja międzykulturowa, to na niej zbudujecie nowe przyjaźnie, pomysły, poznacie inne kultury o odkrycie co Wasze „góry lodowe” kryją pod powierzchnią wody.



G R Y

I Z A B A W Y

M I E D Z Y K U L T U R O W E

**start!**

Przygotowując grupę do projektu międzynarodowego, powinniście zaproponować aktywności, które pozwolą uczestnikom odkryć własną tożsamość i zdać sobie sprawę ze swoich kulturowych fundamentów, tak aby w następnym etapie byli gotowi do zetknięcia się z inną kulturą. Planując z partnerami kolejne elementy programu, zadbajcie o to, aby przyczyniały się one do odkrywania i zrozumienia tego, co znajduje się „pod powierzchnią”.

Na początku każdego projektu powinniście największą uwagę zwrócić na to, aby uczestnicy dobrze się poznali i zintegrowali. W tym celu zorganizujcie gry i zabawy, które pomogą Wam stworzyć odpowiednią atmosferę: uczestnicy nauczą się swoich imion, dowiedzą się, jakie są ich zainteresowania, poznają, co ich różni, a w czym są podobni. Będzie to dobra podstawa do tego, aby rozwinąć kolejne tematy i rozpocząć proces budowy grupy. Ponadto przygotowanie grup narodowościowych do poznania innej kultury pozwoli Wam uniknąć bądź zredukować wiele niepotrzebnych napięć, obaw i stresów związanych ze spotkaniem z odmiennym kulturowo rówieśnikiem.

Podczas trwania projektu należy stosować różnorodne gry i zabawy. Od gier integracyjno-zapoznawczych, poprzez tak zwane energizery, których zadaniem jest ożywienie uczestników, gry tematyczne, aż do gier ewaluacyjnych. Dobierając metody, musicie pamiętać o tym, że każdy uczestnik inaczej postrzega świat i różnie może reagować na te zabawy. Dla niektórych gry polegające na kontakcie fizycznym mogą być niedopuszczalne, chociażby ze względu na różnice kulturowe. W niektórych na pozór niewinnych zabawach poruszamy tematy, które wiążą się z wartościami danej kultury. Pamiętajcie o tym i dobierajcie te zabawy z dużą wyobraźnią i wrażliwością, a przede wszystkim szacunkiem dla drugiej osoby i tolerancją.



gry symulacyjne

Najczęściej stosowanymi metodami pracy ukazującymi różnice i podobieństwa kulturowe są **gry symulacyjne**. Pozwalają wprowadzić uczestnika w realną sytuację, przyjąć różne role i sprawdzić się w warunkach, które zostały stworzone na potrzeby danego tematu. Można je tak dobierać, aby pomóc uczestnikom zrozumieć sposób postrzegania świata przez innych. Rozdzielając role pomiędzy osoby biorące udział w projekcie, pozwólcie im poczuć na własnej skórze, jak czuje się „inny”. Ważne jest, aby pamiętać, że są to gry mocno angażujące emocjonalnie i trzeba się do nich dobrze przygotować, a przede wszystkim **dobrze przygotować grupę**. Przy opracowywaniu takich gier należy w grupach narodowych omówić grę, zmodyfikować ją, ulepszyć czy dostosować do panujących warunków. Trzeba odpowiedzieć sobie na pytania: „Co może się wydarzyć?”, „Jak sobie z tym poradzić?”. Pamiętajcie! Nie każdą grę można przeprowadzić w każdej grupie. Gra nigdy nie może być przypadkowa! Wstępne rozeznanie grupy, jej potrzeb, warunków, możliwości jest pierwszym krokiem do sukcesu danej gry, ponieważ pozwala ją odpowiednio dobrać. Pamiętajcie, że emocje grupy mogą spowodować różne reakcje, dlatego bardzo ważna jest także rola lidera. To on czuwa nad przebiegiem gry, kiedy trzeba, wkracza do akcji. Lider musi obserwować wszystkie procesy, które zachodzą podczas danej gry, musi umieć reagować i modyfikować ją, gdy zachodzi taka potrzeba. Jednak najważniejsze jest, aby pamiętać, że prawidłowy dobór metod jest podstawą sukcesu edukacji międzykulturowej! Dlatego warto poświęcić trochę czasu i przeanalizować kilka gier.








10

Bardzo ważnym etapem gier symulacyjnych jest ich **ewaluacja**. Pomoże Wam ona zrozumieć, co wydarzyło się podczas gry, jakie były odczucia aktorów, z jakimi problemami się spotkali, co uważają za sukces. Ważne jest także, aby wypracować wnioski na przyszłość. Nie wolno pominąć podsumowania gier symulacyjnych, ponieważ są one nierozdzielalną częścią tej metody. Dobrze przeprowadzona ewaluacja po takiej zabawie dostarczy wszystkim wiedzy, która będzie niezbędna w dalszej części Waszego spotkania międzykulturowego.



dobre rady

Przy doborze gier i zabaw, których głównym celem jest edukacja międzykulturowa, musicie pamiętać o kilku ważnych sprawach i odpowiedzieć sobie na pytania:

-  **założenia i cele** – w jakim celu chcecie tę grę przeprowadzić? Co chcecie przez to osiągnąć? Czego uczestnicy powinni się nauczyć dzięki tej metodzie?
-  **grupa docelowa** – dla kogo opracowujecie daną metodę? Jaki wpływ będzie miała Wasza gra na wzajemne relacje w grupie? Czy ta zabawa spełni oczekiwania uczestników? Czy grupa, z którą będziecie pracować, ma szczególne potrzeby (np. językowe, ruchowe itp.)?
-  **środowisko, przestrzeń i czas** – w jakim miejscu będziecie przeprowadzać Waszą grę? Jak Wasi uczestnicy postrzegają przestrzeń i czas? Czy na daną grę przeznaczycie wystarczająco dużo czasu? Czy odpowiednio dużo czasu przeznaczycie na przedyskutowanie i ewaluację tej zabawy? Pamiętajcie, że każda gra symulacyjna musi zakończyć się ewaluacją, gdyż w przeciwnym wypadku nie będzie ona kształcąca, a dodatkowo może spowodować negatywne skutki.
-  **zasoby** – czy metoda, którą wybraliście jest dostosowana do zasobów, jakimi dysponujecie? Musicie tu wziąć pod uwagę takie zasoby, jak: materiały, media, czas, osoby, liczba aktorów, przestrzeń itp. Bardzo ważne jest, by odpowiedzieć sobie na pytanie: czy posiadam odpowiednie umiejętności, aby zastosować wybraną metodę? Czy sproszam sytuacji, którą wybrana metoda może wywołać?
-  **poprzednie doświadczenia** – czy stosowaliście tę metodę w przeszłości? Czego nauczyło Was, a czego uczestników, użycie tej gry? Jakie były rezultaty wykorzystania tej zabawy w przeszłości?
-  **oddziaływanie** – w jakim stopniu stosowanie tej metody opiera się na dotychczasowym doświadczeniu uczestników? Czy ta gra jest użyteczna z punktu widzenia rzeczywistości, w jakiej żyją uczestnicy? Czy umożliwi włączenie jej rezultatów do codziennego życia wszystkich?
-  **lider, opiekun** – jaka jest moja (lidera, opiekuna) rola w grupie? Jaka jest moja rola przy stosowaniu tej metody? Czy będę umiał zareagować na skutki, które nie będą zgodne z oczekiwaniami?



podsumowanie

W czasie realizacji projektów międzynarodowych tak dobierajcie zabawy symulacyjne, aby uwzględniały możliwości i temperament wszystkich uczestników. Musicie również pamiętać o wyznawanych wartościach, ponieważ to one budzą największe emocje, a jeśli nie zapanujecie nad emocjami, to efekt stosowanej gry może być odwrotny do zamierzonego. Dlatego też na początku projektu dobierajcie gry i zabawy tak, aby nadmiernie nie ingerowały w prywatność uczestników. Gry, które spełniają te cechy, to np.: **Cytryna**, **Magiczne pudełko**, **24 godziny**, **Owoce** czy **Organizm**.

Gdy grupa już bliżej się pozna, możecie wprowadzać gry symulacyjne, w czasie których uczestnicy będą poruszać trudniejsze dla nich tematy. Przykładem takich gier, które mogą pomóc grupie poznać się i zaakceptować występujące różnice, są: **Bistro tożsamości kulturowej**, **Z wizytą u Albatrosów**, **Cekapia**, **Konflikt**, **Lotnisko**.

12

W końcowym etapie projektu, gdy grupy uczestniczące w projekcie dobrze się znają, gdy będziecie wiedzieć, że ich otwartość jest wystarczająco duża, śmiało pozwólcie sobie na przeprowadzenie gier, które opierają się na ocenie wartości. Przykładami takich gier są **Czy możesz?** lub **Abigale**.





Burza mózgów

cel: wypracowanie wraz z uczestnikami rozumienia definicji pojęcia „edukacja międzykulturowa”, poznanie grupy, jej dynamiki oraz podejścia do tematu

grupa: ok. 30 osób

czas: 60 min

materiały: flipcharty, markery, kolorowe karteczki w 3 różnych kolorach

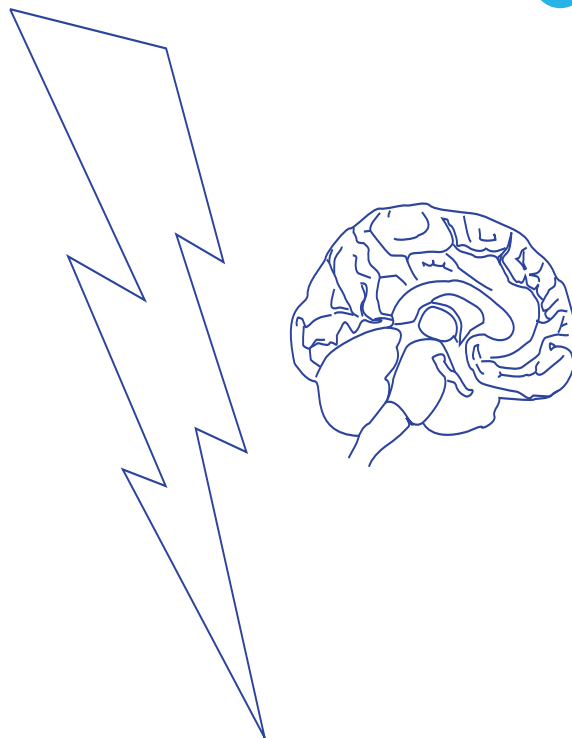
zasady:

Gra powinna się rozpocząć od ogólnej rozgrzewki i wprowadzenia w temat, jak również przedstawienia podstawowych zasad burzy mózgów oraz kreatywnego otoczenia takich, jak:

1. Niczym nieskrępowana wyobraźnia – nikt nie myli się, żaden pomysł nie jest bezsensowny.
2. Podanie możliwie dużej liczby pomysłów – wszystko jest warte zapisania.
3. Brak krytyki – zakazana jest automatyczna odpowiedź NIE.

opis:

Przygotujcie 3 flipcharty, każdy z jednym słowem napisanym na środku np. „tożsamość”, „dialog” oraz „wiara”, ponieważ właśnie m.in. o tych pojęciach możecie dyskutować. Zapytajcie uczestników, co przychodzi im na myśl, gdy widzą te słowa i jak rozumieją te pojęcia. Następnie rozdajcie karteczki w trzech kolorach. Każdy kolor jest związany tylko z jednym konkretnym pojęciem, np. zielony – „wiara”, różowy – „tożsamość” itd. Prowadzący(-ca) poprosi uczestników, by zapisali swoje myśli na karteczkach (mogą użyć więcej niż jedną karteczkę każdego koloru). Następnie uczestnicy powinni nakleić swoje odpowiedzi na kartki flipchartowe zgodnie z kolorem.





Po zakończeniu pracy przez uczestników przeczytajcie głośno informacje zapisane na wszystkich karteczkach przyklejonych do flipchartów. Jeżeli jest to możliwe, pogrupujcie je w zależności od ich podobieństwa. Powinniście omówić powstałe wypowiedzi, podobieństwa i różnice między nimi. Możecie także wyjaśnić, jak w dalszej części spotkania będziecie rozwijać te trzy tematy i ewentualne pomysły czy propozycje zamieszczone na karteczkach.

14

**wskazówka:**

Gdy macie dużą grupę, warto podzielić ją na kilka mniejszych, będziecie mogli wówczas czuwać nad przebiegiem tej burzy mózgów, aby nie wymknęła się spod kontroli.

Pamiętajcie, że niektóre pomysły uczestników mogą być zupełnie inne niż te, jakich się spodziewacie lub dalekie od tematów, jakie chcecie poruszyć. Możecie wówczas odwołać się do definicji ze słownika (dla porównania), by dać uczestnikom wskazówkę, a następnie przejść do dalszej części spotkania.



Skąd to pochodzi?

cel: uzmysłowienie uczestnikom znaczenia edukacji międzykulturowej, zwrócenie uwagi na różnice i podobieństwa kulturowe

grupa: bez limitu, podgrupy powinny liczyć po ok. 5 osób.

czas: 60-100 min

materiały: flipcharty, kolorowe markery, magnetofon, projektor multimedialny

opis:

Ćwiczenie składa się z części:

1. Obrazy – wykorzystanie zmysłu wzroku, a także zapamiętanych uczuć i doświadczeń.
2. Słowa – analizowanie języka oraz/lub słownictwa typowego dla danej kultury.
3. Muzyka – wykorzystanie słuchu.



1. Obrazy (30 minut)

Prowadzący(-ca) prezentuje 10 zdjęć związanych z tematyką międzykulturowości. Zadaniem uczestników jest ich obejrzenie, przeanalizowanie i zapamiętanie skojarzeń i odczuć, jakie te obrazy w nich wywołują. Prowadzący(-ca) nie bierze udziału w oglądaniu fotografii, a jedynie obserwuje uczestników, czuwa nad przebiegiem ćwiczenia i – jeśli jest taka potrzeba – wkracza w roli mediatora. Po prezentacji uczestnicy przystępują do wcześniej ustalonych przez prowadzącego(-cą) podgrup, by porozmawiać z pozostałymi o ich uczuciach i reakcjach na obejrzone fotografie. Opowiadają, do jakiej kultury przyporządkowali dany obraz, dzielą się swoimi spostrzeżeniami.



2. Słowa (20 minut)

Prowadzący(-ca) prezentuje kilka słów, następnie uczestnicy powinni zapamiętać lub zapisać, z jakim krajem kojarzy im się dany wyraz (lub też z którego kraju może pochodzić) oraz w jakim języku jest obecnie używany.

3. Muzyka (30 minut)

Kolejnym etapem ćwiczenia jest wysłuchanie przez uczestników fragmentów utworów muzycznych. Tak samo jak przy wcześniejszych etapach zadaniem uczestników jest przyporządkowanie utworów, zapamiętanie skojarzeń i odczuć, a następnie omówienie ich w podgrupach.

16 Przykłady słów do części 2. ćwiczenia (dodatkowo zaznaczono pochodzenie słowa):

- „gitara” (najpierw w języku arabskim, następnie używane w Hiszpanii)
- „zero” (język arabski + sanskryt)
- „alkohol” (język arabski)
- „admiral” (język arabski)
- „pomarańczowy” (sanskryt + język perski + język arabski + język włoski)
- „coca-cola” (język quechua)
- „jeans” (język włoski)
- „bungalow” (język hinduski)
- „ketchup” (język chiński)



Cytryny

cel: uzmysłowienie uczestnikom różnic indywidualnych i kulturowych, wprowadzenie do tematu związanego z równymi szansami i wykluczeniem społecznym

grupa: dowolna

czas: 30 min

materiały: po jednej cytrynie dla każdego z uczestników



opis:

Każdy uczestnik otrzymuje cytrynę. Poproście, aby dokładnie obejrzał swój owoc, zobaczył, czy ma on jakieś znaki szczególne, poczuł fakturę skórki itd. Następnie zaproponujcie, aby uczestnicy spersonifikowali swoje cytryny, nadając im imię. Uczestnicy mają 5 minut na wykonanie tych czynności, a następnie zbierzcie je do torby. Prowadzący(-ca) miesza je w torbie i wysypuje cytryny na podłogę. Poproście uczestników, by odnaleźli swoją cytrynę. Jeżeli kilku uczestników przyznaje się do tej samej cytryny, spróbujcie to przedyskutować, a jeśli się nie uda, trzeba odłożyć cytrynę jako niezidentyfikowaną. Jeśli tak się zdarzy – na końcu powinno zostać kilka takich cytryn. Na ogół większość osób od razu rozpoznaje swoją cytrynę lub dzięki rozmowom czy negocjacjom odnajduje właściwą.



refleksja i ewaluacja

Po odebraniu swojej cytryny uczestnicy powinni przedyskutować ćwiczenie.

Pytania pomocnicze:

- Jak bardzo byli pewni, że to jest właśnie ich cytryna?
- Dzięki czemu ją rozpoznali?

Dobrze jest zachęcać uczestników, by szukali podobieństw pomiędzy ćwiczeniem a sytuacjami w ich własnym życiu.

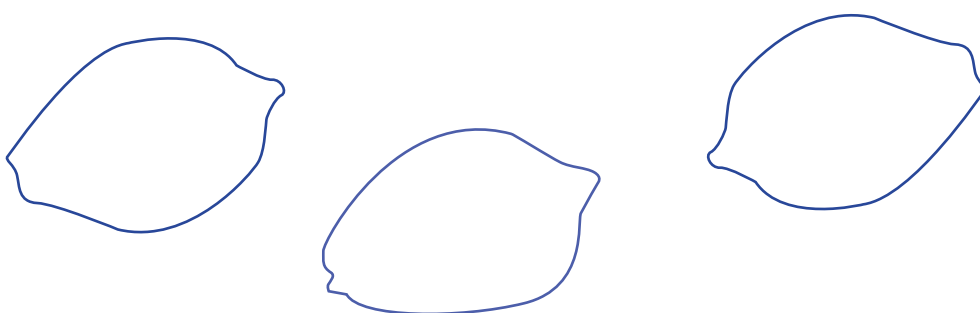
należy przedyskutować kwestię stereotypów

18

Czy wszystkie cytryny rzeczywiście są takie same? Czy ich kształt, kolor i zapach zawsze są jednakowe?

Dobrze jest wprowadzić w tym miejscu porównanie do istniejących stereotypów dotyczących różnych kultur, typów ludzi, ras czy płci. Jak widzi to grupa?

Ewaluacja tego ćwiczenia oraz refleksja uczestników powinny pomóc w tworzeniu następnych pogłębionych sesji/zajęć dotyczących różnorodności czy równych szans.





Empatia

cel: kształtowanie w uczestnikach umiejętności wczucia się w sytuację „innego”

grupa: dowolna parzysta liczba uczestników

czas: 20 min

materiały: kartki z pytaniami

opis:

Gracze siadają w parach naprzeciwko siebie. Podczas gry nie można rozmawiać ani też komunikować się w inny sposób. Każdy z graczy dostaje zestaw pytań, na które musi odpowiedzieć pisemnie w ciągu 5 minut tak, jak jego zdaniem odpowiedziałby jego partner, ale nie może się z nim komunikować. Musi „wczuć się” w sytuację swojego partnera, jego tok myślenia i intuicyjnie odgadnąć jego odpowiedzi. Po 5 minutach gracze mogą już rozmawiać i sprawdzić trafność swoich odpowiedzi. Na zakończenie ćwiczenie powinno zostać podsumowane w gronie wszystkich uczestników.

przykładowe pytania:

Jaka jest narodowość Twojego/(-ej) partnera(-ki)?

Czy lubi słodczyce?

Czy wybrałby(-aby) się w podróż dookoła świata na łodzi z grupą innych osób?

Czy lubi głośne towarzystwo?

Woli wino czy piwo?

Jakie zna języki?

Czy nosi szkła kontaktowe?

Czy pracuje z młodzieżą?

Czy jest wegetarianinem(-anką)?



Jaki kolor lubi?

Czy ma dzieci?

Jaki rodzaj sztuki lubi?

Czy pił(-a) mleko jako dziecko?

wskazówka:

Na zakończenie ćwiczenia warto porozmawiać z uczestnikami o tym, skąd brały się ich przekonania o słuszności odpowiedzi, czym kierowali się, odpowiadając na pytania.

20





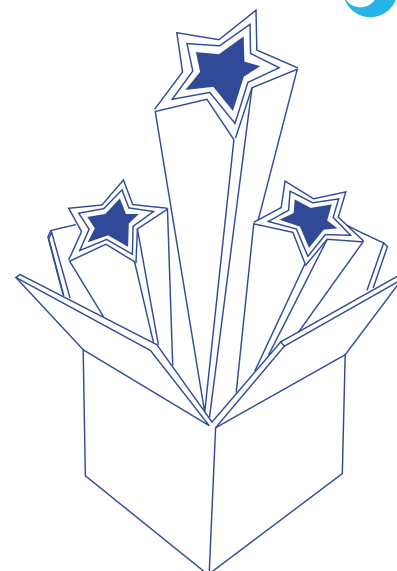
Magiczne pudełko

cel: kształtowanie w uczestnikach poczucia własnej wartości, przełamywanie barier, poznanie różnic i podobieństw pomiędzy uczestnikami

grupa: dowolna

czas: 1 min na uczestnika

materiały: pudełko z lusterkiem przyklejonym na dnie

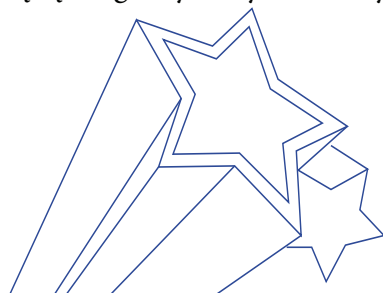


opis:

Wszyscy uczestnicy siedzą w kole. W środku koła znajduje się magiczne pudełko. Prowadzący(-ca) wyjaśnia grupie, iż w pudełku umieszczony jest portret jakiejś osoby. Prosi uczestników, aby każdy z nich kolejno podchodził do pudełka i powiedział jedną miłą rzecz portretowi, który zobaczy. Ważną zasadą jest, aby uczestnik nie zdradził, jaki obraz zobaczył. Ponieważ w pudełku znajduje się lustro, każda osoba będzie musiała powiedzieć jedną miłą rzecz na temat siebie samej. Pod koniec ćwiczenia prowadzący(-ca) może podsumować ćwiczenie: zapytać, czy łatwo było powiedzieć sobie komplement, znaleźć w sobie pozytywne cechy itd. Jak uczestnicy czuli się, mówiąc to na głos, a także w jaki sposób mogą wykorzystać swoje zalety.

wskazówka:

Warto przeprowadzić podsumowanie ćwiczenia tak, aby pokazać grupie, jak wiele utalentowanych i ciekawych osób bierze udział w spotkaniu. Uzmysłówcie uczestnikom, że te wszystkie dobre cechy będą mogli wykorzystać nie tylko w dalszej części projektu, ale także – w życiu osobistym.





24 godziny

cel: kształtowanie w uczestnikach umiejętności wczucia się w sytuację „innego”

grupa: 20-30 osób, docelowo grupa wielokulturowa

czas: 90 min

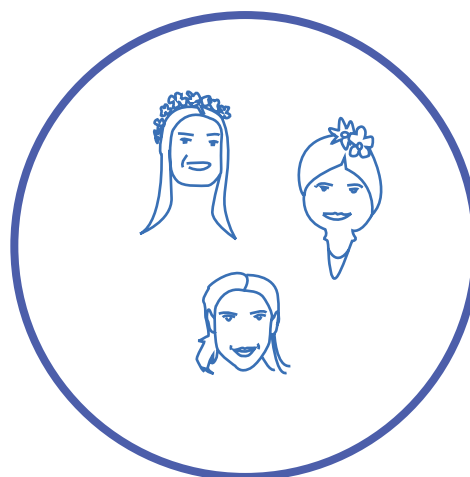
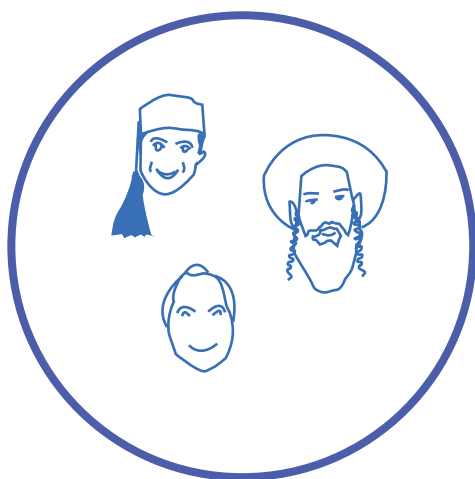
materiały: flipcharty, markery

24h

opis:

Prowadzący(-ca) dzieli uczestników na grupy zależnie od jednego wybranego kryterium np. wiek, płeć, pochodzenie, religia itp. Następnie prosi ich, by w grupach opracowali na flipchartcie 24-godzinny plan dnia innej wybranej grupy – tak, jak go sobie wyobrażają. Kolejną częścią ćwiczenia jest zapoznanie się grup z materiałami wypracowanymi przez kolegów i koleżanki oraz dyskusja. Można zmodyfikować ćwiczenie i przydzielić uczestników do grup niezależnie od posiadanych przez nich cech, by wejście w rolę „innego” stało się dla nich większym wyzwaniem.

22





Owoce

cel: kształtowanie umiejętności poprawnej komunikacji w kontaktach międzykulturowych

grupa: dowolna parzysta liczba uczestników

czas: 20-40 min

materiały: flipcharty, markery



opis:

Prowadzący(-ca) dzieli uczestników na pary. Rozsadza ich tak, aby nie przeszkadzali sobie wzajemnie w trakcie prowadzonych rozmów. W każdej parze jedna z osób otrzymuje instrukcję ćwiczenia do wersji A, a druga – do wersji B.

Na hasło prowadzącego(-ej) każdy odczytuje sobie po cichu swoją wersję, a następnie zaczyna prowadzić rozmowę – negocjuje z partnerem, aby osiągnąć zamierzony (podany w instrukcji) cel. Jeśli któraś z par doprowadziła do końca negocjacje, czeka aż pozostali skończą.

Kolejnym etapem jest omówienie rezultatów negocjacji. Prowadzący(-ca) próbuje wysondować, po jakim czasie i jak dużo par zauważyło, że wcale nie mają sprzecznych celów, a następnie odnosi to do komunikacji międzykulturowej. Podkreśla znaczenie uważnego czytania oraz dążenia do porozumienia się. Na koniec ćwiczenia warto przeprowadzić ewaluację i wypisać rekomendacje – wnioski na przyszłość.

owoce – wersja A

Jesteś chemikiem z Instytutu Farmacji. Obok wielu chorób nękających ludzkość pojawiła się kolejna, będąca ogromnym zagrożeniem dla ciągłości gatunku. Jest nią rozszerzająca się w Europie epidemia zachorowań wśród dzieci w wieku 3 lat. Choroba przebiega podobnie do grypy, jednak kończy się nieodwracalnymi zmianami, prowadzącymi do pełnego fizycznego i umysłowego zniedołężnienia. Tempo rozwoju choroby jest takie, że należy się liczyć z zachorowaniem 5% populacji w ciągu 3 lat.

Badania wykazały, że za chorobę odpowiedzialny jest wirus BTX7 – mutacja odporna na dotychczas znane leki. Jedynym środkiem zaradczym jest uodparniająca szczepionka, której głównym składnikiem są związki występujące w pestce owoców rzadkiej dzikiej odmiany palmy ksu-ku, rosnącej tylko na prywatnej wyspie Gallino – miejscu o unikalnym klimacie. Prace nad stworzeniem własnej hodowli ksu-ku zajmą jeszcze pięć lat. Obecna ilość zbieranych owoców to tyle, aby stworzyć szczepionkę dla połowy chorych dzieci. Wysłano cię na wyspę, abyś zakupił prawo do zebrania owoców, których okres dojrzewania przypada właśnie na przyszły miesiąc. Upoważniono cię do wydania 500 tys. dolarów. Słyszałeś, że owocami zainteresowany jest też Instytut Leśnictwa. Prowadzone z nim rozmowy nie przyniosły rezultatów. Płyniesz promem na Gallino, do portu jest jeszcze ok. 15 min. Wszedłeś na pokład, z sąsiedniej kabiny też ktoś wyszedł. Jest to znany ci z widzenia pracownik Instytutu Leśnictwa.

24 owoce – wersja B

Jesteś chemikiem z Instytutu Leśnictwa, specjalizującym się w środkach ochrony roślin. W ciągu ostatniego roku rozprzestrzeniła się plaga zmutowanej odmiany iglicy – szybko rozmnażającego się owada zagrażającego lasom. Iglica żeruje głównie w lasach iglastych. Z tempa rozmnażania się owada można przewidzieć, że w ciągu roku może ulec zniszczeniu 50% połaci lasów Europy. Efektem tego będzie erozja gleby. Ponadto ten owad może również zaatakować pola uprawne. Absolutnie konieczne jest opryskiwanie lasów specjalnym środkiem, którego głównym składnikiem jest naturalny związek występujący w miąższu rzadkiej dzikiej odmiany palmy ksu-ku, rosnącej tylko na prywatnej wyspie Gallino – miejscu o unikalnym klimacie. Prace nad stworzeniem własnej hodowli ksu-ku zajmą jeszcze 5 lat. Obecnie ilość zbieranych owoców wynosi tyle, że wystarczyłoby na wyprodukowanie środka umożliwiającego opryskanie połowy lasów. Wysłano cię na wyspę, abyś zakupił prawo do zebrania owoców, których okres dojrzewania przypada właśnie na przyszły miesiąc. Upoważniono cię do wydania 500 tys dolarów. Słyszałeś, że owocami zainteresowany jest też Instytut Farmacji. Prowadzone z nim rozmowy nie przyniosły rezultatów. Płyniesz promem na Gallino, do portu jest jeszcze ok. 15 min. Wszedłeś na pokład, z sąsiedniej kabiny też ktoś wyszedł. Jest to znany ci z widzenia pracownik Instytutu Farmacji.



Bistro tożsamości kulturowej

cel: kształtowanie postaw zrozumienia dla różnorodności kulturowej, poznanie się członków grupy

grupa: dowolna

czas: 20-40 min

materiały: markery, kartki, flipcharty, na których z osobna narysowane będą: wózek, kelner, krzesła, stół



opis:

Pierwszym etapem ćwiczenia jest wprowadzenie grupy w **indywidualną refleksję na temat kultury i wiedzy uczestników**. Warto do tej części zadania wykorzystać grę „Skąd to pochodzi” (s. 15), pamiętając, iż w tym zadaniu ta gra ma mieć charakter indywidualny. Na koniec uczestnicy zapisują na kartce papieru pięć elementów związanych z ich własną kulturą.

Kolejnym krokiem jest **dzielenie się wiedzą i poszukiwanie wspólnej tożsamości kulturowej**.

Uczestnicy powinni zostać podzieleni na grupy około 5-osobowe. W obrębie grupy wymieniają się refleksjami na temat wypisanych przez siebie elementów kultury, z której się wywodzą, omawiają je, a następnie wybierają te, które są wspólne im wszystkim. W dalszej części ćwiczenia każda z grup otrzymuje jeden element bistro (narysowany na flipcharcie kelner, wózek, krzesło, stół), na którym zapisuje wspólnie wybrane elementy kultury. W efekcie powinno powstać bistro, które symbolizowałoby całościowy obraz grupy, a składałoby się z części reprezentujących kultury uczestników. Na koniec ćwiczenia symbolicznie urządźcie Wasze „bistro tożsamości kulturowej”.



Z wizytą u Albatrosów

cel: kształtowanie postaw zrozumienia dla różnorodności kulturowej, dostrzeganie różnic kulturowych

grupa: 15-20 osób

czas: 60-90 min.

materiały: miseczka do mycia rąk, jakiś napój, jedzenie, prześcieradło na ubranie dla pana i pani Albatros, krzesła, świece, inne dodatki typu kadzidła tworzące nastrój

26

opis:

Ćwiczenie dzieli się na dwie części: pierwsza część to prezentacja ceremoniałów powitalnych Albatrosów pomiędzy sobą oraz „gośćmi”. Druga część to dyskusja dotycząca tego, co zaobserwowali i jak czuli się uczestnicy.

W czasie trwania pierwszej części żaden z uczestników nie może się odezwać.

Wybrana wcześniej para uczestników zostaje parą państwa Albatrosów, którzy będą u siebie przyjmować gości. Goście – pozostali uczestnicy, nie zostali wcześniej poinformowani o tradycjach i zwyczajach Albatrosów. Parami wchodzi na przyjęcie do Albatrosów. Kobietom gospodarze sugerują zdjęcie butów (mężczyźni pozostają w obuwiu). Goście zajmują miejsca wyznaczone przez gospodarzy: mężczyźni siadają na krzesłach, kobiety na podłodze obok (ważne, aby siadały na stopach, nie po turecku). Pani Albatros częstuje gości wcześniej przygotowanym jedzeniem, które mężczyznom podaje ręką do ust, zaś kobietom pozwala, aby brały je własnymi rękoma. Od czasu do czasu pan Albatros dotyka ziemi głową swojej żony. W czasie przyjęcia państwo Albatrosowie obchodzą gości siedzących w kręgu, obserwując ich dokładnie z tyłu i wymieniając niezrozumiałe dla nich uwagi.





W czasie drugiej części wszyscy razem w kręgu omawiają zaistniałą sytuację, zastanawiając się, jak się czuli goście, co ich zdaniem się wydarzyło, co było powodem takich zachowań. Pod koniec państwo Albatrosowie wyjawiają, iż w ich kulturze kobieta jest istotą wyższą, a rzeczą o największej wartości jest ziemia i tylko kobiety – jako istoty wyższe, mogą bezpośrednio jej dotykać (stąd tylko one mogą chodzić bez obuwia, a mąż, gdy chce dotknąć ziemi, może to zrobić wyłącznie za pośrednictwem głowy żony). Z tego też powodu tylko kobiety mogą siadać bezpośrednio na ziemi, a mężczyźni wyłącznie na krzesłach. Rzeczą bardzo ważną, zaraz po ziemi, jest jedzenie, dlatego też znów wyłącznie kobiety, jako wyższe istoty, mogą dotykać go bezpośrednio, natomiast mężczyźni muszą mieć podawane jedzenie do ust. W kulturze Albatrosów im kobieta ma większe stopy, tym jest piękniejsza, dlatego też obchodząc z tyłu i komentując wygląd gości na przyjęciu – Albatrosowie oceniali stopy kobiet.

wskazówka:

Bardzo ważnym elementem tej zabawy jest ewaluacja – nie zapomnijcie porozmawiać o Waszych odczuciach, spostrzeżeniach. Spróbujcie odnaleźć takie sytuacje w życiu codziennym.





Cekapia

cel: integracja grupy wokół wspólnego zadania, uświadomienie uczestnikom problemów związanych ze spotkaniem odrębnych kultur

grupa: dowolna

czas: cały dzień

materiały: flipchart, markery, różne materiały biurowe, artykuły żywnościowe lub fundusze na nie



28

opis:

Gracze dzieleni są na dwa społeczeństwa: introwertyczne i ekstrawertyczne. Najlepiej, kiedy role te w przybliżeniu odpowiadają naturalnym skłonnościom uczestników.

Po przejściu do oddzielnych pomieszczeń każda z grup otrzymuje instrukcję, która zawiera podstawowe informacje o zasadach jej funkcjonowania i zwyczajach. Ponadto każda ze „społeczności” ustala samodzielnie swoje rytuały i sposób komunikowania się – czas na ich ustalenie i utrwalenie wynosi ok. 60 minut. Po tym czasie można używać jedynie wypracowanego systemu porozumiewania się (wykluczone jest porozumiewanie się za pomocą jakiegokolwiek języka narodowego zrozumiałego dla uczestników gry).

Następnie grupa „ekstrawertyków” przychodzi do społeczności „introwertycznej”.

Zadaniem obydwu grup jest sporządzenie wspólnego posiłku. W tym celu należy udać się do sklepu po produkty, przygotować potrawy i wspólnie je zjeść, cały czas zachowując swoje role. Wcześniej VOX-y, czyli osoby nadzorujące grę, dostarczają odpowiednią sumę pieniędzy.

**wskazówka:**

Pamiętajcie, aby pod koniec dnia, gdy już wyjdziecie ze swoich ról, podsumować grę i podzielić się swoimi odczuciami.

instrukcja dla ekstrawertyków

Mieszkacie na wyspie Cekapia. Jest to wyspa podzielona na kilka części nieprzebytymi górami oraz rzekami. Jedną z tych części zamieszkujecie Wy. Życie na Cekapii koordynuje dwoje VOX-ów. Są oni wszechmocni, wszechwiedzący i wszechbędący, jednak z reguły ich obecność jest niezauważalna. Czasami się pojawiają, czasem o coś pytają. Są Wam przyjaźni. Ufajcie im. Nie możecie niczego przed nimi zataić.

Jesteście ludźmi bardzo energicznymi i bezpośrednimi. Natychmiast szczerze reagujecie na sytuację. Zadania, których się podejmujecie, wykonujecie szybko, nie lubicie tracić czasu na rzeczy nieważne. Wasza rasa ma słabe zmysły, przez co potrzebujecie silnych bodźców dla percepcji (słuch, powonienie, wzrok, smak, dotyk). Wasza społeczność żyje i działa kolektywnie. Lubicie się, a ze względu na Wasze słabe zmysły, wręcz potrzebujecie bliskości w kontakcie.

Zbliża się pierwsze w historii Święto Cekapii. W jednym miejscu spotkać się mają wszystkie narody ją zamieszkujące i przygotować wspólne przyjęcie i uroczystości. Gośćmi będą również VOX-y. Przygotowujecie się do wizyty w odległej, obcej Wam części Cekapii. Tam wspólnie z gospodarzami przygotowujecie przyjęcie i uroczystości.

Może okazać się, że konieczne będzie wspólne zrobienie zakupów. Bądźcie na to przygotowani.

Do Waszych zadań należy:

1. nazwanie grupy,
2. stworzenie własnej odrębnej kultury poprzez określenie: rytuałów, symboli, tabu, ról kobiecych i ról męskich, języka (siedem najważniejszych zwrotów), gestów (np. tak, nie, zdziwienie, strach itp.), sposobu witania się etc.

Wasze główne wartości:

- cenicie ludzi radosnych
- lubicie obdarowywać innych.



instrukcja dla introwertyków

Mieszkacie na wyspie Cekapia. Jest to wyspa podzielona na kilka części nieprzebytymi górami oraz rzekami. Jedną z tych części zamieszkujecie Wy.

Życie na Cekapii koordynuje dwoje VOX-ów. Są oni wszechmocni, wszechwiedzący i wszechbędący, jednak z reguły ich obecność jest niezauważalna. Czasami się pojawiają, czasem o coś pytają. Są Wam przyjaźni. Ufajcie im. Nie możecie niczego przed nimi zataić.

Jesteście ludźmi spokojnymi, opanowanymi, małowównymi i trochę strachliwymi. Macie bardzo wyczułone zmysły (smak, wzrok, dotyk, powonienie, słuch), na zbyt silne bodźce reagujecie strachem, a nawet paniką. Poruszacie się dość powoli, ostrożnie. Jesteście bardzo ciekawscy i wiele rzeczy z otoczenia przykuwa Waszą uwagę, czasem na bardzo długo. Działacie powoli, często pochłonięci drobiazgami zapominacie o celu czy rzeczach ważnych. Jesteście bardzo wrażliwi i romantyczni.

30

Dawanie prezentów jest dla Was obraźliwe. Jesteście indywidualistami. Źle się czujecie w grupie, najchętniej przebywacie w swoich własnych przytulnych kąciach (domkach). Zagospodarujcie sobie swą małą ojczyznę.

Zbliża się pierwsze w historii Święto Cekapii. Tym razem u Was spotkać się mają wszystkie narody ją zamieszkujące. Przygotujcie się na przyjęcie grupy gości z odległej krainy, z którymi macie wspólnie przygotować przyjęcie. Może okazać się, że konieczne będzie wspólne zrobienie zakupów. Bądźcie na to przygotowani.

Do Waszych zadań należy:

1. nazwanie grupy,
2. stworzenie własnej odrębnej kultury poprzez określenie: rytuałów, symboli, tabu, ról kobiecych i ról męskich, języka (siedem najważniejszych zwrotów), gestów (np. tak, nie, zdziwienie, strach itp.), sposobu witania się.

Wasze główne wartości:

- cenicie ludzi spokojnych i opanowanych,
- prezenty są dla Was rzeczą zbędną, dlatego nie lubicie ich dawać i otrzymywać.



Konflikt

cel: analiza sytuacji konfliktowej, szukanie rozwiązań konfliktów

grupa: do 30 osób

czas: 60 min

materiały: opis gry



opis:

Każdy z uczestników otrzymuje opis gry zamieszczony poniżej. Prowadzący(-ca) dzieli grupę na dwie części – przedstawiciele dwóch narodowości. Następnie prosi, aby w grupach narodowych rozdzielili role (uczestnicy, liderzy, opiekunowie). Po odegraniu wieczoru międzykulturowego prowadzący(-ca) rozpoczyna dyskusję między uczestnikami, która ma na celu rozwiązanie powstałego w ramach ćwiczenia konfliktu. Na dojście do porozumienia grupa ma 30 minut. Na zakończenie wszyscy omawiają zaistniałą sytuację i starają się znaleźć odniesienia do sytuacji mogących wystąpić w prawdziwym życiu.

scenariusz gry

Drugiego dnia pobytu na międzynarodowej wymianie młodzieżowej zorganizowano „wieczór międzykulturowy”, podczas którego każda grupa narodowa miała za zadanie przedstawić swoją kulturę. Jedna z prezentacji trwała znacznie dłużej niż inne. Zawierała bardzo dużo informacji historycznych i widać było, że jej przygotowanie wymagało dużego wysiłku. Jednak została przeprowadzona w sposób statyczny, a ponieważ grupa chciała zademonstrować piękno swego języka, obszernie fragmenty w ogóle nie były tłumaczone. W pewnym momencie osoba odpowiedzialna za przebieg wieczoru zdecydowała się przerwać wystąpienie. W dalszej części wieczoru pojawiły się zgryźliwe komentarze i uszczypliwe uwagi na temat prezentacji.

Po zakończeniu imprezy ok. godziny 1.00 w nocy okazuje się, że uczestnicy z tego kraju pakują swoje rzeczy, zamówili już transport i zamierzają wyjechać o godzinie 2.30, by zdążyć na najbliższy pociąg o godz. 4.00. W tej sytuacji koordynator wymiany zwołuje cały zespół (włącznie z opiekunem grupy, która się pakuje) na naradę. Do przyjazdu taksówek pozostało 30 minut.



Lotnisko

cel: uświadomienie uczestnikom problemów związanych ze spotkaniem odrębnych kultur

grupa: dowolna

czas: 60 min

materiały: flipchart, markery

opis:

Prowadzący(-ca) dzieli grupę na dwie części:

jedną stanowić będą gospodarze, drugą –

goście (partnerzy zagraniczni). Zadaniem

uczestników jest przedstawienie scenki,

w której na lotnisku spotykają się dwie grupy

– gospodarze witają gości. Każda z nich ma przypisane inne cechy kulturowe.



32

Jedna z grup reprezentuje społeczność otwartą, radosną, spontaniczną, chętnie nawiązującą nowe kontakty, lubiąca się dotykać, całować na powitanie etc. Druga – jest zamknięta, zimna, utrzymuje dystans fizyczny. Obie grupy powinny zachowywać się jak najbardziej naturalnie, zgodnie ze swoimi przypisanymi zwyczajami kulturowymi.

Gra jest wyjściem do dalszej dyskusji na temat tego, co się wydarzyło, w którym momencie uczestnicy czuli się komfortowo, a w którym nie i dlaczego, a także – jak można to odnieść do sytuacji występujących w prawdziwym życiu. Zadaniem uczestników jest znalezienie odpowiedzi na pytanie, jak zapobiegać różnego rodzaju niekomfortowym sytuacjom.



Most

cel: wzmacnianie współpracy w grupie oraz nabywanie biegłości w komunikowaniu się z drugim człowiekiem

grupa: co najmniej 6 uczestników

czas: 30 min

materiały: dwa krzesła z oparciem dla każdej grupy, sznurek, surowe jajka, taśma klejąca, nożyczki, miski, kilka starych gazet, łyżeczki, szczypcy



opis:

Jajka wiszą oblepione taśmą klejącą na sznurku, który jest naciągnięty pomiędzy dwoma oparciami krzeseł. Około pół metra pod jajkami umieszczono miskę. Każda z grup ma za zadanie wymyślić, jak w bezpieczny sposób (bez rozbicia) umieścić jajko w misce.

realizacja:

- uczestników należy podzielić na równe podgrupy,
- w zależności od liczby grup trzeba przygotować odpowiednią liczbę miejsc do pracy,
- krzesła powinny być oddalone od siebie o 1 metr,
- sznurek należy rozpiąć (powinien być naciągnięty) pomiędzy oparciami krzeseł,
- na środku liny należy umieścić jajko przyklejone taśmą klejącą (15 cm od sznurka),
- miska powinna znaleźć się dokładnie pod jajkiem,



podsumowanie:

Prowadzący(-ca) prosi grupę, aby opisała przebieg współpracy przy realizacji zadania: czy każdy mógł przedstawić swój pomysł? Czy czuł się dobrze w grupie? Czy czuł się potrzebny? Czy był aktywnym członkiem grupy? Czy podział pracy był dobry? Czy członkowie grupy właściwie rozplanowali zadania w czasie?

Poprowadźcie dyskusje w stronę sytuacji krytycznych, konfliktowych, które mogą wystąpić podczas pracy przy podobnych zadaniach, podkreślając, jak ważna jest praca zespołowa.





Czy możesz?

cel: wprowadzenie do tematu różnorodności kulturowej, uprzedzeń etc.

grupa: dowolna liczba uczestników, jednak im większa, tym lepiej

czas: 30 min

materiały: kartki z przygotowanymi rolami oraz pytaniami dla prowadzącego(-cej)

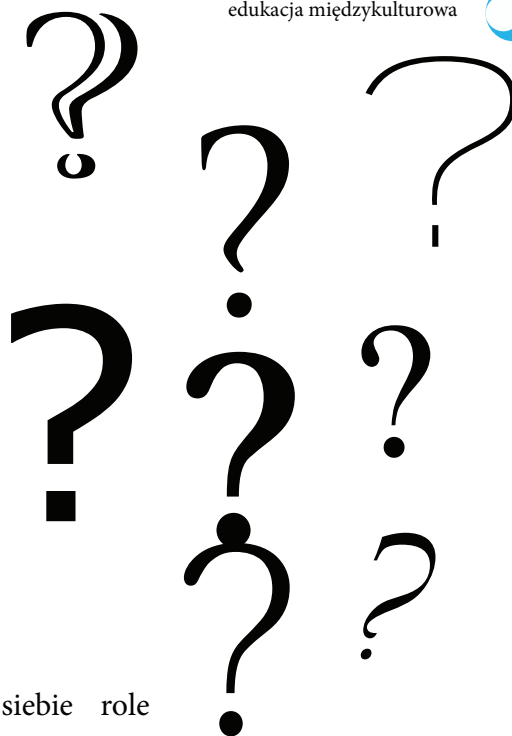
opis:

Uczestnicy losują bądź samodzielnie wybierają dla siebie role przygotowane przez prowadzącego(-cą) lub nich samych. Upewnijcie się, że bez względu na to, jak duża jest grupa, komuś została przydzielona rola białego heteroseksualnego mężczyzny.

Wyznaczcie linię startu i metę tak, aby były oddalone od siebie o przynajmniej 4 metry. Na linii startu muszą ustawić się wszyscy uczestnicy, którzy przyjęli role. Prowadzący(-ca) zadaje uczestnikom pytania, dotyczącej opisanej przez niego sytuacji. Uczestnicy w zależności od swojej odpowiedzi (udzielonej stosownie do przyjętej roli), wykonują dwa kroki, jeden krok lub pozostają w miejscu.

Jeżeli po zadaniu pytania uznają, że:

- daliby sobie radę w sytuacji opisanej przez prowadzącego – robią dwa kroki do przodu,
- być może daliby sobie radę – robią jeden krok do przodu,
- nie poradziliby sobie – pozostają w miejscu.





przykładowe role:

- biały heteroseksualny mężczyzna (ta postać występuje zawsze, bez względu na wielkość grupy),
- obcokrajowiec władający kilkoma językami,
- młody recydywista,
- gej,
- czarnoskóry student,
- lider młodzieżowy z małej wioski,
- Rom, prezes stowarzyszenia działającego na rzecz środowiska,
- bezrobotny artysta,
- młoda dziewczyna poruszająca się na wózku inwalidzkim,
- nosicielka wirusa HIV,
- jeden z ośmiorga rodzeństwa z biednej rodziny,
- młoda Ukrainka bez przyjaciół,
- młoda dziewczyna samotnie wychowująca małe dziecko,
- skośnooki młody człowiek handlujący ubraniami,
- młody uchodźca pragnący zostać naukowcem,
- i inne.

36

przykładowe pytania:

Czy możesz korzystać ze środków transportu publicznego?

Czy czujesz się bezpiecznie, wracając samotnie do domu nocą?

Czy czujesz się swobodnie, całując się ze swoim partnerem w miejscach publicznych?

Czy czujesz, że ludzie Cię słuchają?

Czy czujesz się dobrze w swoim lokalnym klubie młodzieżowym?

Idziesz do klubu pełnego białych mężczyzn – czy dobrze się tam czujesz?

Czy czujesz się swobodnie, pijąc samotnie drinka w barze?

Kiedy starasz się o stanowisko w pracy wraz z innymi osobami o takim samym poziomie edukacji



i doświadczenia, czy czujesz, że macie równe szanse?

Czy widzisz w mediach osoby reprezentujące Ciebie?

Czy możesz z łatwością zaadoptować dziecko?

Czy sądzisz, że policja traktuje Cię odpowiednio?

Czy czuł(a)byś się dobrze, mieszkając z innymi osobami w jednym mieszkaniu?

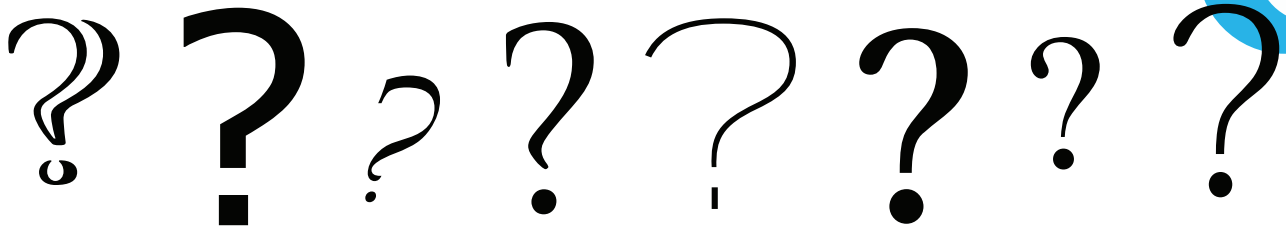
Czy z łatwością mógł(a)byś zostać nianią?

Czy z łatwością mógł(a)byś trenować piłkę nożną?

wskazówka:

Po zakończeniu „wyścigu”, ale jeszcze przed wyjściem uczestników z ról, prowadzący(-ca) powinien(-na) zapytać ich o to, jak czuli się w swojej roli i na miejscu zajmowanym na mecie. Czy byli zaskoczeni wynikiem, ostatecznie zajęłą pozycją? Jakie emocje towarzyszyły im podczas ćwiczenia? Jak to jest być „na początku” i „na końcu” grupy?

Pamiętajcie, że możecie modyfikować pytania i dostosowywać je do własnych potrzeb. Pozwoli Wam to wykorzystywać tę grę do wprowadzenia uczestników w tematy, które chcecie poruszyć podczas zajęć.





Abigale

cel: wprowadzenie uczestników w tematykę związaną z różnicami indywidualnymi i kulturowymi, problematykę równych szans i wykluczenia społecznego

grupa: minimum 5 osób, maksymalnie 39

czas: 75-135 min

miejsce: sala/sale o powierzchni pozwalającej na pracę indywidualną i pracę w małych 4-, 5-osobowych grupach, a także do zorganizowania sesji plenarnej

38

wskazówka:

Przedstawiając ćwiczenie uczestnikom, zwróćcie uwagę na to, że bardzo ważne jest, aby w trakcie zadania ujawnili swoje prawdziwe poglądy.

opis:

Każdy z uczestników otrzymuje historię Abigale. W pierwszej kolejności ich zadaniem jest zapoznanie się z treścią opowiadania, a następnie dokonanie oceny postępowania bohaterów historii (Abigale, Tom, Sindbad, matka Abigale i John): kto spośród nich postąpił najgorzej? Kto zajmuje drugie miejsce w tym rankingu? itp. Gdy już wszyscy przygotowują swoje zestawienie, łączą się w małe grupy (od 3 do 6 osób) i dyskutują o tym, jak postrzegają i oceniają zachowanie postaci. Każda z grup ma za zadanie przygotować wspólne zestawienie, uwzględniające zdanie wszystkich członków i przez każdego z nich zaakceptowane. Należy podkreślić, że nie powinni stosować arytmetycznych metod przy opracowywaniu listy, lecz stworzyć ranking na podstawie wspólnej interpretacji tego, co uważają za dobre i złe.





Po przedstawieniu listy przez małe grupy można powtórzyć tę fazę, łącząc po dwie małe grupy w średniej wielkości zespoły (jeśli planujecie ten etap, pierwotne małe grupy nie powinny liczyć więcej niż czterech członków).

Na zakończenie uczestnicy powinni podsumować ćwiczenie w czasie sesji plenarnej. Należy podsumować wyniki, omówić podobieństwa i różnice w ocenach, a także poszukać odpowiedzi na pytanie o to, czym każdy z uczestników kierował się w tworzeniu rankingu.

scenariusz czasowy:

- 5 minut na wprowadzenie,
- 10 minut dla uczestników na samodzielne zapoznanie się z tekstem i dokonanie oceny jego bohaterów,
- 30-45 minut na pracę w małych grupach,
- (fakultatywnie) 30 minut w większej grupie,
- 30-45 minut na dyskusję podczas sesji plenarnej.

historia Abigale:

Abigale kocha Toma, który mieszka po drugiej stronie rzeki. Powódź zniszczyła wszystkie mosty na rzece i została tylko jedna łódka. Abigale prosi Sindbada, właściciela łódki, żeby przewiózł ją na drugą stronę rzeki. Sindbad zgadza się, ale nalega, by w zamian za to Abigale poszła z nim do łóżka. Abigale nie wie, co robić, biegnie do matki i pyta, co ma uczynić. Matka mówi, że nie chce wtrącać się w jej sprawy. W rozpacz Abigale idzie do łóżka z Sindbadem, który później przewozi ją na drugą stronę rzeki. Dziewczyna biegnie do Toma, by rzucić mu się na szyję i opowiedzieć o wszystkim, co się stało. Tom odpycha ją i Abigale ucieka. W pobliżu domu Toma Abigale spotyka Johna, najlepszego przyjaciela Toma i opowiada mu o wszystkim. John uderza Toma za to, co zrobił Abigale i odchodzi z dziewczyną.



Europociąg

cel: kształtowanie postaw tolerancji, wzajemnego zrozumienia, zwalczania negatywnych stereotypów

grupa: wszyscy uczestnicy

czas: 60 min.

materiały: lista z opisem podróżnych – wykaz ról



40

realizacja:

Prowadzący(-ca) rozdaje graczom przygotowany scenariusz gry i prosi, aby

wybrali trzech podróżujących, z którymi byliby gotowi spędzić w pociągu siedem nocy na trasie z Lizbony do Moskwy oraz trzech takich, z którymi w żadnym wypadku nie chcieliby podróżować. Uczestnicy mają 10 minut na indywidualne przemyślenia i podjęcie decyzji. Następnie prowadzący(-ca) łączy ich w małe grupy i prosi o przedstawienie i przedyskutowanie w grupie powodów, dla których dokonali takich, a nie innych wyborów. W kolejnym etapie zadaniem każdej z grup jest podjęcie – poprzez rozmowy i dyskusje – wspólnej decyzji dotyczącej wyboru podróżnych. Po 20 min uczestnicy przedstawiają wybór całej grupy. Ostatnim etapem ćwiczenia jest ewaluacja. Dowiedźcie się, jakie schematy myślowe zostały zastosowane przy podejmowania decyzji.

scenariusz gry:

Wsiadasz do pociągu „Express Rogaś”, który w tydzień pokonuje trasę z Lizbony do Moskwy. Podróżujesz w przedziale z kuzetkami, który będziesz dzielił z trzema innymi osobami. Które z osób wybierzesz do towarzystwa? Z którymi nie chcesz podróżować? Na liście podróżnych znajdują się:

- obywatel Serbii, żołnierz z Kosowa,



- tęgi menedżer banku ze Szwajcarii,
- włoski DJ, wyglądający odjazdowo,
- afrykańska kobieta sprzedająca skórzane wyroby,
- młody artysta, nosiciel wirusa HIV,
- węgierski Rom, który właśnie wyszedł z więzienia,
- niewidomy austriacki pianista,
- ukraiński student, który nie chce wracać do domu,
- Rumunka w średnim wieku z dzieckiem,
- szwedzki pijany skinhead,
- angielski kibic jadący na mecz,
- francuski farmer mówiący tylko po francusku z koszykiem pleśniowych serów.

wskazówka:

Przedstawiona zabawa jest bardzo dobrym wprowadzeniem do zajęć na temat stereotypów. Poprowadźcie ją tak, aby uczestnicy w naturalny sposób samodzielnie doszli do wniosków związanych z tematem. Pamiętajcie również, że stereotypów w życiu używamy częściej niż w tej grze. Nie znacie żadnej spośród opisanych osób, które wybraliście lub odrzuciliście. Dlatego bardzo ważne jest, aby każdego postrzegać indywidualnie, a nie jako przedstawiciela nacji lub grupy, ponieważ narodowość czy przynależność do jakiejś grupy nie musi decydować o posiadaniu cech lub skłonności. Nie można zakładać z góry, że nieznamy nam człowiek ma złe zamiary!



Organizm

cel: ewaluacja zaangażowania uczestników, określenie swojego udziału w projekcie

grupa: dowolna

czas: 10 min

materiały: kreda do tablicy lub długi sznurek / taśma malarska



opis:

Jeśli pogoda jest ładna, można przeprowadzić grę na zewnątrz. Rysujecie wtedy na ziemi, asfalcie etc. kontur ciała człowieka (można użyć kredy). Wielkość konturu jest uzależniona od wielkości grupy.

Gdy pogoda nie sprzyja i trzeba przeprowadzić grę w budynku, pomocne będą sznurek lub taśma malarska, dzięki którym nakreślicie na posadzce sylwetkę człowieka.

Po przygotowaniu konturu prowadzący(-ca) zaprasza wszystkich uczestników do zajęcia w „ciele” miejsca, które odzwierciedlałoby ich poczucie roli i zaangażowania w działania grupy. Prosi wszystkich, by przez chwilę pomyśleli o własnym uczestnictwie w spotkaniu i przedstawili swoje refleksje, odwołując się do części „ciała”, którą wybrali: dlaczego wybrali to miejsce i co ono dla nich oznacza? Należy pamiętać, że uczestnicy powinni mówić jedynie w swoim imieniu, a nie formułować stwierdzenia dotyczące całej grupy, bowiem w ćwiczeniu chodzi o ewaluację własnego zaangażowania podczas całego spotkania. W zależności od intencji lub możliwości czasowych prowadzący(-ca) może zapytać tylko jednego uczestnika stojącego w jednej części ciała lub też zadawać pytania wszystkim znajdującym się w danej części. Należy podkreślić, że stanie w tej samej części ciała nie oznacza tego samego dla wszystkich, np. osoby stojące w żołądku mogą uważać, że dla nich najważniejszą rzeczą podczas spotkania było jedzenie, a inni – że dla nich żołądek jest bardzo wrażliwą częścią ciała. Uczestnicy zazwyczaj lubią, gdy prowadzący również biorą udział w ewaluacji, nie bójcie się więc wybrać swojego ulubionego miejsca w „ciele”.



Learning Space Dynamics (LSD)

Na zakończenie chcemy zaproponować Wam metodę pracy, która umożliwi spełnienie oczekiwań wszystkich uczestników. Dzięki tej metodzie każdy ma szansę otrzymać niezbędne informacje, odpowiedzi na pytania i wątpliwości. Metoda Learning Space Dynamics jest doskonałym sposobem na zaktywizowanie uczestników i można ją stosować w trakcie trwania całego projektu.

Learning (uczenie się) – indywidualne zdobywanie wiedzy w obszarze, który interesuje uczestnika. Każdy sam wybiera zagadnienia, które chce poznać. Jeżeli jakieś oczekiwania uczestników nie zostały spełnione na wcześniejszym etapie projektu czy spotkania, jest to świetna okazja, by uzyskać potrzebne informacje.

Space (przestrzeń) – podczas zajęć nikt nie powinien opuszczać sali. W ramach przewidzianego czasu nie ma również żadnych przerw. W różnych miejscach sali znajdują się „kąciki tematyczne”, z których uczestnicy mogą dowolnie korzystać.

Dynamics (aktywność, dynamika) – uczestnicy mogą wybierać pomiędzy prezentowanymi tematami. Na poznanie każdego z nich mogą poświęcić tyle czasu, ile chcą – sami układają własną „ścieżkę edukacyjną”. Ponadto mogą również zaproponować nowy temat innym uczestnikom.



czas: 45 minut do 1,5 godziny

proponowane stanowiska:

Kącik uczestników

Arkusze papieru z rozpisaniem podziałem na 10-minutowe bloki czasowe. Uczestnicy mogą zaproponować temat, którym są zainteresowani i omówić go z innymi osobami. Chętne osoby mogą wpisać proponowany temat, porę i miejsce spotkania i w ten sposób może powstać harmonogram spotkań dotyczących obszarów tematycznych interesujących uczestników.

44

Tablica informacyjna

Tutaj każdy może powiesić swoje ogłoszenia, coś w stylu „poszukuję/mam do zaoferowania”.

„Zasobny stół”

Stół z rozłożonymi ulotkami, publikacjami, które mogą być pomocne (np. „Przewodnik po programie «Młodzież w działaniu»”, formularze wniosków, pakiety szkoleniowe T-KIT, inne poradniki, przykłady ciekawych metod pracy etc.).

Stoły konsultacyjne

Prowadzący oraz wszystkie osoby, które zgłosiły tematy, prowadzą konsultacje przy stołach, według własnych kompetencji i wyboru, np.:

- program „Młodzież w działaniu” – ogólne informacje,
- dobrze przygotowany projekt Wymiany Młodzieży,
- instytucje europejskie,
- źródła finansowania projektów,



- konsultacje przygotowywanych projektów,
- pomysły na projekty,
- wykorzystanie Internetu do tworzenia projektów międzynarodowych i inne.

Stoły robocze

Kilka stołów na początku jest pustych. Jeśli znajdzie się grupa osób chcących omówić temat, który nie został zgłoszony na początku spotkania, przyklejają do stołu kartkę z wybranym hasłem i tak powstaje nowy stół konsultacyjny.

Prezentacje

Co pół godziny mają miejsce prezentacje poświęcone zaproponowanym tematom lub kwestiom, które zainteresowały uczestników podczas wymiany, szkolenia lub spotkania, ale nie było czasu na ich omówienie (np. trudne sytuacje podczas projektu wymiany młodzieżowej, współpraca z krajami basenu Morza Śródziemnego itp.). Każdy „wykład” trwa od 10 do 15 minut. Jeżeli po prezentacji któraś z grup jest bardziej zainteresowana poruszonym wątkiem, dyskusja z prowadzącym(-cą) może przenieść się do stołu konsultacyjnego lub roboczego.

Bibliografia

- Pakiet szkoleniowy (T-kit) „Uczenie się międzykulturowe”
- „Edukacja międzykulturowa. Poradnik dla nauczyciela”, pod red. A. Klimowicz, CODN, Warszawa
- „Zeszyt szkolnych inspiracji – edukacja międzykulturowa”, oprac. M. Koszyńska, M. Dakowska
- M. Koszyńska, „Metoda pracy w małych grupach (...)”, [w:] „Biblioteka Prometeusza nr 3 – Ścieżkami przez humanistykę, projekty edukacyjne“
- „Edukacja międzykulturowa”, M. Dakowska
- strona internetowa: www.salto-youth.net





projekty



edukacja międzykulturowa



gry i zabaw



ryzyko w projektach

opracowanie graficzne: Aleksandra Miksiewicz
opracowanie tekstu:
Krystyna Marcinkowska, Ewelina Miłoś, Zespół Akcji 1.

Nakład: 2000
ISBN: 987-83-60058-69-5

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji
Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”
ul. Mokotowska 43, 00-551 Warszawa
Tel.: 022 46-31-323; 022 46-31-000
Faks: 022 46-31-025; 022 46-31-026
młodziej@młodziej.org.pl
www.młodziej.org.pl
www.frse.org.pl

Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną.

