

PAKIET
STARTOWY
PNWM



**NIELIMITOWANY
CZAS NA
POŁĄCZENIA**

NIELIMITOWANY CZAS NA POŁĄCZENIA

czyli realizacja spotkania młodzieży

NIELIMITOWANY CZAS NA POŁĄCZENIA, CZYLI REALIZACJA SPOTKANIA MŁODZIEŻY

Polsko-niemiecki transfer danych, czyli wymiana krok po kroku	04
Przykładowy program polsko-niemieckiego spotkania młodzieży	05
„Cześć, nazywam się... Hallo, ich heiße...”, czyli jak ułatwić integrację uczestników	08
Wiem, czego chcę, czyli kilka sposobów na ustalenie wspólnych celów i reguł spotkania	15
Prezentacja celów wymiany	15
Oczekiwania i obawy uczestników	16
Kontrakt – zasady grupowe	18
Jak to się mówi po niemiecku? Czyli animacja językowa w praktyce	23
Pierwsza faza animacji językowej: zmniejszenie barier językowych, pierwszy kontakt z językiem obcym	24
Druga faza animacji językowej: nauka języka	25
Trzecia faza animacji językowej: systematyzacja słownictwa	27
Ja + Ty = My! Czyli o procesie budowania grupy	30
Zapomnij o zwiedzaniu z przewodnikiem, czyli o zaletach gry miejskiej	36
Cytryna cytrynie nierówna, czyli o rozwijaniu kompetencji międzykulturowych	41
Na rozgrzewkę, czyli o lodołamaczach, energizerach i warm-upach	50
Jak było? Czyli ewaluacja i informacja zwrotna podczas projektu	58
Ewaluacja na różnych etapach projektu	59
Ewaluacja w gronie kadry kierowniczej	65
Informacja zwrotna (feedback) podczas projektu	66

POLSKO-NIEMIECKI TRANSFER DANYCH,

czyli wymiana krok po kroku

Anna Huminiak

Na polsko-niemieckie spotkanie młodzieży czekasz z niecierpliwością – tak jak jego uczestnicy, których różnorodność sprawia, że wymiana będzie wyjątkowa i niepowtarzalna. Przemysłany program i odpowiednio dobrane metody zapewnią zarówno Tobie, jak i młodzieży poczucie bezpieczeństwa i nadadzą kierunek


wspólnym działaniom. Pamiętaj jednak, że stałym elementem programu są sytuacje, których wcześniej nie można przewidzieć. Reaguj na nie ze spokojem i nie przejmuj się, że coś idzie nie po Twojej myśli. Bądź otwarty na zmiany i propozycje pozostałych osób uczestniczących w spotkaniu. I korzystaj z poniżej zebranych doświadczeń.

Układając program spotkania, zwróć uwagę na następujące kwestie:

- 1 **Równowaga:** zrównoważony program oznacza, że powinien się w nim znaleźć czas na pracę, wypoczynek, zabawę i naukę.
- 2 **Aktywne uczestnictwo młodych ludzi:** program powinien powstać z młodzieżą, a nie tylko DLA niej, i zakładać jej aktywny udział na wszystkich etapach wymiany. Nawet jeżeli młodzi ludzie nie mają jeszcze doświadczenia w realizacji projektów, z pewnością mogą powiedzieć, w czym będą czuli się dobrze, czego nie rozumieją, a co odbiega od ich oczekiwań.
- 3 **Stosowanie metod edukacji pozaformalnej:** są to interaktywne metody uczenia się, tworzone na podstawie potrzeb i zainteresowań uczestników, umożliwiające raczej działanie i refleksję niż przyswajanie teorii. Zakładają one partnerską relację między prowadzącym i uczestnikami.
- 4 **Różnorodność metod:** warto zadbać o to, aby stosować metody aktywizujące różne zmysły. Dzięki temu osoby uczące się w różny sposób i preferujące różne formy aktywności zawsze znajdą coś dla siebie.
- 5 **Partnerstwo:** gospodarze powinni zaprosić gości do włączenia się w realizację programu, na przykład proponując im prowadzenie części zajęć.
- 6 **Edukacja międzykulturowa:** program powinien zawierać elementy pozwalające osobom uczestniczącym poznać nawzajem kultury, które reprezentują.
- 7 **Atmosfera:** warto na każdym etapie programu dbać o atmosferę uczenia się przez zabawę, ponieważ śmiech i dobry nastrój sprzyjają zapamiętywaniu (na przykład nowych informacji, słów w obcym języku) oraz uczeniu się (na przykład nowych umiejętności w grupie międzynarodowej).

PRZYKŁADOWY PROGRAM
polsko-niemieckiego
spotkania młodzieży



	DZIEŃ PIERWSZY	DZIEŃ DRUGI	DZIEŃ TRZECI	DZIEŃ CZWARTY	DZIEŃ PIĄTY	DZIEŃ SZÓSTY
Śniadanie						
	Przyjazd	Warm-up	Warm-up	Warm-up	Warm-up	Warm-up
		Cele, oczekiwania, program, kontrakt	Animacja językowa	Animacja językowa	Animacja językowa	Ewaluacja spotkania
Przerwa						
		Budowanie grupy	Warsztaty tematyczne	Wycieczka tematyczna	Warsztaty tematyczne – zamknięcie pracy projektowej	Zbieranie pomysłów na kolejny wspólny projekt
Obiad						
	Zakwaterowanie, powitanie, sprawy organizacyjne	Energizery	Energizery	Energizery	Energizery	Wyjazd
		Gra miejska	Warsztaty artystyczne (outdoorowe) związane z tematem	Praca projektowa związana z tematem	Czas wolny	 Jak przeprowadzić poszczególne punkty programu, dowiesz się z kolejnych rozdziałów.
Przerwa						
	Poznanie się, integracja		Warsztaty artystyczne (outdoorowe) związane z tematem	Praca projektowa związana z tematem		
	Refleksja wieczorna	Refleksja wieczorna	Refleksja wieczorna	Refleksja wieczorna		
Kolacja						
	Wieczorny spacer po okolicy	Omówienie gry miejskiej	Wieczór międzykulturowy	Wieczór filmowy	Wieczór pożegnalny	



W programie postaraj się umieścić następujące elementy:

ABY...

INTEGRACJA GRUPY

przełamać pierwsze lody,
rozluźnić atmosferę,
lepiej poznać innych uczestników,
poczuć się bezpiecznie,
odkryć podobieństwa,
budować zaufanie i otwartość w grupie,
tworzyć więzi w grupie,
zachęcić do wspólnej pracy.

KONTRAKT

ustalić zasady obowiązujące w grupie podczas wymiany,
budować zaufanie,
tworzyć atmosferę bezpieczeństwa,
przekazać uczestnikom odpowiedzialność,
stworzyć narzędzie interwencji w razie pojawienia się trudnych sytuacji.

ANIMACJA JĘZYKOWA

przełamać barierę językową,
poprawić komunikację,
otworzyć się na inny język i inną kulturę,
poprawić dynamikę grupy,
poznać nowe słowa i zwroty,
umożliwić weryfikację stereotypów,
zachęcić do nauki innego języka.

BUDOWANIE ZESPOŁU

zintegrować grupę,
umożliwić osobom uczestniczącym poznanie innych i siebie,
poprawić komunikację,
budować i wzmacniać pozytywne relacje między członkami grupy,
budować zaufanie w grupie,
stworzyć warunki efektywnej współpracy w grupie.

ABY...

**ENERGIZERY
(ROZGRZEWACZE)**

ożywić grupę,
 pobudzić koncentrację w wypadku zmęczenia,
 zrobić coś wspólnie,
 zintegrować grupę,
 rozluźnić grupę,
 wprowadzić humor i dobrą atmosferę,
 wprowadzić nowy temat.

**EDUKACJA
MIĘDZYKULTUROWA**

poznać i zrozumieć inną kulturę,
 poznać i zrozumieć własną kulturę,
 dostrzec podobieństwa i różnice między kulturami,
 ułatwić komunikację,
 budować dialog,
 kształtować rozumienie odmienności kulturowych,
 zwiększyć gotowość do budowania relacji międzykulturowych,
 weryfikować stereotypy,
 pokazać, jak radzić sobie z niejednoznacznością,
 przeciwdziałać rasizmowi i ksenofobii.

CZAS WOLNY

odpocząć,
 oderwać się od tematu wymiany,
 nabrać sił do dalszej pracy,
 załatwić własne sprawy.

EWALUACJA

na bieżąco sprawdzać poziom satysfakcji uczestników w różnych obszarach (program, relacje w grupie, organizacja),
 wprowadzić potrzebne zmiany,
 dostarczyć i otrzymać informację zwrotną,
 otrzymać wsparcie,
 sprawdzić, jakie były mocne strony projektu i co należy poprawić,
 sprawdzić, czy projekt spełnił oczekiwania osób uczestniczących,
 spojrzeć z perspektywy na to, czego można nauczyć się podczas wymiany.

„CZEŚĆ, NAZYWAM SIĘ...

Hallo, ich heiÙe...”,

czyli jak ułatwić integrację uczestników

Anna Huminiak

Czy nie będzie nudno? Dlaczego mam się zaangażować? Czy będę musiał się odzywać na forum całej grupy? Czy przyjadą fajni ludzie? Odrzucą mnie czy zaakceptują? Jak mnie ocenią? Czy uda nam się dogadać? Czy dam radę porozumieć się w obcym języku?

Pierwsza faza spotkania jest trudnym momentem związanym z dezorientacją w nowej sytuacji, brakiem więzi z właśnie poznanymi osobami, obawą przed spotkaniem z inną kulturą i innym językiem oraz lękiem przed pokazaniem siebie i oceną przez nową grupę.

W tym momencie potrzebne jest zaproszenie młodzieży do działań, w których:

- każda osoba będzie mogła się przedstawić, decydując, co chce powiedzieć (pokazać) o sobie (na przykład: chcę, aby nazywano mnie tutaj tak, jak lubię; trzy rzeczy, które lubię/których nie lubię),

- nie mają znaczenia status społeczny czy narodowość – każdy może mówić o sobie niebanalnie (na przykład: trzy życzenia, które mógłby spełnić dla mnie czarnoksiężnik; słowo, które mnie charakteryzuje, zaczynające się na tę samą literę, co moje imię),
- umożliwia się młodym ludziom poznanie się przez zainteresowania i cechy charakteru, aby już na początku spotkania odkryć podobieństwa i pokrewne dusze (na przykład: kto dzieli moje pasje, choć pochodzi z innego kraju).

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Pamiętaj, aby dobrać metody do potrzeb i dynamiki grupy (na przykład udawanie odgłosów zwierząt czy opowiadanie najbardziej niezwykłego snu można proponować osobom, które znają się już nieco lepiej). Zwróć uwagę, czy wybraną metodę można zastosować w pracy z każdym uczestnikiem spotkania (na przykład ze względu na stan zdrowia, umiejętności). Uszanuj, jeśli ktoś chce się wycofać z ćwiczenia. Jeżeli język jest barierą dla osób uczestniczących, staraj się dobrać metody wykorzystujące komunikację niewerbalną.



Zagrajcie moje imię!

CEL	poznanie się, zapamiętanie imion, pobudzenie kreatywności
CZAS	20 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	–

Grupa stoi w kręgu. Każda osoba po kolei mówi swoje imię, łącząc je z charakterystycznym dla siebie gestem. Wszyscy powtarzają głośno imię i gest – razem, w rytmie, z energią.

W drugiej rundzie każda osoba mówi imię i pokazuje gest, a cała grupa powtarza to trzy razy, za każdym razem w bardziej ekspresyjny i przerysowany sposób.

W trzeciej rundzie cała grupa powtarza razem po kolei imiona i gesty wszystkich uczestników, nie czekając na odpowiedź prezentowanej osoby.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Sam rozpocznij ćwiczenie, prezentując nietypowy, zabawny ruch, aby zainspirować uczestników i pokazać, że masz dystans do siebie (na przykład trąba słonia, granie na nosie).

WARIANT

Czasem łatwiej jest wprowadzić tę metodę jako ćwiczenie rozciągania. Każda osoba przeciąga się i sprawdza, jaka część jej ciała potrzebuje rozciągnięcia, i proponuje to ćwiczenie, wymawiając głośno swoje imię.

WARIANT

Po kolei każdy pokazuje gest innej osoby, a grupa zgaduje, czy to gest, i mówi głośno właściwe imię.



Prawda – nieprawda

CEL	poznanie się, integracja uczestników
CZAS	30 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	–

Podziel wszystkich uczestników na mniejsze zespoły (od trzech do pięciu osób). Każda osoba w zespole przygotowuje w myślach trzy historie z życia wzięte – dwie prawdziwe i jedną nieprawdziwą. Następnie opowiada je innym lub je rysuje. Zadaniem reszty uczestników jest odgadnięcie, która historia jest kłamstwem. Zespół może zadać opowiadającemu najwyżej trzy pytania. Podczas podsumowania w całej grupie uczestnicy opowiadają wybraną najbardziej nieprawdopodobną historię, jaka przydarzyła się jednej z osób.

WARIANT

Każda osoba wycina z kartki krawat, na którym pisze o sobie dwie rzeczy prawdziwe i jedną nieprawdziwą, następnie przykleja krawat taśmą do ubrania. Chodząc po sali, należy spotkać jak najwięcej osób i rozmawiając z nimi, próbować zgadnąć, które wypowiedzi są prawdziwe.





Bingo

CEL	poznanie się, integracja uczestników
CZAS	15–30 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	kartka z wydrukowanymi pytaniami i długopis dla każdej osoby uczestniczącej

Zanim rozdasz kartki i długopisy, wyjaśnij, na czym polega to ćwiczenie. Jego celem jest zebranie podpisów od pozostałych osób uczestniczących pod wszystkimi pytaniami znajdującymi się na kartce. Uczestnicy chodzą po sali i zadają sobie nawzajem pytania, które widnieją na kartce. Każdej osobie można zadać tylko jedno pytanie, niezależnie od tego, czy odpowiedź na zadane pytanie jest pozytywna czy negatywna. Jeśli osoba pytana odpowie twierdząco, można wpisać jej imię pod pytaniem. Jeśli odpowiedź jest negatywna, osoba pytająca przechodzi do kolejnego uczestnika. Ten, kto pierwszy zbierze podpisy pod wszystkimi pytaniami, głośno woła: „Bingo!” i zostaje zwycięzcą. Gra trwa tak długo, aż wszyscy wypełnią swoje kartki imionami osób z grupy.

Kiedy wszyscy wrócą na swoje miejsce, grupa może nagrodzić zwycięzcę owacjami. Następnie przeczytaj po kolei wszystkie pytania i poproś uczestników o wstanie z miejsca, jeśli mogą odpowiedzieć twierdząco na przeczytane pytanie. Dzięki temu wszystkie osoby uczestniczące będą mogły zobaczyć, jakie cechy je łączą, a jakie różnią.

WARIANT

Ćwiczenie można kontynuować w formie zadawania własnych pytań przez młodzież według schematu: „Kto, tak jak ja...?”. Grupa siada w kręgu, jedna osoba nie ma miejsca i staje na środku, a następnie zadaje pytanie „Kto, tak jak ja...?”. Osoby, które mogą odpowiedzieć na nie twierdząco, wstają i zmieniają miejsce. Osoba stojąca w środku również stara się zająć wolne miejsce. Bez krzesła zostaje nowa osoba, która zadaje swoje pytanie.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Przesiadanie się na krzesłach jest bardzo dynamiczne. Zwróć uwagę na zachowanie ostrożności i zasad bezpieczeństwa w grupie.



Grupy prezentowe

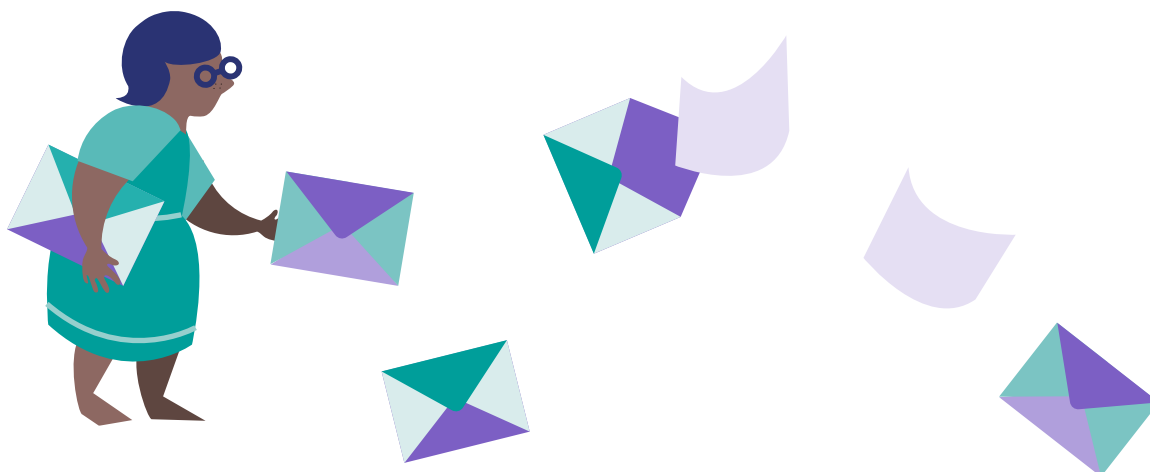
CEL	poznanie się, integracja uczestników
CZAS	30–60 minut (czas zależy od liczby zadań i grup)
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	koperty z instrukcjami

Podziel wszystkich uczestników na mniejsze zespoły (od pięciu do sześciu osób). Każdy zespół w ciągu 15 do 30 minut ma wykonać kilka zadań. Instrukcje poszczególnych zadań są ukryte w kopertach w sali.

Przykładowe zadania:

- Policzcie, ile liter łącznie mają wasze imiona, i twórczo się przedstawcie.
- Napiszcie zdanie o naszym spotkaniu, które będzie zawierało słowa ze wszystkich znanych wam języków.
- Stwórzcie skrzynkę wszystkich talentów, które posiadają członkowie waszej grupy.
- Przygotujcie niespodziankę dla pozostałych uczestników.

Po upłygnięciu wyznaczonego czasu wszyscy spotykają się w kręgu i prezentują po kolei rozwiązania poszczególnych zadań (najpierw wyniki pierwszego zadania, następnie drugiego i tak dalej).





Powiedz mi, kim jesteś

CEL	poznanie się, nauka języka (części twarzy), przełamanie barier
CZAS	30–60 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	flamastry, kolorowe kartki A4, kartki A3, klej, rysunki z częściami twarzy, kolorowe czasopisma

Przygotuj sześć rysunków poszczególnych części twarzy: kontur twarzy, oczy, uszy, nos, usta, włosy, i podpisz je po polsku i niemiecku.

Rozdaj kolorowe kartki uczestnikom siedzącym w kręgu. Poproś, aby każdy napisał swoje imię na górze kartki, a następnie odłożył ją do środka koła, tak by imię było niewidoczne.

Powieś na tablicy rysunek konturu twarzy i wymów wyraźnie: „głowa – Kopf”. Uczestnicy powtarzają słowo po polsku i po niemiecku. Następnie każdy losuje jedną kartkę ze środka koła i rysuje kontur twarzy osoby, której imię jest na niej zapisane. Później znów odkłada kartkę do środka koła.

Tak samo postępujesz z kolejnymi elementami twarzy, a uczestnicy poznają następujące pojęcia: „oczy – Augen”, „uszy – Ohren”, „nos – Nase”, „usta – Mund”. W ten sposób powstają indywidualne portrety wykonane przez wielu artystów.

W drugiej części ćwiczenia każdy uczestnik otrzymuje dużą kartkę i dzieli ją liniami na cztery części, a następnie pośrodku nakleja swój portret. Zadaj grupie cztery pytania, na które każdy ma odpowiedzieć w poszczególnych częściach zaznaczonych na kartce – za pomocą rysunków, w formie kolażu lub pisemnie.

Przykładowe pytania:

- Co chcesz opowiedzieć o sobie?
- Jakie przydatne umiejętności posiadasz?
- Co najbardziej lubisz robić w czasie wolnym?
- Czego oczekujesz od naszego spotkania?

Po wpisaniu odpowiedzi (najlepiej w obu językach) osoby uczestniczące wieszają plakaty na widocznym miejscu i po kolei krótko je prezentują.

Dowiedz się więcej!

- 👉 > Bağajewska-Miglus Ewa, Ewers Sandra, Grzybkowska Agnieszka, *Spróbuj po niemiecku! Rozmównik na polsko-niemieckie spotkania młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdam 2017 (wydanie piąte). Publikacja dostępna również jako aplikacja mobilna do pobrania na Google Play. 
- 👉 > Bojanowska Joanna, *Sprachanimation / Animacja językowa*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdam 2008 
- 👉 > Hauff Steffen, Szaflik-Homann Joanna, Waiditschka Klaus, *Co za spotkanie! Aspekty polsko-niemieckiej wymiany młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdam 2018 
- 👉 > Gilsdorf Rüdiger, Kistner Günter, *Kooperative Abenteuerspiele 1, Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*, Kallmeyer, Klett 2007 (kontynuacja w tomach 2 i 3) 
- 👉 > Pogda Łukasz M., *Piłka w grze. Karty do gry*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdam 2016 
- 👉 > Ritter-Jasińska Antje, Hryciuk Remigiusz, Andrij Bondar, *Drei Équipes z boiska. Rozmówki na spotkania sportowe i nie tylko*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdam 2016 
- 👉 > *Alibi. Bingo. Chaos. Abecadło polsko-niemieckiej animacji językowej*, red. Małgorzata Schmidt, Ewa Wieczorkowska, Sandra Ewers, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdam 2017; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.pnwm.org → Publikacje → Język 
- 👉 > EuroGames. *Gry i ćwiczenia*, Aktion West-Ost, Düsseldorf 2004 
- 👉 > *Praktische Erlebnispädagogik. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele, tom 1*, red. Annette Reiners, ZIEL Verlag, 2014 
- 👉 > *W tej zabawie jest metoda! Podręcznik dla praktyków polsko-niemieckiej wymiany młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdam 2014 (wydanie drugie) 
- 👉 > *Wymiana młodzieży – pomysły, metody, działania – Energizery*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu Erasmus+; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl 
- 👉 > www.bpb.de → Lernen → Formate → Methoden → Methodenkoffer 
- 👉 > www.dija.de → Toolboxen 

WIEM, CZEGO CHCĘ,

*czyli kilka sposobów na ustalenie
wspólnych celów i reguł spotkania*

Anna Huminiak, Ewa Wieczorkowska

Nazwanie celów, określenie oczekiwań i ustalenie kontraktu z grupą to główne elementy pierwszej fazy międzynarodowego spotkania młodzieży. Pozwolą one na stworzenie ram bezpieczeństwa, wyznaczenie kierunku pracy, ułatwienie osobom uczestniczącym poznania się, pomogą również w pokonaniu lęku przed oceną.

PREZENTACJA CELÓW wymiany



Przedstawienie celów spotkania młodzieży służy wskazaniu kierunków działania, określeniu ram dla oczekiwań i obaw. Znając cele wymiany, uczestnicy mogą skuteczniej się uczyć i angażować w zadania.

Przy określaniu celów pamiętaj, aby:

- korespondowały z programem,
- były jasno sformułowane,
- były możliwe do osiągnięcia,
- były sformułowane z perspektywy uczestnika.

Jak to zrobić? Omów z uczestnikami zapisane na tablicy cele wymiany i zaplanuj czas na ewentualne pytania.

OCZEKIWANIA I OBawy uczestników

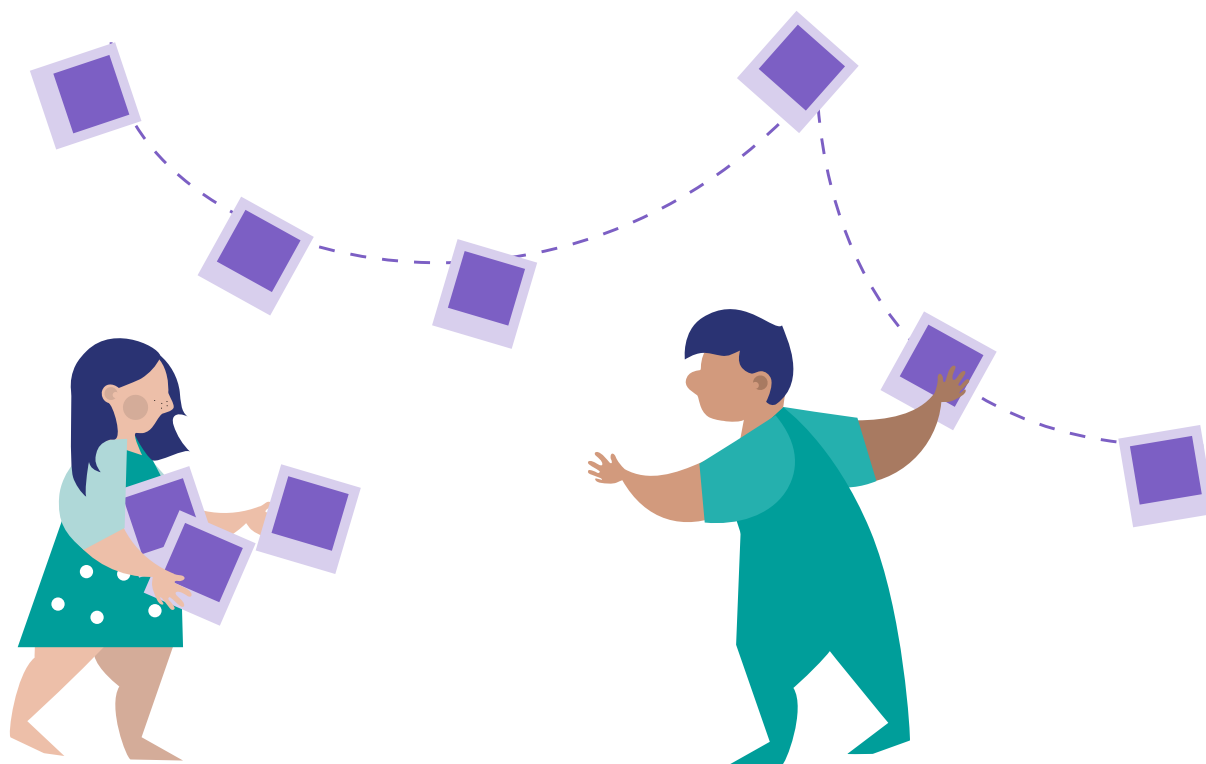


Każda osoba wnosi do spotkania swoje oczekiwania i obawy, które będą wpływały na jego przebieg. Ujawniając je w grupie, młodzież nazywa swoje potrzeby i jednocześnie dzieli się odpowiedzialnością i wpływem. Wyartykułowanie oczekiwań pozwala zobaczyć, co może utrudniać pracę grupie, z kolei uwspólnienie lęków („inni czują tak jak ja”) służy budowaniu relacji.

Jak to zrobić? Uczestnicy (indywidualnie lub w małych zespołach) określają swoje oczekiwania, następnie zostają one zebrane na tablicy na forum grupy. Na zakończenie odnieś je do celów i programu wymiany.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Przy dzieleniu się oczekiwaniami wyjaśniaj, dopytuj, grupuj w kategorie, ale nie oceniaj. Omawiając, porównuj z celami i programem (co będzie, czego nie będzie), określ, jakie są możliwości spełnienia tych oczekiwań na wymianie. Nie przekonuj, że obawy są bezpodstawne, po prostu je przyjmij. Daj prawo każdej osobie dzielić się wątpliwościami, wspieraj każdą wypowiedź.





Pociąg na wymianę

CEL	poznanie oczekiwań i obaw uczestników
CZAS	25 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	rysunki wagonów kolejowych na kartkach A3, podpisy do wagonów, długopisy, karteczki samoprzylepne

Zaproś osoby uczestniczące do zastanowienia się nad oczekiwaniami wobec spotkania: *Przypomnijcie sobie, jak to było, gdy dowiedzieliście się o tym spotkaniu, przygotowawaliście się do wymiany i jechaliście tutaj – co czuliście, co myśleliście, czego się spodziewaliście? Każdy przyjechał z własnymi oczekiwaniami – chcielibyśmy je teraz usłyszeć. Wasze oczekiwania są jak pociąg, który zawiezie nas wszystkich do celu. Ten pociąg ma różne wagony:*

Lokomotywa, czyli co mnie pociągnie? – Co nam pomoże zachować energię i osiągnąć cele?

WARS – wagon restauracyjny, czyli czego potrzebuję? – Czego potrzebujecie w związku z organizacją spotkania, logistyką, stroną techniczną?

Bonanza – wagon bezprzedziałowy, w którym wszyscy siedzą razem, czyli czego oczekuję w relacjach z pozostałymi uczestnikami? – Co chcielibyście zyskać dzięki spotkaniu z innymi ludźmi?

Bagażowy, czyli czego chcę się nauczyć, dowiedzieć, co chcę zrozumieć? – Co chcielibyście wynieść dla siebie z tego spotkania?

Wagon na bocznym torze, czyli czego się obawiam? – Czego nie chcecie na tym spotkaniu?

Uczestnicy dzielą się oczekiwaniami w małych grupach. Każde z wypowiedzianych oczekiwań zapisują na oddzielnej kartce. Po zakończeniu grupy przyklejają oczekiwania na rysunkach wagonów, głośno je odczytując.

WARIANT

Możesz także użyć metafory unoszącego się balonu. Przykładowo: balon napompowany powietrzem, czyli to, co nas unosi (rozwój), kosz, w którym jesteśmy razem (relacje), woreczki z piaskiem, które nas hamują (balast).

KONTRAKT – zasady grupowe



Ustalanie zasad z grupą i dla grupy jest charakterystyczne dla stylu pracy zakładającego aktywne uczestnictwo młodzieży w tworzeniu i realizacji programu spotkania. Metoda ta angażuje osoby uczestniczące do przejęcia odpowiedzialności za proces własnego uczenia się i przestrzegania reguł, zapobiega trudnościom i zapewnia narzędzia interwencji w sytuacjach konfliktowych. Daje również grupie poczucie decyzyjności.

Reguły grupowe nie działają od razu i najczęściej trzeba je renegocjować, dlatego ważne jest, aby ustalić je już pierwszego dnia spotkania. Jeśli istnieją niepodważalne zasady – związane na przykład z regulaminem ośrodka, bezpieczeństwem, używkami, punktualnością – przedstaw je oddzielnie jako takie, które nie podlegają negocjacji.





Piłeczka

CEL	wspólne ustalenie zasad współpracy i norm grupowych
CZAS	45 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	maksymalnie 30
MATERIAŁY	piłeczka tenisowa, tablica, markery, kartki, długopisy, stoper

Zadaniem grupy jest podawanie sobie w kręgu piłki, tak aby każda osoba tylko raz trzymała ją w ręce. Uczestnicy mają zapamiętać, do kogo rzucają piłkę i od kogo ją dostają. Kiedy skończą zadanie, to znaczy piłka wróci do pierwszej osoby, zaproponuj powtórzenie zadania w nieco inny sposób: piłka ma być podawana w tej samej kolejności jak dotychczas, ale w jak najkrótszym czasie. Niech grupa sama decyduje, jak chce osiągnąć ten cel. Zmierz czas stoperem, wyniki zapisz na tablicy. Możesz zmotywować uczestników do osiągnięcia lepszego wyniku w kolejnych próbach, nie podpowiadaj jednak rozwiązań i nie ingeruj w ich strategię (na przykład zmiana ustawienia osób w kole według kolejności podań, ustawienie w rzędzie), dopóki jest przestrzegana zasada główna: każdy ma dotknąć piłki tylko raz według pierwotnej kolejności. Następnie zaproponuj omówienie zadania na forum.

Przykładowe pytania:

- Jak przebiegło to zadanie?
- Co pomogło w osiągnięciu celu?
- Co przeszkadzało?
- Jak każdy z was odebrał to doświadczenie?
- Czego potrzebujesz od innych osób i opiekunów, żeby się tutaj dobrze czuć, efektywnie współpracować z innymi, cieszyć się udziałem w tym spotkaniu?
- Jakie zasady mogą w tym pomóc?

Daj uczestnikom chwilę na zastanowienie się i zapisanie przemyśleń na kartce. Następnie zbierz propozycje reguł w dyskusji grupowej. Alternatywnie możesz połączyć uczestników w trójki, które dzielą się propozycjami, a następnie wybierają jedną, która zostaje przedstawiona na forum. Zainicjuj dyskusję, aby sprawdzić, czy wszyscy tak samo rozumieją zaprezentowane propozycje reguł grupowych. Ważne jest, żeby zapisane zasady były ustalone wspólnie i wszyscy się na nie zgodzili. Im więcej zasad młodzież ustali i wynegocjuje samodzielnie, tym większa szansa, że będzie ich przestrzegać.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Daj czas na dyskusję, dopytuj, czy wszyscy tak samo rozumieją daną zasadę. Formułuj je pozytywnie, a nie jako zakazy, i najlepiej w pierwszej osobie liczby pojedynczej (zamiast „Nie przerywamy sobie” – „Słucham, gdy ktoś mówi”). Zaznacz, że zasady współpracy są otwarte, można do nich wrócić i je renegocjować. Ważne, abyś i Ty je akceptował i był w stanie je zrealizować.

Przykładowe zasady kontraktu grupowego:

- ① Regulujące etykietę komunikacji w grupie
 - Słucham, gdy ktoś mówi.
 - Mówię tylko w swoim imieniu.
 - Czekam z reakcją na tłumaczenie dla drugiej części grupy.
- ② Przygotowujące grunt pod rozwiązywanie konfliktów
 - Otwarcie mówię o tym, co mi przeszkadza.
 - Mówię do osoby, a nie o osobie.
- ③ Regulujące zasady współżycia w grupie
 - Na czas trwania zajęć wyłączam telefon.
 - Palić mogą tylko te osoby, które ukończyły osiemnaście lat.
 - Palić można tylko w wyznaczonym miejscu, aby nie szkodzić innym.
 - Przestrzegam ciszy nocnej, pozwalam spać innym.












...za to organizujemy nocną wędrowkę, ognisko lub całonocną akcję (na przykład jam session, noc filmowa).

- Ze względu na obowiązujące w Polsce prawo (alkohol od osiemnastu lat) nie piję alkoholu, ponieważ w grupie są osoby niepełnoletnie.

...za to organizujemy wieczorne wyjście do miasta lub na imprezę, w czasie której pełnoletni (w tym Niemcy powyżej szesnastu lat) mogą napić się piwa.

Wypracowanie kontraktu z grupą musi zakończyć się ustaleniem konsekwencji łamania reguł (nie chodzi tu o wyznaczanie kar). Konsekwencje ponosi cała grupa czy tylko osoby, które naruszyły reguły? Kto egzekwuje przestrzeganie zasad – Ty jako prowadzący czy grupa, wywierając wpływ na osobę, która złamała zasady?

Dowiedz się więcej!

-  > Branka Maja, Cieślukowska Dominika, *Rola i funkcje kontraktu w prowadzeniu zajęć antydyskryminacyjnych*, [w:] *Edukacja antydyskryminacyjna. Podręcznik trenerski*, Stowarzyszenie Willa Decjusza, Kraków 2010; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.idealzmiiany.pl → Publikacje 
-  > Czarniecka Małgorzata, *Dobre spotkanie: jak to zrobić?*, Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informatycznego, Warszawa 2012; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.biblioteki.org → Poradniki 
-  > Akcja 1. Ryzyko w projektach, opracowanie Agnieszka Szczepanik, Marta Piszczek, Zespół Akcji 1, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl 
-  > *W tej zabawie jest metoda! Podręcznik dla praktyków polsko-niemieckiej wymiany młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdám 2014 (wydanie drugie)  
-  > www.dija.de → Toolboxen 

Z

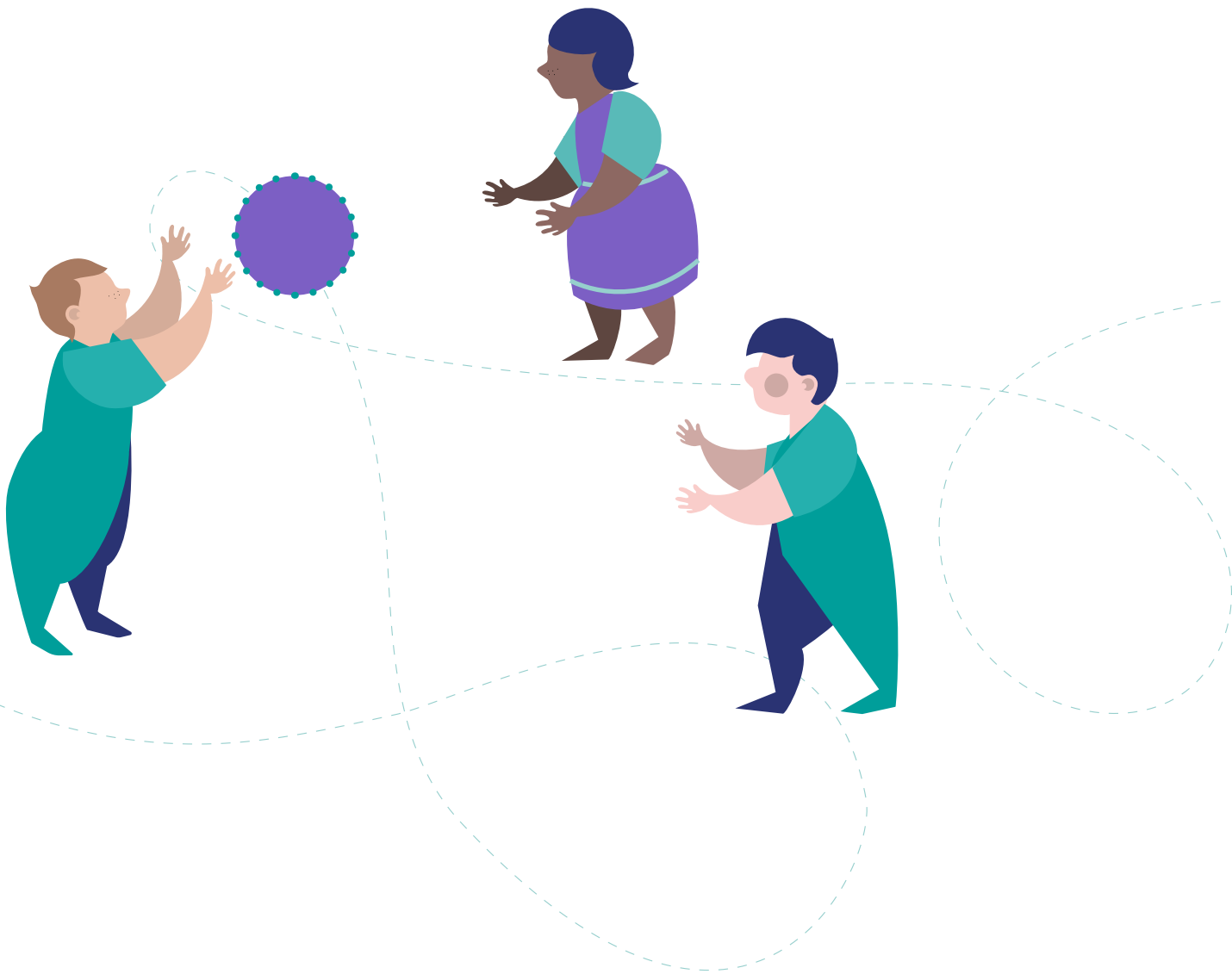
z

s

a

d

y



JAK TO SIĘ MÓWI PO NIEMIECKU?

Czyli animacja językowa w praktyce

Joanna Bojanowska



PNWM regularnie organizuje warsztaty Zip-Zap na temat polsko-niemieckiej animacji językowej. Aktualne informacje znajdziesz na stronie www.pnwm.org → Aktualności i projekty

Animacja językowa jest metodą wspierającą komunikację i integrację w grupie międzynarodowej. Umożliwia przełamanie bariery językowej i wzbudza zainteresowanie językiem obcym. Dzięki tej metodzie do spotkania międzynarodowego włączasz w równym stopniu język polski i język niemiecki, pobudzasz kreatywność osób uczestniczących oraz wspierasz

kompetencje międzykulturowe i dynamikę grupy. Ćwiczenia opierają się na grach komunikacyjnych, które pomagają otworzyć się uczestnikom na język obcy. Możesz je wykorzystać zarówno w trakcie wymiany, jak i podczas przygotowania grup jednonarodowych do realizacji wspólnego programu.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Przy wyborze ćwiczeń z zakresu animacji językowej weź pod uwagę następujące czynniki: wiek osób uczestniczących, ich zainteresowania, a także aktualne procesy grupowe. Wybór słownictwa dostosuj do realiów spotkania – nowe zwroty w języku obcym powinny wspierać integrację grupy i od razu znaleźć zastosowanie w codziennym funkcjonowaniu uczestników.



PIERWSZA FAZA ANIMACJI JĘZYKOWEJ:
 zmniejszenie barier językowych,
 pierwszy kontakt z językiem obcym



Zbieranie autografów

CEL	poznanie się, nauka języka, budowanie atmosfery zaufania w grupie
CZAS	15 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	20–30 osób
MATERIAŁY	kartki A4, długopisy

Na początku przeciwicz wspólnie z uczestnikami wymowę zdania: „Cześć, jestem... A ty?"/„Hallo, ich bin... Und du?”. Uczestnicy powtarzają zdanie, próbując wczuć się w zaproponowaną przez Ciebie sytuację (przykłady w nawiasie):

- bardzo głośno (Wyobraźcie sobie, że osoba, którą witacie, stoi bardzo daleko od was);
- szeptem (Wyobraźcie sobie, że koło was śpi dziecko);
- radośnie (Wyobraźcie sobie, że spotykacie osobę, którą już od dawna chcieliście poznać).

Następnie uczestnicy rysują na kartce szachownicę z dziewięcioma polami i wyruszają na połów autografów. Przedstawiają się nieznanemu osobie („Cześć, jestem... A ty?"/„Hallo, ich bin... Und du?") i proszą ją o złożenie autografu w jednym z pól szachownicy. W rezultacie poznają imiona co najmniej dziewięciu osób. W ostatniej rundzie ćwiczenia wyczytaj w dowolnej kolejności imiona uczestników. Jeśli ktoś znajdzie wyczytane imię (autograf) na swojej kartce, przekreśla je. Uczestnik, który pierwszy przekreślił trzy właściwe imiona – w pionie, poziomie lub na skos – woła „Hura!” i wygrywa. Grę można kontynuować na przykład do sześciu zwycięstw.



Sałatka słowna

CEL	nauka języka, zabawa ruchowa
CZAS	10 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	20–30 osób
MATERIAŁY	krzesła (jedno mniej niż liczba uczestników), kartki ze słownictwem występującym w ćwiczeniu

Grupa siedzi na krzesłach w kręgu. W środku stoi jeden z uczestników. Może usiąść dopiero wtedy, kiedy zdobędzie miejsce innej osoby. Aby mu się to udało, musi wprowadzić w ruch całą grupę, wywołując osoby za pomocą hasła.

Wybierz asystentów językowych (po jednym uczestniku z Polski i Niemiec) i wspólnie zaprezentujcie słownictwo. Słowa (zdania) można powtarzać w różny sposób:

- „Hallo – Cześć”: serdecznie (*Wyobraźcie sobie, że witacie dawno niewidzianego przyjaciela*);
- „Bitte – Proszę”: nerwowo (*Wyobraźcie sobie, że przejeżdżający samochód pochlapał wam ubranie*);
- „Danke – Dziękuję”: cicho, na ucho do sąsiada (na zasadzie głuchego telefonu);
- „Guten Appetit – Smacznego”: euforycznie (*Wyobraźcie sobie, że wygraliście milion w Lotto!*).

Następnie każdy uczestnik losuje karteczkę z jednym z tych wyrazów. W ten sposób pojęcia zostają przyporządkowane do poszczególnych uczestników. Uczestnik stojący na środku koła wypowiada poszczególne wyrazy. Osoby, na których kartkach znajdują się wywołane pojęcia, zmieniają miejsce – siadają na innym, właśnie zwolnionym krześle. Kiedy padnie „Hallo – Cześć”, miejsce zmieniają wszyscy uczestnicy. Osoba ze środka koła próbuje podczas zmieniania miejsc zdobyć krzesło dla siebie. Uczestnik, który pozostał w kole bez krzesła, przejmuje rolę wywołującego.

WARIANT

Wywoływanie osób za pomocą pytania.

Uczestnik stojący na środku pyta w obcym mu języku „Jak się masz?”/„Wie geht's?”. Jeśli zapytana osoba odpowie (zawsze w tym języku, w którym padło pytanie):

- „Dziękuję, dobrze”/„Danke, gut”, to jej bezpośredni sąsiedzi z prawej i lewej strony zamieniają się miejscami.
- „Tak sobie”/„Es geht so”, to nic się nie dzieje.
- „Źle”/„Schlecht”, to wszyscy zmieniają się miejscami. Zwróć uwagę uczestnikom, że nie wolno przesiadać się na miejsce obok.

W tym czasie osoba stojąca pośrodku próbuje zająć wolne miejsce. Uczestnik, który pozostanie bez miejsca, przejmuje prowadzenie gry.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Aby wzmocnić aspekt ruchu i zabawy, możesz zaproponować wywoływanie podwójnych zwrotów, na przykład „cześć” i „smacznego”. Możesz również dobrać słownictwo do tematu spotkania, tak aby przydało się ono podczas projektu. Na przykład zaproponuj kilka pojęć związanych z działaniami artystycznymi, jeśli jest to projekt plastyczny, albo słownictwo ekologiczne, jeśli tematem spotkania jest ochrona środowiska.



TRZECIA FAZA ANIMACJI JĘZYKOWEJ: systematyzacja słownictwa



Podawanie przedmiotu

CEL	kooperacja, budowanie zaufania w grupie, komunikacja, systematyzacja poznanego słownictwa
CZAS	15 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	20–30 osób
MATERIAŁY	przedmioty ciekawe w dotyku (na przykład szczotka, butelka z wodą, kostki lodu, mokra gąbka, szyszka, kamień, marchewka, piasek), opaski na oczy, worek (foliowy, reklamówka)

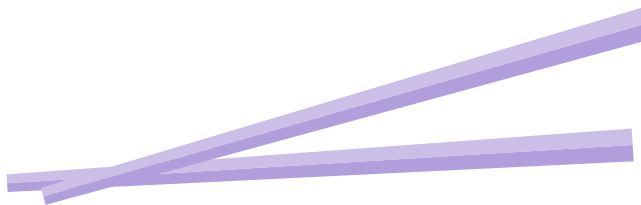
Uczestnicy ustawiają się w rzędach (około dziesięciu osób) i nakładają opaski na oczy.

W pierwszej rundzie uczestnicy podają swoim sąsiadom z prawej i lewej strony rękę oraz przedstawiają się („Cześć, jestem... A ty?”/„Hallo, ich bin... Und du?”).

W drugiej rundzie podajesz kolejne przedmioty pierwszej osobie w rzędzie, a ona przekazuje je dalej. Podczas podawania przedmiotu osoby uczestniczące używają wyrażenia w obcym języku: „proszę”/„bitte” i „dziękuję”/„danke”. Przedmioty nie mogą upaść na ziemię. Ostatni uczestnik w rzędzie zbiera do worka wszystkie przedmioty.



Grze towarzyszy wiele radości. Im bardziej zaskakujące w dotyku przedmioty, tym większa motywacja uczestników do udziału w zabawie.



W trzeciej rundzie uczestnicy zdejmują opaski i wspólnie podsumowują grę.

Przykładowe pytania:

- Jak się czuliście podczas gry?
- Jakie przedmioty rozpoznaście?
- Jak ten przedmiot nazywa się po polsku i po niemiecku? (Uczestnik, który stał ostatni w rzędzie, wyjmuje i pokazuje odgadnięte przedmioty. Uczestnicy z danego kraju uczą grupę nowego słowa. Można je także zapisać na plakacie).
- Jakich słów używaliście?
- Jakich słów wam brakowało?
- Jakie przedmioty pozostały jeszcze w worku?
- O których przedmiotach zapomnieliście lub ich nie rozpoznaście? (Pokaż grupie wszystkie przedmioty pozostałe w worku. Uczestnicy nawzajem uczą się wyrazów, które ich interesują w języku obcym).

WARIANT

Po przekazaniu instrukcji ćwiczenia osoby uczestniczące same zastanawiają się, jakich dodatkowych słów w obu językach potrzebują do wykonania zadania (na przykład „Podaj!”, „Teraz!”, „Z prawej!”, „Z lewej!”, „Uwaga!”). Wspólne wymyślanie strategii realizacji zadania wzmacnia współpracę w grupie.



Dowiedz się więcej!

- 👉 > Bağtajska-Miglus Ewa, Ewers Sandra, Grzybkowska Agnieszka, *Spróbuj po niemiecku! Rozmównik na polsko-niemieckie spotkania młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdum 2017 (wydanie piąte). Publikacja dostępna również jako aplikacja mobilna do pobrania na Google Play 
- 👉 > Bojanowska Joanna, *Sprachanimation / Animacja językowa*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdum 2008 
- 👉 > Hauff Steffen, Szaflik-Homann Joanna, Waiditschka Klaus, *Co za spotkanie! Aspekty polsko-niemieckiej wymiany młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdum 2018 
- 👉 > Pogda Łukasz M., *Piłka w grze. Karty do gry*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdum 2016 
- 👉 > Ritter-Jasińska Antje, Hryciuk Remigiusz, Andrij Bondar, *Drei Équipes z boiska. Rozmówki na spotkania sportowe i nie tylko*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdum 2016 
- 👉 > Werner Ulrike, Herrmann Christian, *Sprachanimation – inklusiv gedacht, Innovationsforum Jugend global, Qualifizierung und Weiterentwicklung der Internationalen Jugendarbeit*, IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. 
- 👉 > *Alibi. Bingo. Chaos. Abecadło polsko-niemieckiej animacji językowej*, red. Małgorzata Schmidt, Ewa Wiczorkowska, Sandra Ewers, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdum 2017; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.pnwm.org → Publikacje → Język 
- 👉 > *Memogra. Polsko-niemiecka gra językowa*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdum. Dostępna jest również Memogra 2. 
- 👉 > *Sag was! Dis Moi! Powiedz coś! Przewodnik po animacji językowej w spotkaniach trójnarodowych*, Bund Deutscher Pfadfinder_innen, Gwennili, Międzynarodowe Centrum Spotkań Młodzieży Klub Środowiskowy AZS, Frankfurt–Quimper–Wrocław 2009; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.pnwm.org → Publikacje → Język 
- 👉 > www.triolinguale.eu 

JA + TY = MY!

Czyli o procesie budowania grupy

Anna Huminiak

Budowanie grupy to proces zachodzący podczas całej wymiany – od poznania się, sprecyzowania oczekiwań, przez napięcia wokół tworzenia i sprawdzania w praktyce norm grupowych, do poczucia wspólnoty i spójności grupy.

Przejście od fazy pracy indywidualnej do fazy współdziałania w klimacie akceptacji i bezpieczeństwa możesz ułatwić przez:

- wprowadzanie ćwiczeń z zakresu motywacji, szukania rozwiązań i przezwyciężania przeszkód. W grupowych zadaniach rozwijających twórcze myślenie tkwi szansa na ujawnienie się potencjału różnych osób;
- stopniowe rozszerzanie zakresu współpracy grupowej (praca w parach, w mniejszych grupach, aż do zadań w całej grupie);
- dbanie o możliwość pracy w mniejszych grupach, jak najbardziej różnorodnych (pod względem

kraju pochodzenia, płci, poziomu aktywności);

- wprowadzanie i przypominanie norm ułatwiających twórcze rozwiązywanie zadań (krytykuj, ale konstruktywnie, odraczaj ocenianie, wzmacniaj zaskakujące i oryginalne pomysły);
- proponowanie zadań opartych na współpracy, a nie rywalizacji;
- włączanie metod odwołujących się do inteligencji wielorakiej: ruchowych, na świeżym powietrzu, twórczych, muzycznych, dramy. Odwoływanie się do różnych zmysłów, zdolności i pracy „przez ciało” daje każdej osobie możliwość znalezienia swojego miejsca w grupie;
- gotowość na „burze”, które mogą w tej fazie wystąpić we współpracy i w komunikacji uczestników. Jest to naturalna faza krystalizowania się norm grupowych, a Twoim zadaniem jest pomóc grupie przez nią przejść.



Gdy różne grupy rozwiązują to samo zadanie, podczas omówienia zwróć uwagę na różnorodność rozwiązań. Podkreśl, że każda osoba jest inna i każda wnosi swój potencjał do pracy grupowej, koncentruj się na wewnętrznych procesach komunikacyjnych w każdej z grup, szukaj, czego uczestnicy mogą się od siebie wzajemnie nauczyć.



Marshmallow Challenge

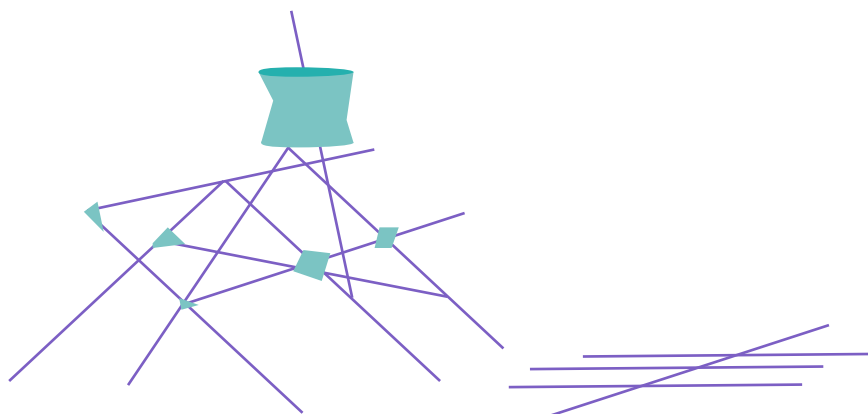
CEL	budowanie grupy, współpraca w grupie, kreatywne myślenie, wypracowanie w grupie niestandardowych rozwiązań pod presją czasu
CZAS	30–40 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	dla każdej grupy: dwadzieścia nitek nieugotowanego spaghetti (nitki średniej grubości), metr taśmy malarskiej, metr sznurka, jedna pianka marshmallow, poza tym stoper, ewentualnie nożyczki, metr (miarka)

Ćwiczenie sprawdza się we wszystkich grupach wiekowych. Podziel grupę na zespoły (od trzech do pięciu osób) i rozdaj te same materiały. Wyjaśnij reguły: każdy zespół ma osiemnaście minut na zbudowanie z dostarczonych materiałów wolno stojącej konstrukcji, na której szczycie położona zostanie cała pianka marshmallow (odgryzienie kawałka pianki dyskwalifikuje drużynę). Wygrywa zespół, który zbuduje najwyższą wieżę. Można wykorzystać nożyczki, jeśli sznurek jest zbyt gruby, aby go przerwać. Można łamać nitki spaghetti i wykorzystać ich dowolną liczbę z puli danej grupy.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Obserwuj pracę grup. To ćwiczenie świetnie ukazuje podział ról w grupie (między innymi osobowości przywódcze, obserwatorzy, rebelianci) oraz różnorodność rozwiązań i sposobów dotarcia do celu. Kontroluj przestrzeganie reguł. Zapowiadaj głośno, ile czasu minęło lub ile jeszcze zostało.

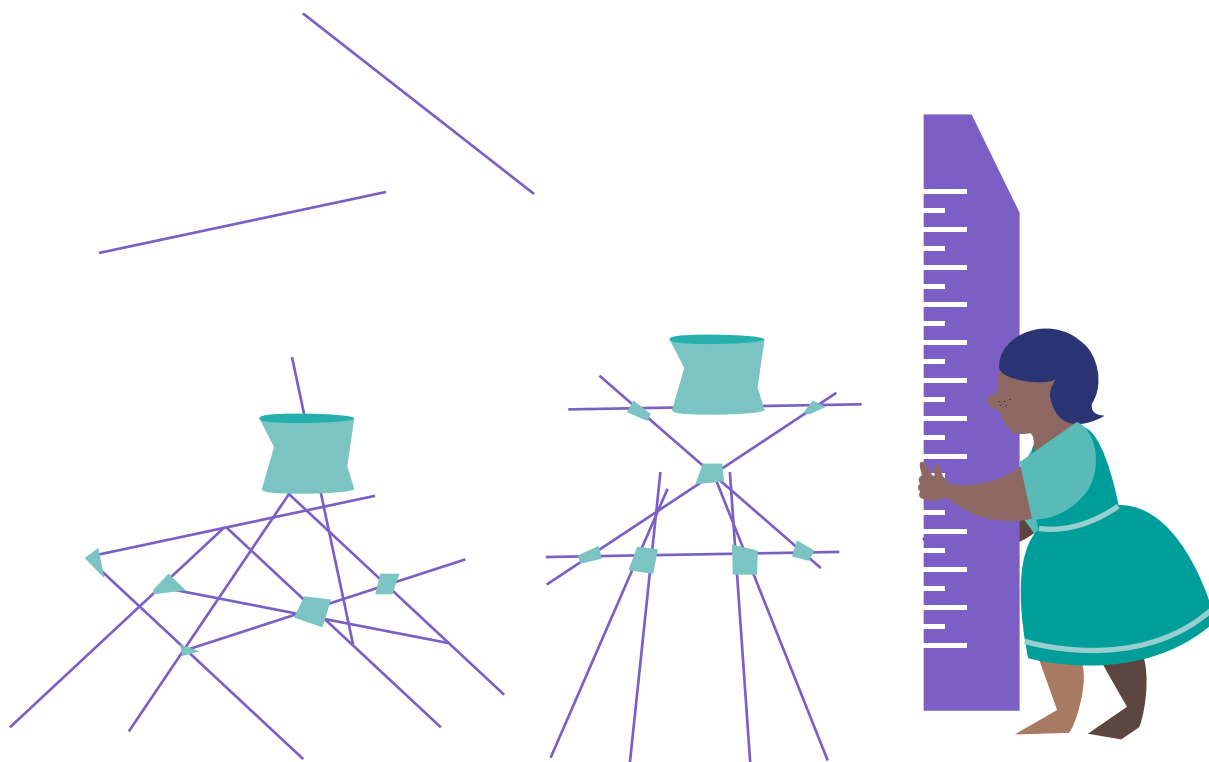
Po upływie czasu zmierz po kolei wysokość wszystkich konstrukcji i podsumuj ćwiczenie z młodzieżą.



Przykładowe pytania:

- Jak przebiegała praca w grupie? Co w niej pomagało? Co ją utrudniało?
- Co wywołało największe trudności (emocje)?
- Co was zaskoczyło?
- Ile prób (nowych rozwiązań) podjęliście, zanim udało wam się ustawić piankę na szczycie?
- Jaki był poziom zaangażowania poszczególnych osób?
- Jak wyglądała komunikacja w grupie?

Podkreśl, że wartością tej metody jest wspólna praca wszystkich członków grupy, porozumienie mimo różnych zdań i pomysłów, a także akceptacja innych rozwiązań.





Przejście przez ocean

CEL	budowanie grupy, wzmocnienie norm grupowych
CZAS	45 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	kartki A3 lub gazety (o pięć więcej niż uczestników), kreda lub sznurek, stoper

W odległości około 50 metrów wyznacz dwie linie brzegowe (narysuj patykiem lub kredą, połów sznurek), następnie zbiierz grupę na jednym brzegu i przekaz jej zadanie do wykonania:

Znajdujecie się na wyspie, która wkrótce z powodu globalnego ocieplenia zostanie zatopiona przez ocean. Możecie się jednak uratować, jeśli całej grupie uda się dotrzeć na stały ląd. Jedynym sposobem na przebycie oceanu, który oddziela was od lądu, jest przejście po tratwach, przestrzegając następujących zasad:

- *Tratwa unosi się na wodzie, tylko jeśli ma kontakt z człowiekiem. Jeśli nikt na niej nie stoi albo jej nie dotyka, tratwa tonie.*
- *Osoby mogą poruszać się po wodzie wyłącznie na tratwach. Jeżeli ktoś znajdzie się poza tratwą, cała grupa wraca na wyspę i zaczyna przeprawę od początku.*
- *Od momentu zwodowania pierwszej tratwy grupa ma 20 minut na dotarcie na stały ląd. Wcześniej uczestnicy mają czas na obmyślenie strategii pokonania oceanu.*

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Ćwiczenie wymaga kontaktu fizycznego i pewnej sprawności. Jeśli któraś z osób uczestniczących nie może go wykonywać, zaproponuj jej na przykład rolę fotoreportera wyprawy.

Do Twoich zadań podczas wykonywania ćwiczenia przez grupę należy mierzenie czasu, kontrolowanie przestrzegania zasad (zbieraj tratwy, których nikt nie dotyka, cofnij grupę, gdy ktoś znajdzie się poza tratwą) oraz obserwacja procesu wykonywania ćwiczenia – komunikacji i interakcji w grupie. Po wykonaniu zadania podsumuj je z młodzieżą.

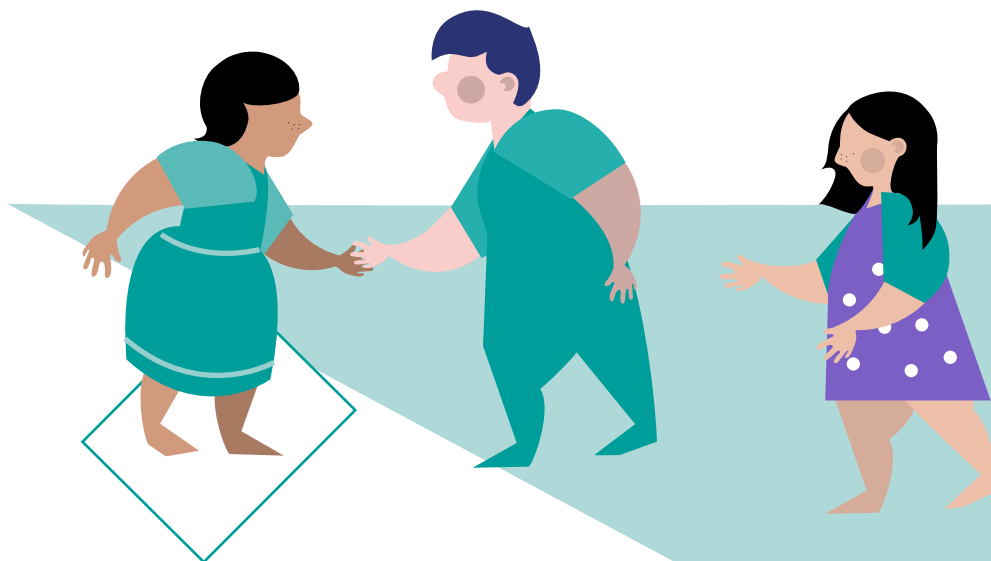
Przykładowe pytania:

- Jak się czujecie po zakończeniu zadania?
- Jak przebiegało ćwiczenie?
- Które momenty miały dla was znaczenie?
- Co było trudne w trakcie realizacji zadania?
- Co wam pomogło w wykonaniu zadania?
- Jak przebiegała współpraca i komunikacja między wami? Jakie konkretne zachowania ją wspierały?
- Jaki wpływ miało to, że każdy z was jest inny, ma inne możliwości, zasoby, ograniczenia – wobec warunku ukończenia zadania przez całą grupę?
- Które z wyzwań czy trudności, które pojawiły się w tym zadaniu, mogą wystąpić na naszej wymianie?
- Niech każdy pomyśli, co z tego zadania chciałby zapamiętać na przyszłość.



Dowiedz się więcej!

- 👉 > Boal Augusto, *Gry dla aktorów i nieaktorów*, Cyklady, Warszawa 2014 
- 👉 > Hauff Steffen, Szaflik-Homann Joanna, Waiditschka Klaus, *Co za spotkanie! Aspekty polsko-niemieckiej wymiany młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdám 2018 
- 👉 > Nęcka Edward, Orzechowski Jarosław, Słabosz Aleksandra, Szymura Błażej, *Trening twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2005 
- 👉 > *Global Games. 70 Spiele und Übungen für interkulturelle Begegnungen*, red. Joachim Sauer, Alfons Scholten, Bernhard W. Zaunseder, Verlag Herder, Freiburg–Basel–Wien 2004 
- 👉 > *Gry i zabawy*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl 
- 👉 > *W tej zabawie jest metoda! Podręcznik dla praktyków polsko-niemieckiej wymiany młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdám 2014 (wydanie drugie) 
- 👉 > de.actionbound.com 
- 👉 > www.marshmallowchallenge.com 



ZAPOMNIJ O ZWIEDZANIU Z PRZEWODNIKIEM, *czyli o zaletach gry miejskiej*

Dorota Frassek

Gra miejska to nie tylko okazja do aktywnego i wychodzącego poza rutynę wycieczki krajoznawczej zdobycia przez młodzież ciekawych informacji dotyczących historii i kultury danego miasta czy regionu, ale przede wszystkim dobra metoda wspierania integracji, komunikacji i współpracy w grupie międzynarodowej. W czasie gry młodzież wykazuje się

kreatywnością, rozwija kompetencje społeczne i językowe. Bez wątplenia warto zamienić tradycyjne zwiedzanie miasta z przewodnikiem (podczas którego uczestnicy zazwyczaj nie nawiązują ze sobą kontaktu i nierzadko nudzą się) na grę miejską, która będzie okazją zarówno do zwiedzenia miasta, jak i do wzajemnego poznania się.



Puzzle z widokówki

CEL	podział grupy na kilkusobowe zespoły polsko-niemieckie
CZAS	10 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	odpowiednio przygotowane pocztówki, pojemnik (koszyk, woreczek lub nakrycie głowy)

Potnij poszczególne pocztówki z różnymi typowymi motywami z danej miejscowości na tyle części, ile osób będzie liczyć jedna drużyna. Włóż do dwóch różnych pojemników po połowie wszystkich puzzli i pomieszaj.

Osoby uczestniczące ustawiają się w grupach narodowych i losują po jednym fragmencie układanki z przydzielonego im pojemnika. Następnie grupy się mieszają i każdy uczestnik na własną rękę poszukuje brakujących części. Gdy wszyscy znajdą pozostałe osoby, tworząc kompletną widokówkę, rozpoczyna się właściwa gra miejska.



Gra miejska

CEL	poznanie miejscowości, integracja grupy, rozwój kreatywności, współpracy w grupie, przełamywanie barier językowych, wzmacnianie kompetencji międzykulturowych
CZAS	2–6 godzin (zależy od realizowanego wariantu i formy podsumowania)
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	zależą od wybranego wariantu

Zadania dostosuj do wieku i możliwości grupy, ale również do pochodzenia osób uczestniczących (jeśli część grupy mieszka w danej miejscowości, zadania powinny być ciekawe również dla niej). Gra miejska to jeden z tych elementów wymiany polsko-niemieckiej, który świetnie nadaje się do wspólnego opracowania z młodzieżą. Już w trakcie spotkania przygotowawczego możesz zaprosić swoją grupę do wymyślenia zadań i planowania stacji dla grupy partnerskiej. Metoda ta wymaga dokładnego przygotowania, ale wysiłek się opłaca!

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Formułując instrukcje gry miejskiej, przemyśl, jaki wariant językowy będzie najbardziej odpowiedni dla potrzeb twojej grupy:

- instrukcja dwujęzyczna,
- instrukcja w języku angielskim, jeśli jest to język urzędowy wymiany,
- instrukcja w języku gospodarzy (gości), którzy przetłumaczą ją gościom (gospodarzom),
- instrukcja napisana autorskim lub ogólnodostępnym szyfrem,
- instrukcja na zasadzie pisma obrazkowego lub rebusów.



Znajdujące się tutaj zadania nie tworzą kompletnego scenariusza i nie dotyczą konkretnego miasta. Pomyślane są jako uniwersalna inspiracja do konstruowania własnej gry miejskiej. Pierwsze dwa zadania można połączyć z metodą podziału na zespoły (👉 ZESZYT 3, s. 36).

Przykładowe zadania:

Na pocztówce, która obecnie znajduje się w posiadaniu waszej grupy, zamieszczono zagadkę dotyczącą miejscowości XY. Zaprowadzi was do kolejnej stacji!

Znajdźcie bez mapy i bez korzystania z telefonów obiekt z pocztówki i zbierzcie na jego temat jak najwięcej informacji.

W restauracji XY spytajcie o najbardziej typową potrawę. Zaprzyjaźniony szef kuchni na hasło: „Wiem, co jem”/„Du bist, was du isst” (wymówione jednocześnie przez wszystkich członków grupy!) przekaże wam list. Rozszyfrujcie składniki poznanej właśnie specjalności!

Kościół pw. XY to najstarsza budowla w mieście. Odrysujcie kształt klamki z bramy wejściowej i znajdźcie informację, kiedy powstał ten kościół.

Znajdźcie herb miasta. Czy macie pomysł na nowoczesną wersję herbu? Narysujcie go!

Z pomocą osób z miejscowości, w której się znajdujecie, znajdźcie w sklepie muzycznym muzykę regionalną i poproście o możliwość posłuchania jej. Wybierzcie jedną piosenkę i nauczcie się śpiewać wybrany fragment. Za choreografię otrzymacie dodatkowe punkty!

Ile osób potrzeba, aby objąć wieżę XY? Przekonajcie się sami!

Ułóżcie w dowolny sposób nazwę miejscowości, w której się znajdujecie, i zróbcie sobie przy niej wspólne zdjęcie.

Przedmiot, który otrzymaliście wraz z instrukcją, wymieńcie trzy razy z napotkanymi przechodniami i udokumentujcie każdą wymianę!

Wsiądźcie do odpowiedniego autobusu i dojedźcie na przystanek XY. Pamiętajcie o biletach! Na przystanku znajdziecie wskazówkę, gdzie iść dalej!

Ile okien frontowych ma żółta kamienica przy ulicy XY? Nauczcie się tyłu wybranych słów w języku obcym od swoich kolegów z grupy, ile policzyliście okien. Zapiszcie je w obu językach.

Poproście dwóch przechodniów o przedstawienie się i powitanie w języku waszych gości. Nagracie filmik z tej sytuacji. Uwaga: poproście o zgodę na nagrywanie.

W sklepie XY na wystawie znajduje się zdjęcie z fragmentem pewnego budynku. Co to za budynek? Dojdźcie do niego i przy bocznym wejściu poszukajcie kolejnego zadania.

Wymyślcie zagadkę dla pozostałych grup, którą przedstawicie za pomocą pantomimy podczas podsumowania gry miejskiej. Zagadka ma dotyczyć miejsc (osób, wydarzeń), które dzisiaj poznaliście. Następnie udajcie się do miejsca XY.

Na rynku miasta znajduje się pomnik ważnej osobistości. Spróbujcie jak najwierniej odwzorować go, ustawiając się przed nim. Poproście przechodnia o zrobienie zdjęcia. Kim była główna postać z pomnika? Odliczcie XY kroków w kierunku południowym, tam znajdziecie ukrytą wskazówkę, gdzie się spotkamy, aby podsumować grę!

Przeprowadźcie z przechodniami krótki sondaż (wywiad) na temat związany z projektem.



Tradycyjną grę miejską można urozmaicić nowoczesnymi metodami, na przykład wprowadzając elementy geocachingu (👉 | ZESZYT 5) lub zdjęcia kolejnych stacji zapisane jako kody QR. To proste: zamieść zdjęcie w sieci, z linku do zdjęcia wygeneruj kod QR (na przykład w formacie PDF lub JPG), korzystając z bezpłatnych generatorów, które łatwo znajdziesz w Internecie. Wydrukuj kod QR i ukryj go na trasie gry miejskiej. Do odczytania kodu uczestnicy potrzebują specjalnej aplikacji, również bezpłatnie dostępnej w sieci. Mała rzecz, a cieszy i wprowadza dodatkową motywację!

Grę miejską dobrze jest zakończyć wspólnym podsumowaniem z prezentacją wyników. Forma zależy od wybranego wariantu. Zadbaj o to, aby ewaluacja była ciekawa dla młodzieży, i wykorzystaj nagromadzone w czasie gry emocje. Nie chodzi o „szkolne” odpytywanie z poszczególnych zadań – grupy mogą przygotować prezentacje multimedialne, plakaty, filmiki (👉 | ZESZYT 5). Im więcej w czasie gry pojawi się zadań, które będą wymagały od uczestników zaangażowania i kreatywności, tym większa będzie potrzeba, aby omówić przebieg gry miejskiej i zaprezentować rezultaty. I tym większa szansa na to, że podsumowanie nie będzie najnudniejszą częścią dnia.

WARIANT

Ukryta wskazówka – poprawne rozwiązanie jednego zadania jest warunkiem przejścia do kolejnego.

Polowanie – szukanie konkretnych miejsc (budowli – park, kościół, ratusz) bez mapy (i Google'a!) i zdobywanie informacji o nich.


Zmysły – zadania uruchamiają wszystkie zmysły (dotyk, słuch, wzrok, smak, węch).

Gra tematyczna – na przykład śladami mieszkającej w danej miejscowości znanej postaci (osoby); odkrywająca graffiti lub murale; prowadząca do miejsc historycznych lub związanych z kulturą czy muzyką.

Dowiedz się więcej!

W Internecie znajdziesz wiele prywatnych stron z przykładowymi zadaniami i doświadczeniami organizatorów gier miejskich. Niekoniecznie dotyczą one spotkań międzynarodowych, ale mimo to są pomocne przy konstruowaniu zadań.

  Zbiórki w terenie czyli poradnik dla drużynowego; do pobrania w formacie PDF na stronie:

www.harcerze.zhp.pl → Strefa drużynowego → Poradniki 

  www.mmke.org.pl → E-Akademia → Pomysł krok po kroku → Jak przygotować grę miejską?

→ Sześć prostych kroków 

  www.gruppenstunden-freizeit-programme.de → Outdoor Programme 

  www.praxis-jugendarbeit.de → Spielesammlung 



CYTRYNA CYTRYNIE NIERÓWNA,

czyli o rozwijaniu kompetencji międzykulturowych

Anna Huminiak

Wymiany międzynarodowe umożliwiają uczestnikom rozwój kompetencji międzykulturowych, koniecznych do życia we współczesnym, różnorodnym świecie. Każdy z nas nosi swoiste „okulary kulturowe”, przez które postrzega świat. Okulary te są złożone z wartości, norm, zachowań i ze sposobów komunikacji, jakie nabywamy, żyjąc w danym kraju czy regionie. Dzięki spotkaniu międzykulturowemu młodzież ma szansę spojrzeć na świat przez inne okulary, zobaczyć inne perspektywy, poznać różnorodne interpretacje i sposoby reagowania na otaczającą ją rzeczywistość.

Wymiana młodzieży to szczególny rodzaj spotkania. Młodzi ludzie mają możliwość poznania przedstawicieli innych kultur i zrozumienia, jak funkcjonują na różnych obszarach życia: co jest dla nich ważne, jak się zachowują, w jaki sposób porozumiewają się z innymi, jak organizują pracę i zarządzają czasem, jak radzą sobie z problemami oraz na wielu innych. Z drugiej strony to szansa na przyjrzenie się, być może po raz pierwszy w życiu, własnej kulturze i podjęcie próby jej zrozumienia. Dzięki temu uczestnicy są w stanie dostrzec zarówno różnice między kulturami, jak i istniejące między nimi podobieństwa, tworząc tym samym pomost ułatwiający porozumienie i współpracę również po zakończeniu wymiany. Udział w międzynarodowym

projekcie zwiększa nie tylko ich wiedzę, ale także wrażliwość na siebie i innych oraz ciekawość poznawczą i gotowość do budowania pozytywnych relacji międzykulturowych. Młodzi ludzie podczas wymiany rozwijają postawę solidarności z innymi, pomagającą mierzyć się ze strachem przed innością, oraz umiejętność krytycznego myślenia i empatii. Kompetencje te pomagają aktywnie sprzeciwiać się niesprawiedliwości społecznej i dyskryminacji.

Warto pamiętać, że międzykulturowe uczenie się nie dokonuje się samo – trzeba je inicjować i kształtować. Jednocześnie spotkanie z przedstawicielami innych kultur, pokazujące różnice w wartościach, normach i zwyczajach, może także prowadzić do nieporozumień i konfliktów. Jako animator spotkania młodzieży możesz stworzyć uczestnikom ramy do bezpiecznego uczenia się międzykulturowego przez:

- przygotowanie ich na spotkanie przedstawicieli innej kultury,
- wprowadzanie metod pozwalających aktywnie poznać głębiej inną kulturę (zamiast biernych metod poznawania tradycji i kultury, na przykład wycieczek do muzeów),
- poznawanie kultury, pogłębione i dotyczące konkretnych osób,

- a nie stereotypów (na przykład wieczór kulturowy oparty na zainteresowaniach osób uczestniczących, ich talentach, a nie typowych potrawach i tradycyjnych tańcach),
- stosowanie metod pozwalających poznawać różne aspekty innej kultury (zamiast jedynie poznawania historii i tradycji innego kraju),
- realizację projektu z poszanowaniem zwyczajów, na przykład żywieniowych, przedstawicieli reprezentowanych kultur (zamiast narzucania własnych zwyczajów innym),
- dostosowanie procesu uczenia się międzykulturowego do potrzeb grupy (zamiast tworzenia od początku grup mieszanych bez brania pod uwagę obaw osób uczestniczących),
- udzielanie wsparcia emocjonalnego i mediację w razie konfliktów,
- tworzenie atmosfery zaufania przez stwarzanie okazji do uzewnętrzniania uczuć i dzielenia się doświadczeniami.



Mapa świata

CEL	uświadomienie różnic w postrzeganiu, uwrażliwienie na inne perspektywy kulturowe
CZAS	30–45 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	kartki A4, flamastry, kopie map świata

Skseruj załączone mapy świata (przynajmniej jeden egzemplarz na dwóch uczestników). W ich centrum – wbrew naszym przyzwyczajeniom – nie znajduje się Europa. Jedna z map pokazuje świat z perspektywy Chin (📄➤ ZESZYT 3, s. 45), druga – z perspektywy Nowej Zelandii (świat „do góry nogami” 📄➤ ZESZYT 3, s. 44). Poproś uczestników, aby w ciągu kilku minut na kartkach naszkicowali mapę świata (tak, jak ją pamiętają). Po zakończeniu niech pokażą sobie mapy w kręgu i porównają, czy są do siebie podobne, czy raczej różnią się od siebie. Spytaj, od jakiego elementu zaczęli rysowanie i dlaczego.

Następnie zapowiedz sprawdzenie zgodności rysunków uczestników z rzeczywistą mapą świata. Pokaż pierwszą mapę (rozdaj kopie), nie ujawniając jej pochodzenia. Daj czas na reakcję, a następnie omów to doświadczenie.

Przykładowe pytania:

- Co się zgadza, co jest inne?
- Dlaczego? Skąd się biorą te różnice?
- Z perspektywy jakiego kraju jest narysowana ta mapa?
- Jak wam się na nią patrzy?

Po rozmowie pokaż lub rozdaj drugą mapę, nie objaśniając, skąd pochodzi. Daj czas na reakcję, następnie rozpocznij rozmowę.

Przykładowe pytania:

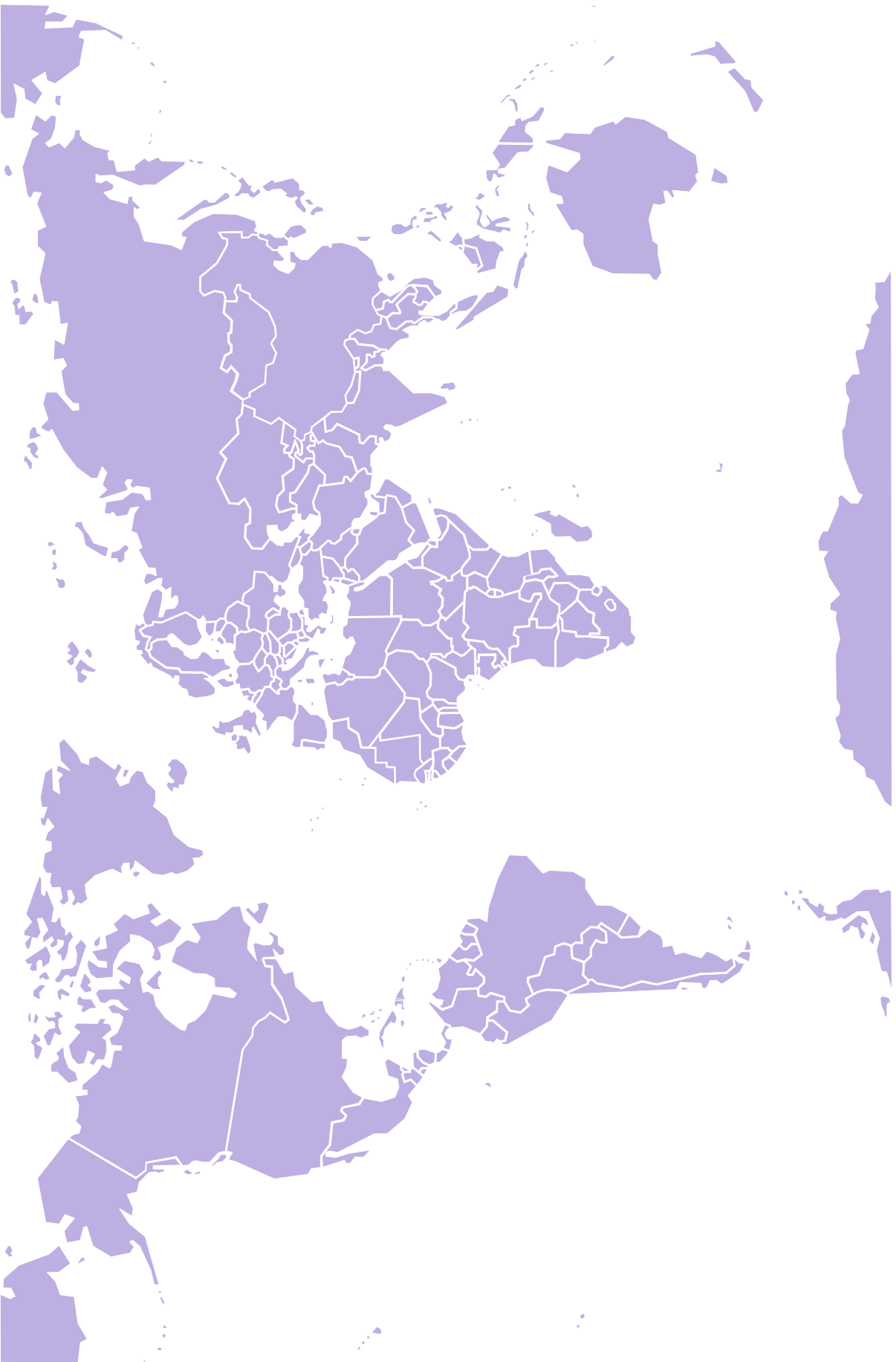
- Czym się ta mapa różni od poprzedniej?
- Jak wygląda na niej Europa?
- Z jakiego kraju lub kontynentu może pochodzić ta mapa?
- Jakie robi na was wrażenie taki świat?
- Która z map jest „właściwa”?

W rozmowie ważne jest poruszenie następujących kwestii: Mapy, kierunki świata, siatka kartograficzna są umowne. Wszystkie mapy zniekształcają świat, ponieważ nie jest możliwe odzwierciedlenie zakrzywionej powierzchni na płaszczyźnie. Na tej, której używamy w Europie, nasz kontynent wydaje się bardzo duży, nawet w stosunku do Afryki, a przecież to ona jest w rzeczywistości kilkakrotnie większa. Etnocentryzm to przyjmowanie swojego punktu widzenia jako ogólnie obowiązującego. Przyzwyczajeni do patrzenia na Europę jako centrum – zakładamy, że tak wygląda mapa świata dla wszystkich krajów i kontynentów. Własna kultura jest taką właśnie mapą, którą znamy. Normy własnej kultury uważamy za właściwe i powszechnie obowiązujące, a gdy spotkamy się z inną kulturą (inną „mapą”), czujemy się niepewnie. Podobnie mieszkańcy innych krajów uznają własne zwyczaje za normalne i obowiązujące, co prowadzi do nieporozumień i trudności w komunikacji.

Na zakończenie podsumuj z młodzieżą ćwiczenie.

Przykładowe pytania:

- Jak reagujemy na to, co jest inne?
- Co jest potrzebne, żeby móc przyjąć inną perspektywę?
- Co może nam dać przyjęcie innej perspektywy?
- Co to ćwiczenie ma wspólnego ze spotkaniem się dwóch kultur?
- Co z tego doświadczenia jest warte zapamiętania w odniesieniu do naszej wymiany?



MAPA ŚWIATA Z PERSPEKTYWY CHIN





Cytryny

CEL	refleksja nad różnicami indywidualnymi, wprowadzenie do tematu stereotypów, różnic i równości szans
CZAS	30 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	cytryny (tyle, ilu uczestników, lub jedna na dwie osoby, jeśli grupa jest liczna), torba, tablica, markery

Zapisz na tablicy zdanie „Cytryny są...”/„Zitronen sind...” i poproś uczestników o uzupełnienie zdania. Zapisuj wszystkie zgłaszane określenia na tablicy (kwaśne, żółte, okrągłe). Następnie każdy z uczestników losuje z torby jedną cytrynę, przygląda jej się dokładnie, aby znaleźć szczegóły, które wyróżniają jego owoc, i zapoznać się z fakturą skórki. Zamyka oczy, żeby poczuć jej ciężar i kształt. Wącha, aby poczuć jej zapach. Później nadaje cytrynie imię, które pasuje do jej charakteru. Na tę część ćwiczenia uczestnicy mają około 5 minut.

Po upływie czasu na zapoznanie się z cytryną zberz wszystkie cytryny do torby i potrząśnij nią, aby pomieszać owoce. Wysyp owoce na podłogę przed całą grupą i poproś uczestników o odnalezienie swojej cytryny. Jeżeli pojawi się spór o własność, pomóż go pokojowo rozstrzygnąć, a jeżeli domniemani właściciele nadal nie mogą dojść do porozumienia, odłóż na bok sporny owoc jako nierozpoznany. Pod koniec ćwiczenia prawdopodobnie właściciele rozpoznają swoją własność. Następnie zaproś młodzież do rozmowy podsumowującej ćwiczenie.

Przykładowe pytania:

- Skąd wiecie, że odnaleźliście swój owoc?
- Czyja cytryna jest najważniejsza?
- Która powinna mieć największe prawa?
- Czy wszystkie cytryny są tego samego koloru?
- Czy wszystkie mają ten sam kształt?

Zwróć uwagę uczestnikom, że podobnie jak cytryny w tym ćwiczeniu rozróżniamy ludzi. Przypomnij grupie cechy cytryn zapisane wcześniej na tablicy. W trakcie dyskusji możesz dopisać na kartce „nie wszystkie” i „nie tylko”. Porównaj sytuację w tym ćwiczeniu ze

stereotypami, które istnieją wśród ludzi reprezentujących różne kultury, grupy etniczne i płci. Co to oznacza dla osób uczestniczących?

WARIANT

Do przeprowadzenia ćwiczenia możesz wykorzystać kasztany lub inne owoce czy warzywa (na przykład jabłka, orzechy, pomidory), które są do siebie bardzo podobne, mieszczą się w budżecie projektu, a po ćwiczeniu uczestnicy mogą je zjeść.



Brave Festival na wymianie

CEL	poznanie kraju partnera z perspektywy rówieśniczej, zaciekawienie inną perspektywą kulturową
CZAS	90–120 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	kartony na plakaty, markery, flamastry

Na pierwszą część zaplanuj 45 do 60 minut. Podziel grupę na mniejsze zespoły (pięć do sześciu osób). Każdy zespół wybiera dwa spośród przedstawionych tematów i odnosi je do własnej kultury.

Przykładowe tematy:

- **Relacje:** Jakie są relacje między dorosłymi a młodzieżą? Co to znaczy być osobą starszą? Co to znaczy być dzieckiem? Jakie są relacje między nauczycielami a uczniami? Jak się zwraca do osób starszych, nauczycieli?
- **Role:** Co wolno kobietom, co wolno mężczyznom? Kto zajmuje się wychowaniem dzieci? Jakie zawody są uznawane za męskie i kobiece?
- **Ekonomia i życie codzienne:** Ile kosztuje chleb, wynajęcie mieszkania, wyjście do kina? Z jakimi kosztami wiąże się wasze hobby?
- **Wolno/nie wolno:** Czego nie wypada robić? O czym powinna pamiętać osoba z innego kraju? Jakie są konsekwencje złamania zasad?

- **Tematy tabu:** Jakie tematy są społecznymi tabu? Jaka odmienność może wywołać izolację społeczną? Jakie działania są podejmowane, żeby przeciwdziałać dyskryminacji?
- **Kultura młodzieżowa:** Czym interesują się młodzi ludzie? W jaki sposób tworzą kulturę? Gdzie może zaistnieć kultura młodzieżowa – w szkole, domu kultury, galerii, na murach, w Internecie?

Każdy zespół sam decyduje, które tematy są dla niego interesujące. Osoby uczestniczące dyskutują o tym, jak wygląda sytuacja w ich krajach z ich własnej perspektywy, a następnie rysują plakaty podsumowujące rozmowy. Z plakatami wracają do kręgu, gdzie następuje krótka prezentacja. Ponieważ największe znaczenie mają tu rozmowy wewnątrzgrupowe, w podsumowaniu poproś jedynie o pokazanie plakatów i zapytaj, co było najciekawsze w tych rozmowach.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Podczas omówienia warto podkreślić, że głos każdej osoby jest ważny i jednocześnie jest perspektywą indywidualną. Czasem w grupie najbardziej mogą różnić się opiniami dwie osoby z tego samego kraju – i to jest właśnie najciekawsze, gdyż buduje przyzwolenie na różnorodność.

Druga część ćwiczenia wymaga nieco więcej czasu. W tych samych grupach uczestnicy przygotowują wspólną prezentację na Brave Festival. Każda osoba ma nauczyć pozostałych w swojej grupie jakiegoś elementu kultury swojego kraju, który ma dla niej znaczenie. Może to być krok hiphopowy, sposób odegrania melodii (gwizdząc, mrużąc, tupiąc, używając ciała), fraza z ulubionej piosenki, rapowane zdanie z książki, symboliczne przedstawienie jakiejś wartości. Może to być również szczególnie ceniony element kultury narodowej lub własne hobby, talent czy zainteresowanie. Grupy mają stworzyć i na koniec zaprezentować przedstawienia łączące osobiste elementy kultury każdej z osób.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Zapraszając młodzież do tego działania, opowiedz o inspiracji festiwalem Brave Kids, który jest ważną częścią „Brave Festival – Przeciw Wypędzeniom z Kultury”, zainicjowanego w 2005 roku na terenie Wrocławia i Dolnego Śląska. Polega on na dzieleniu się kulturą, zamiast podkreślania podziałów kulturowych. Dzieci z różnych kontynentów pracują nad wspólnym przedstawieniem, wnosząc w nie część siebie i swojej kultury. To, co je różni, jest motorem napędowym do szukania tego, co je łączy. Młodzi twórcy występują w podwójnej roli – uczą się od innych i sami udzielają lekcji.

Po przedstawieniach warto podkreślić wartość ich różnorodności. Każda z grup jest inna, ponieważ każda z tworzących ją osób jest wyjątkową jednostką. Różnimy się od siebie, mimo że pochodzimy z tej samej kultury.

Dowiedz się więcej!

-  > Hubert-Brzezińska Marta, Olszówka Anna, *Edukacja międzykulturowa. Pakiet Edukacyjny Pozaformalnej Akademii Jakości Projektu, część 2*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl 
-  > *Integracja społeczna. Pakiet szkoleniowy nr 8*, Rada Europy i Komisja Europejska; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl   
-  > *Jakość, a nie jakoś. Edukacja międzykulturowa w projektach*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Instytucja Zarządzająca Polsko-Litewskim Funduszem Wymiany Młodzieży; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl 
-  > *Każdy inny, wszyscy równi...*, Europejski Ruch Młodzieży przeciwko Rasizmowi, Ksenofobii, Przejawom Antysemityzmu i Nietolerancji, Harcerskie Biuro Wydawnicze „Horyzonty”, Warszawa 2003; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.rownosc.info → Biblioteka → Publikacje 
-  > *Uczenie się międzykulturowe. Pakiet szkoleniowy nr 4*, Rada Europy i Komisja Europejska; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl   
-  > All different, all equal – Education Pack: www.eycb.coe.int/edupack/ 
-  > www.bravefestival.pl  
-  > www.bravekids.eu  



NA ROZGRZEWKĘ,

czyli o lodołamaczach, energizerach i warm-upach

Anna Huminiak

Rozgrzewacze (energizery) i lodołamacze to sposób na przeprowadzenie grupy przez mielizny i wiry spotkania młodzieży. Mają wiele zastosowań: mogą pomóc w integracji, obudzić senną grupę o poranku lub przywrócić koncentrację po przerwie obiadowej, pozwolić lepiej się poznać i działać zespołowo różnym osobom, niezależnie od ich kompetencji i barier językowych.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Zebrane tu metody zostały sprawdzone w grupach wiekowych od przedszkolaków do seniorów. Dobrze jednak, abyś zwrócił uwagę, czy wybrane ćwiczenie nadaje się dla Twojej grupy (na przykład dynamiczne gry polegające na przesiadaniu się mogą wykluczać osoby o ograniczonych możliwościach ruchowych). Daj również możliwość wycofania się osobom, którym nie odpowiada ta forma działania. Weź pod uwagę różnice międzykulturowe, upewnij się, czy proponowana metoda nie ma innego, a nawet niepożądanego wydźwięku dla uczestników z drugiego kraju.

Prowadząc ćwiczenie, zadbaj o miejsce i warunki w taki sposób, aby zapewnić bezpieczeństwo wszystkim osobom uczestniczącym. Rozgrzewacze i lodołamacze – jak wszystkie inne metody – warto przećwiczyć przed zastosowaniem ich w grupie międzynarodowej i starać się ich nie powtarzać codziennie. Możesz również dopasować je do programu w taki sposób, aby były wprowadzeniem, przygotowaniem do kolejnego punktu dnia.





Wywoływanie deszczu

CEL	obudzenie grupy, skupienie uwagi, budowanie energii grupowej
CZAS	15 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	–

Grupa stoi w kręgu. Zaczniij od wprowadzenia:

Zapraszam was dzisiaj do lasu deszczowego w Amazonii. Susza i zmiany klimatu są szkodliwe dla lasów tropikalnych, dlatego będziemy wspólnie wywoływać deszcz. Opowiadając, pokażę gest, który będzie przechodził po naszym kręgu jak fala. Kiedy ja zmienię ruch, wy także go zmieńcie, ale nie wszyscy jednocześnie, tylko po kolei. Osoby, do których nowy ruch jeszcze nie doszedł, nadal wykonują poprzedni.

Poprowadź ćwiczenie mniej więcej w ten sposób (każdej nowej odmianie warunków atmosferycznych odpowiada inny gest):

W lasach tropikalnych deszcz jest początkowo bardzo cichy (uderzanie palcami jednej ręki o palce drugiej ręki),

później krople deszczu zaczynają szeleścić o liście (pocieranie dłonią o dłoń w ruchu okrężnym),

słychać duże krople (klaskanie),

zaczyna padać mocniej (uderzanie dłoni o brzuch)

i zaczyna się ulewa (uderzanie dłoni o uda).

Naprawdę mocno pada (uderzanie dłoni o uda i tupanie).

Jest już prawdziwa burza (jeszcze mocniejsze tupanie i jeszcze mocniejsze uderzanie dłoni o uda)!

Burza zaczyna trochę słabnąć (uderzanie dłoni o uda),

nadal pada, choć nieco mniej (uderzanie dłoni o brzuch),

deszcz już słabnie (klaskanie),

już tylko szeleści (pocieranie dłonią o dłoń),

słychać jeszcze ostatnie krople (stukanie palcami obu dłoni o siebie).

I znowu mamy piękne słońce (opuszczenie dłoni wzdłuż ciała)!



Liczenie w parach

CEL	rozgrzewacz, pobudzenie uwagi przez synchronizację półkul mózgowych, elementy animacji językowej
CZAS	30 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	–

Ćwiczenie jest wykonywane w parach. Jako prowadzący włączasz kolejne elementy, demonstrując je wraz z drugą osobą znającą ćwiczenie.

W pierwszej rundzie dwie osoby (pierwsza osoba – A, druga osoba – B) stoją naprzeciw siebie i liczą naprzemiennie od jeden do trzy, bez zatrzymywania się:

A: jeden

B: dwa

A: trzy

B: jeden

A: dwa

B: trzy...

W drugiej rundzie osoby w parach dalej liczą, ale zamiast mówić „dwa”, pokazują jakiś wymyślony przez siebie gest (zawsze ten sam, na przykład granie na nosie):

A: jeden

B: granie na nosie

A: trzy

B: jeden

A: granie na nosie

B: trzy...

W trzeciej rundzie nadal zamiast „dwa” jest pokazywany gest z wcześniejszej rundy, a „jeden” zostaje zastąpione przez wymyślony w parze dźwięk (na przykład „muuu”):

A: muuu

B: granie na nosie

A: trzy

B: muuu

A: granie na nosie

B: trzy...

W czwartej rundzie zamiast „jeden” – dźwięk, zamiast „dwa” – gest, a zamiast „trzy” trzeba powiedzieć jakiegokolwiek słowo w języku partnera wymiany, ale – dla zwiększenia napięcia – za każdym razem inne.

A: muuu

B: granie na nosie

A: Hallo!

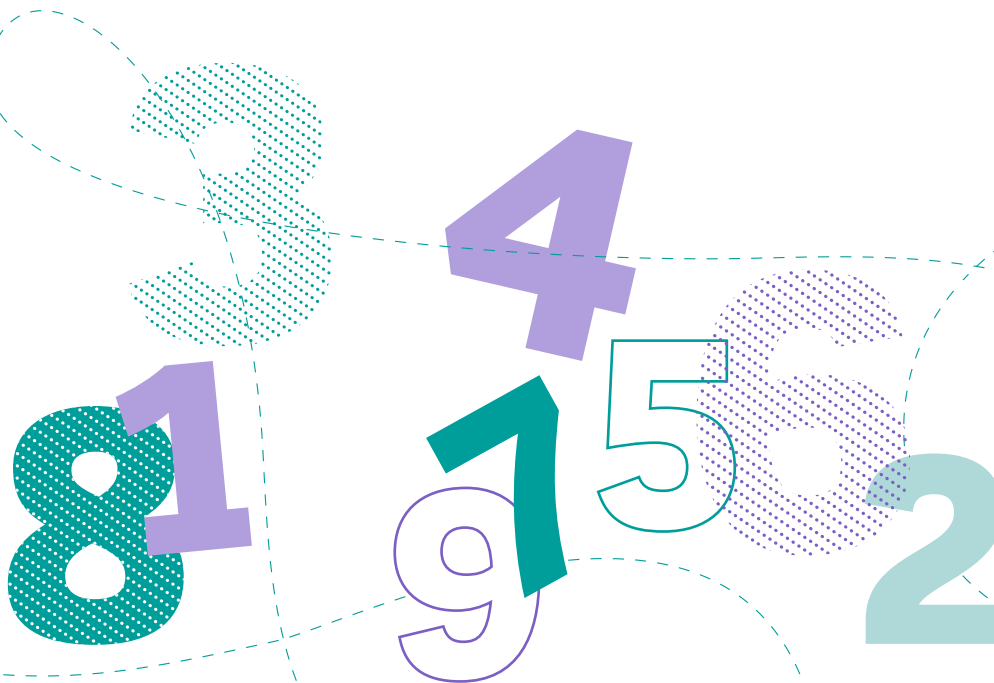
B: muuu

A: granie na nosie

B: Sonne...

WARIANT

Ćwiczenie można wykonywać na przykład w parach polsko-niemieckich albo w różnych wariacjach językowych: liczy się tylko we wskazanym języku, każda osoba w swoim języku lub każda osoba używa tylko języka partnera.





Moje miejsce!

CEL	obudzenie grupy, rozluźnienie atmosfery, przypomnienie imion, wprowadzenie elementów animacji językowej
CZAS	5–10 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	krzesła

Uczestnicy siedzą na krzesłach ustawionych w okręgu obok siebie, nie dalej niż na odległość wyciągniętej ręki.

Wejdziesz do środka okręgu, pozostawiając po sobie puste krzesło.

Jak widzicie, stoję na środku, a bardzo chcę usiąść. Jeśli uda mi się zająć to wolne krzesło, to do środka wejdzie osoba, która siedziała po lewej stronie od mojego krzesła i mi na to pozwoliła. Możecie mnie powstrzymać w następujący sposób:

- pierwsza osoba, która siedzi po lewej stronie od zwolnionego krzesła, ma się szybko przesiąść i zawołać: „Moje miejsce!” (Niemcy) / „Mein Platz!” (Polacy);
- druga osoba, która siedzi po lewej stronie nowo opuszczonego krzesła, także szybko się przesiada i woła: „Moje miejsce!” (Niemcy) / „Mein Platz!” (Polacy);
- trzecia osoba zostaje na swoim miejscu i uderza dłonią w wolne krzesło, wywołując imię którejś z siedzących osób.

Wywołana osoba przesiada się na wolne krzesło i nie musi się spieszyć, ponieważ to miejsce jest dla niej zarezerwowane. Kto musi się spieszyć? Ta osoba, obok której zwolniło się właśnie krzesło po prawej stronie. Za każdym razem obowiązuje ta sama zasada: pierwsza osoba przesiada się i woła „Moje miejsce!”, druga przesiada się i woła „Moje miejsce!”, trzecia zostaje na miejscu i zaklepuje krzesło dla kogoś z kręgu, wywołując imię tej osoby.

Osoba w środku może podchodzić szybkim krokiem do wolnego miejsca, ale nie wolno jej biec. Jeśli uda jej się usiąść na którymkolwiek ze zwalnających się krzesel, do środka wchodzi ta osoba, która:

- siedzi po lewej stronie wolnego krzesła i nie zdążyła się przesiąść lub zaklepać miejsca (nie wystarczy położyć dłoni na krześle, trzeba zdążyć wywołać imię osoby, dla której rezerwuje miejsce);

- pomyliła się i na przykład przesiadła się jako trzecia osoba z kolei (zamiast zostać na miejscu i zaklepać krzesło dla kogoś innego);
- wywołała imię osoby, która jest na środku, lub imię osoby, której nie ma wśród uczestników.

Jeśli w grupie powtarzają się imiona, przesiada się pierwsza osoba, która się podniesie (lub można się umówić na używanie różnych form imienia).

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Ćwiczenie to wymaga dokładnego wprowadzenia z pokazaniem zasad i przećwiczeniem ich, ale gdy grupa zrozumie reguły, daje mnóstwo radości i energii. Zwróć uwagę uczestnikom, aby nie siadali z rozmachem na krzesła. W ferworze zabawy łatwo o wywrócenie się.





Największy fan

CEL	przełamanie barier, rozgrzanie osób uczestniczących, budowanie energii grupowej
CZAS	10 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	karton, flamaster

Ćwiczenie przypomina znaną zabawę „Papier – nożyce – kamień” i pochodzi z Indonezji. Uczestnicy stoją w parach. Chowają dłonie za siebie i na trzy pokazują jedną z figur:

SEMUT – mrówka – wystawiony mały palec,

ORANG – człowiek – wystawiony palec wskazujący,

GAJAH – słoń – wystawiony kciuk.






SEMUT wygrywa z GAJAH (może mu wejść do ucha i łaskotać tak, że oszaleje), ORANG wygrywa z SEMUT (może ją nadepnąć), GAJAH wygrywa z ORANG (jest silniejszy).

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Możesz przygotować wcześniej (lub rysować w trakcie tłumaczenia) plakat, na którym znajdą się wszystkie hasła z pasującym układem dłoni oraz informacje o tym, kto wygrywa w danym pojedynku.

Osoba, która przegra, staje się największym fanem osoby, która wygra. Ustawia się za nią i jej kibicuje, wołając głośno jej imię i zagrzewając ją do zwycięstwa. Taka para szuka w sali drugiej pary, z którą się zmierzy. Każda przegrana para dołącza do wygranej jako jej kibice – na końcu zostaną dwie duże grupy. Po ostatecznym zwycięstwie jednej osoby cała grupa staje się jej fanklubem i przez minutę robi jej owację na stojąco.

Dowiedz się więcej!

- 👉 > Boal Augusto, *Gry dla aktorów i nieaktorów*, Cyklady, Warszawa 2014 
- 👉 > EuroGames. *Gry i ćwiczenia*, Aktion West-Ost, Düsseldorf 2004 
- 👉 > *W tej zabawie jest metoda! Podręcznik dla praktyków polsko-niemieckiej wymiany młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdám 2014 (wydanie drugie) 
- 👉 > *Wymiana młodzieży – pomysły, metody, działania – Energizery*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu Erasmus+; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl 
- 👉 > www.dija.de → Toolboxen 



JAK BYŁO?

Czyli ewaluacja i informacja zwrotna podczas projektu

Anna Huminiak

Ewaluacja to termin oznaczający zbieranie, analizę i interpretację danych związanych z oceną efektywności przedsięwzięć edukacyjnych. Na jej podstawie następuje wyciągnięcie wniosków i podjęcie decyzji dotyczących poprawy wyników. Ewaluacja polsko-niemieckiego spotkania młodzieży jest procesem ciągłym i realizowanym na bieżąco.

W trakcie projektu młodzież zdobywa nowe umiejętności, choć najczęściej sobie tego nie uświadamia. Dlatego w ramach ewaluacji warto stworzyć przestrzeń do autorefleksji – pozwoli ona domknąć doświadczenie i pogłębi wiedzę młodych ludzi o samych sobie. Dorosłe osoby prowadzące powinny podczas wymiany pełnić wobec młodzieży funkcję facylitatorów procesu grupowego i edukacyjnego.

Prowadząc ewaluację, warto także pamiętać o tej roli i zadbać o:

- neutralność i bezstronność (wobec osób i treści),
- umiejętność słuchania,
- umiejętność zadawania właściwych pytań we właściwym czasie,
- równowagę między celami, procesem i ludźmi,
- akceptację wszystkich osób uczestniczących,
- stworzenie sprzyjającej, otwartej atmosfery w grupie,
- wykorzystanie potencjału każdej osoby,
- relacje w grupie,
- otwartość na problemy, reagowanie na zakłócenia.



Facylitator – osoba, która obserwuje procesy i zachowania w grupie, pobudza i wspiera ją w samodzielnym dojściu do celu.

EWALUACJA na różnych etapach projektu



W ramach projektu młodzieżowego zaleca się trzy rodzaje ewaluacji.

Ewaluacja wieczorna (codzienna) pozwala sprawdzić, jak bieżący program odpowiada na potrzeby osób uczestniczących i w którym miejscu znajduje się proces grupowy. Może ona, w zależności od potrzeb, służyć:

- zbadaniu poziomu satysfakcji uczestników z programu zrealizowanego danego dnia,
- sprawdzeniu, co działa, a co można poprawić,
- sprawdzeniu atmosfery i poziomu energii w grupie,
- podsumowaniu dnia.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Przed wyborem metod ewaluacji codziennej zastanów się, co chcesz dzięki niej osiągnąć. Dostosuj ćwiczenia do poziomu energii grupy. Możesz codziennie stosować inną metodę, aby urozmaicić program, wybrać jedną realizowaną każdego dnia i obserwować zmieniający się poziom satysfakcji lub połączyć oba warianty.

Ewaluacja środkowa (częstkowa) daje uczestnikom możliwość wspólnej refleksji, a organizatorom zapewnią okazję do rozpoznania potencjalnych problemów czy niedociągnięć podczas trwania programu oraz zareagowania na nie.

W *ewaluacji końcowej* można ocenić projekt z szerszej perspektywy. Ocenie podlegają wówczas wyniki końcowe, czyli osiągnięte cele, zdobycie przez młodzież doświadczeń edukacyjnych, organizacja wymiany oraz jej wpływ na szerszy wymiar społeczny.



Większość proponowanych na kolejnych stronach metod można zastosować do wszystkich opisanych rodzajów ewaluacji spotkania, a także do ewaluacji przeprowadzanej wśród kadry kierowniczej.



Ścieżka autorefleksji

CEL	ewaluacja, podsumowanie doświadczenia, poznanie siebie w nowym wymiarze
CZAS	90–120 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	w zależności od wybranych stacji

Na terenie ośrodka (ogrodu, podwórka szkolnego) przygotuj stacje z opisami zadań i potrzebnymi materiałami. Dostosuj liczbę i rodzaj stacji do potrzeb wymiany. Zaplanuj odpowiednio dużo czasu na przygotowanie stacji, mapek ze stacjami, symboli graficznych oraz na zgromadzenie materiałów.

Osoby uczestniczące odwiedzają stacje zgodnie z własnymi zainteresowaniami. Mogą pójść tylko do jednej stacji, kilku lub wszystkich. Ćwiczenia mogą wykonywać indywidualnie, w parze, w małych grupach, w języku ojczystym lub w języku projektu. Po upływie czasu na wykonanie ćwiczeń następuje krótkie dzielenie się opiniami w mniejszych zespołach, później zaś odbywa się podsumowanie w całej grupie.

WARIANTY

Realizację poszczególnych stacji można również rozłożyć na kilka dni projektu, wtedy uczestnicy koncentrują się tylko na jednym zadaniu.

TERMOMETR

Polecenie:	Oceń poszczególne elementy projektu (zakwaterowanie, wyżywienie, warsztaty, wycieczka, atmosfera w grupie) na skalach i zaznacz siebie symbolem. –50°C – gorzej być nie może 0°C – ani dobrze, ani źle +50°C – super!
Materiały:	narysowane duże termometry ze skalą od –50°C do +50°C – każdy termometr dla jednego aspektu spotkania młodzieży, flamastry

HISTORIA TWOJEGO DOŚWIADCZENIA

Polecenie: Pomyśl o przebiegu wymiany od przyjazdu do teraz. Zaznacz na linii czasu najważniejsze dla ciebie momenty. Opisz je, narysuj lub zrób kolaż.

Materiały: flamastry, kredki, czasopisma, klej, nożyczki, długie paski papieru

ZNACZENIE DAWANIA I DOSTAWANIA

Polecenie: Co podczas pobytu na wymianie dałeś, a co otrzymałeś? Zapisz to na pojedynczych kartkach i naklej na właściwej szali.

Materiały: naklejona na ścianie waga wycięta z papieru, z napisem na szalach „dałem” i „dostałem”, długopisy, karteczki samoprzylepne

AUTOPORTRET ZMIANY

Polecenie: Co się zmieniło w tobie od czasu przyjazdu? Narysuj symboliczny autoportret zmiany: może masz wielkie stopy, ponieważ tyle odwiedziłeś nowych miejsc, a może zmienione oczy na skutek obserwacji...

Materiały: kredki, flamastry, kartki A4

MAGIA WYMIANY

Polecenie: Oto wspólny obraz przedstawiający magię projektu. Narysuj (namaluj) coś spontanicznie, pierwszą myśl, pierwsze skojarzenie. Używaj przy tym ręki, której zazwyczaj **nie** używasz.

Materiały: pastele, farby, pędzle, kubek z wodą, duży karton na wspólny rysunek

WIERSZ Z PROJEKTU

Polecenie: To opowieść o twoich spostrzeżeniach, emocjach, o ważnych dla ciebie momentach podczas wymiany. Napisz, co ci serce dyktuje. Możesz wylosować z książki kilka przypadkowych słów, które posłużą jako inspiracja.

Materiały: kartki, długopisy, książki w różnych językach

DOKOŃCZ ZDANIE

Polecenie:	<p>Dokończ zdania:</p> <p><i>Nie przypuszczałam / Nie przypuszczałem, że...</i></p> <p><i>Teraz już wiem (potrafię)...</i></p> <p><i>Mogę sobie podziękować za...</i></p> <p><i>Największa niespodzianka, która mnie spotkała...</i></p> <p><i>Nadal się śmieję, gdy wspominam...</i></p>
Materiały:	skopiowane na kartkach początki zdań, długopisy

MAPA WYMIANY

Polecenie:	Narysuj schemat twoich aktywności podczas wymiany (podczas wspólnych zajęć, w czasie wolnym) – wszystko, co ci przychodzi do głowy. Przy każdym zajęciu dopisz, jakie umiejętności, postawa, wiedza pozwoliły ci na wykonanie tego zadania.
Materiały:	kartki, długopisy, flamastry



Aplauz

CEL	sprawdzenie satysfakcji uczestników z poszczególnych elementów programu, zbadanie atmosfery w grupie
CZAS	15–20 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	–

Poproś uczestników, aby stanęli w kręgu. Następnie odczytaj na głos poszczególne elementy programu zrealizowane danego dnia. Zadaniem osób uczestniczących jest dopasowanie natężenia oklasków do poziomu zadowolenia, czyli im większy poziom satysfakcji, tym głośniejsze i dłuższe brawa.



Podręczna ewaluacja

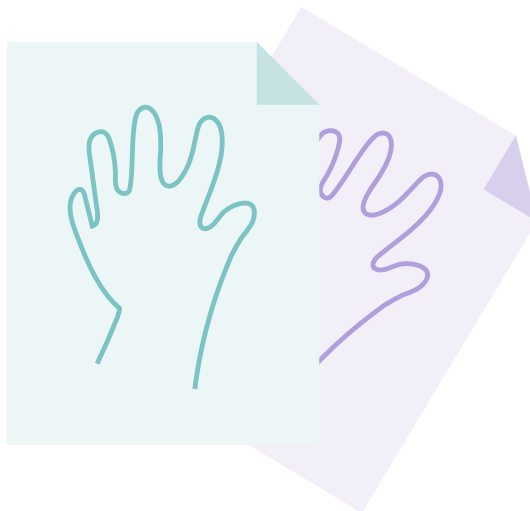
CEL	poznanie opinii uczestników, wytypowanie mocnych stron projektu i elementów do poprawy
CZAS	10–20 minut (zależy od wybranego wariantu)
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	–

Poproś uczestników o podzielenie się swoją opinią na temat poszczególnych elementów projektu. Zamiast słów, mają udzielić odpowiedzi palcami według schematu:

- kciuk – to było najlepsze,
- wskazujący – to było ważne,
- środkowy – to było nieprzyjemne,
- serdeczny – to było szczególnie miłe, przyjemne,
- mały – tego było za mało.

WARIANT

Uczestnicy odrysowują swoją dłoń na kolorowej kartce i wpisują swoje uwagi w kontury poszczególnych palców.





Latające opinie

CEL	poznanie opinii uczestników, wytypowanie mocnych stron projektu i elementów do poprawy
CZAS	30 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	kartki A3 z zapisanymi pojedynczo wybranymi elementami programu danego dnia i (lub) innymi aspektami wymiany, długopisy

Zawieś kartki w różnych miejscach w sali. Uczestnicy mają zapisać na nich uwagi dotyczące wskazanych aspektów (na przykład poranna rozgrzewka, warsztaty tematyczne, wycieczka do...). Mogą także odnosić się do opinii zapisanych wcześniej przez innych.



Jednym słowem

CEL	poznanie opinii uczestników, podsumowanie dnia
CZAS	15 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	maksymalnie 40
MATERIAŁY	–

Poproś uczestników, aby stanęli w kręgu i zastanowili się, jak jednym słowem podsumować cały dzień i wszystko, co się w nim wydarzyło. Następnie każdy po kolei wypowiada swoje słowo.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

Metoda ta dobrze się sprawdza, kiedy grupa jest już zmęczona, a chcesz jeszcze domknąć doświadczenia danego dnia.



Pizza

CEL	poznanie opinii uczestników
CZAS	15–20 minut
MATERIAŁY	narysowana na kartonie pizza, czyli okrąg z podziałem na sześć do ośmiu części (w zależności od potrzeb), flamastry lub punkty samoprzylepne

Wyjaśnij działanie pizzy: każdy kawałek odpowiada jakiemuś elementowi programu zrealizowanego danego dnia lub innym aspektom wymiany (na przykład zakwaterowanie, wyżywienie, wspólna praca, relacje w grupie, poziom energii, gra miejska, prowadzący). Uczestnicy zaznaczają kropkami swoją ocenę, zakładając, że środek pizzy to najwyższa ocena (na przykład 10), a krawędź – najniższa (0).

EWALUACJA w gronie kadry kierowniczej



Aby ewaluacja kadry stała się skutecznym narzędziem poprawy jakości realizowanych działań, trzeba ją wcześniej zaplanować wraz ze wszystkimi partnerami. Zastanówcie się więc:

- co chcecie ewaluować, czyli jakiego typu informacji potrzebujecie,
- kiedy chcecie dokonać ewaluacji (codziennie, w połowie projektu, na sam koniec),
- ile chcecie (możecie) poświęcić na to czasu,
- w jaki sposób – jakimi metodami – chcecie to zrobić.

Ustrukturyzowanie ewaluacji pomoże uniknąć niepotrzebnych napięć i konfliktów. Warto zadbać o regularne (każdego dnia wieczorem) omówienie dnia w gronie wszystkich odpowiedzialnych za wymianę.

Przykładowy schemat wieczornej ewaluacji kadry:

- Omówienie przebiegu poszczególnych działań – co było zaplanowane, co zostało zrealizowane, skąd się wzięły zmiany.
- Omówienie socjometrii grupy – relacje w grupie, jak układają się sympatie, czy są jakieś napięcia, jak przebiega proces grupowy i współpraca.
- Omówienie współpracy kadry kierowniczej.
- Weryfikacja programu zaplanowanego na następny dzień – działania, metody, podział odpowiedzialności.

INFORMACJA ZWROTNA (FEEDBACK) podczas projektu



Warto rozwijać wśród młodzieży (ale także kadry kierowniczej!) umiejętność udzielania i przyjmowania informacji zwrotnej, ponieważ brak skutecznej komunikacji jest jedną z najważniejszych przeszkód dla efektywnej pracy grupowej. Należy pamiętać, że właściwie udzielona informacja zwrotna jest zbudowana na pozytywnych intencjach. Służy rozwojowi i ma na celu ulepszenie tego, co już funkcjonuje, a nie krytykę samą w sobie. Przemyślana informacja zwrotna nie odnosi się do danej osoby, ale do zaistniałych sytuacji i konkretnych zachowań. Dlatego istotne jest uważne wyjaśnienie młodzieży zasad informacji zwrotnej:

- Wyraź swoje uczucia i emocje („Jestem zły/szczęśliwy/smutny/rozczarowany...”). Mów o sobie, formułuj tak zwany komunikat „ja” (myślę..., czuję..., chcę...) zamiast „ty” (jesteś...), bez generalizowania (wszyscy widzieliśmy..., od teraz będziemy...).
- Opisz fakty, do których się odnosisz. Ważne jest, żeby opis dotyczył określonych zachowań i sytuacji, a nie sprowadzał się do ich oceny.
- Wyraź swoje potrzeby, wyjaśniając, dlaczego jakaś sytuacja wywołała w tobie takie uczucia.
- Przekaż swoje oczekiwania w związku z zaistniałą sytuacją (jeśli jest taka konieczność).

Dobra komunikacja podczas wymiany pomaga kontrolować zachowania: biorący udział w wymianie – zarówno uczestnicy, jak i prowadzący – informują się wzajemnie o oczekiwanym sposobie postępowania lub przeciwstawiają się zachowaniu



niewłaściwemu. *Feedback* pozwala zrozumieć jego odbiorcy, czego się od niego oczekuje, jak może poprawić swoją efektywność, jakie popełnia błędy. Funkcjonowanie w grupach wymaga ujawniania emocji, zarówno nacechowanych pozytywnie, jak i trudnych, a informacja zwrotna pozwala na konstruktywne wyrażenie zadowolenia albo frustracji. Informacje uzyskane od innych osób są dla każdego człowieka niezbędnym czynnikiem w podejmowaniu decyzji i bezcennym źródłem wskazówek dla własnego rozwoju. Otwarta komunikacja umożliwia więc skuteczniejsze działanie przy mniejszym poziomie ryzyka.

Jak przyjmować informację zwrotną?

- Zadbaj, żeby rozmowa odbywała się w dogodnych dla wszystkich osób warunkach.
- Wysłuchaj spokojnie i z uwagą tego, co chce powiedzieć druga osoba.
- Postaraj się zrozumieć punkt widzenia drugiej osoby.
- Upewnij się, czy dobrze rozumiałeś intencję. Jest to szczególnie ważne, gdy komunikacja odbywa się w języku obcym.
- Dopytaj o szczegóły, przykłady konkretnych sytuacji i zachowań, jeśli komunikat jest niejasny.
- Nie broń się, nie argumentuj swojego zachowania, nie odpieraj i nie stawiaj zarzutów. Największą korzyść przynosi wysłuchanie i zapamiętanie słów drugiej osoby, żeby móc się nad nimi zastanowić.



Po rozmowie każdy sam musi zdecydować, co zrobić z otrzymanymi wskazówkami, przyrzeć się krytycznie otrzymanej informacji i rozważyć jej zasadność. Wyciąganie wniosków bywa trudne, najpierw bowiem trzeba zrozumieć, że to właśnie krytyczne uwagi przynoszą największy pożytek. Przekazanie ich z troską i szacunkiem gwarantuje dobrą współpracę z innymi ludźmi.





Gorące krzesło

CEL	udzielenie informacji zwrotnej poszczególnym osobom, wzmocnienie uczestników i prowadzących, sprawdzenie nastrojów w grupie
CZAS	20 minut (przy sześciuosobowych grupach)
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna, ale najlepiej sprawdza się w mniejszych, na przykład sześciuosobowych grupach
MATERIAŁY	tyle krzeseł, ile grup

Jedna osoba siada na krzesło pośrodku sali. Pozostali mówią po kolei, co im się podobało w pracy z nią (podkreśl, że chodzi tu o pozytywną informację zwrotną). Kiedy runda się skończy, osoba siedząca na krzesle mówi o tym, co sprawiło jej przyjemność, z czego jest zadowolona, dumna.



Cichy przyjaciel

CEL	udzielenie informacji zwrotnej poszczególnym osobom, wzmocnienie uczestników
CZAS	10–60 minut (zależy od wybranego wariantu)
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	koperty lub kolorowe czasopisma, klej, nożyczki, taśma malarska, kartki, długopisy

Rozdaj uczestnikom koperty lub poproś o przygotowanie ich z kartek kolorowych czasopism. Uczestnicy przyklejają na ścianie podpisane swoim imieniem koperty. Następnie zapisują na kartce pozytywną informację zwrotną, którą chcą przekazać innym, i wkładają ją do odpowiedniej koperty. Możesz zaproponować grupie konkretne pytania, na przykład: Co cenisz w danej osobie? Jak ci się z nią pracowało? Czego się od niej nauczyłeś?

WARIANT

Ćwiczenie może być elementem ewaluacji końcowej, ale koperty można także zawiesić już w pierwszym dniu i poprosić uczestników, aby poświęcili codziennie parę minut na

zastanowienie się nad pozytywną informacją zwrotną dla innych i wrzucenie jej do koperty. Pod koniec projektu poproś uczestników o zaklejenie kopert i otwarcie ich dopiero po powrocie do domu.

WSKAZÓWKA DLA OSOBY PROWADZĄCEJ

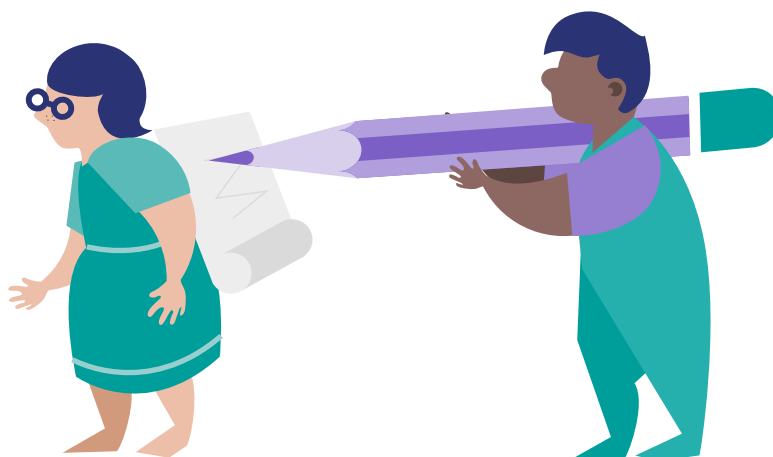
Zadbaj o to, aby pod koniec projektu każdy uczestnik miał przynajmniej jedną wiadomość.







Gorące plecy





CEL	udzielenie informacji zwrotnej poszczególnym osobom, wzmocnienie uczestników
CZAS	20–30 minut
LICZBA UCZESTNIKÓW	dowolna
MATERIAŁY	kolorowe kartki A4, długopisy, taśma malarska






Każdy uczestnik otrzymuje kolorową kartkę, na której zapisuje swoje imię, a następnie prosi kogoś o pomoc w przyklejeniu jej na plecach. Kiedy wszyscy są gotowi, zaczynają zapisywać pozytywne informacje zwrotne na plecach innych osób.






Dowiedz się więcej!




  Hauff Steffen, Szaflik-Homann Joanna, Waiditschka Klaus, *Co za spotkanie! Aspekty polsko-niemieckiej wymiany młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Poczdum 2018  

  Ilg Wolfgang, Dubiski Judith, *Spotkanie otwiera perspektywy. Empiryczne spojrzenie na międzynarodową wymianę młodzieży*, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Francusko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Warszawa–Berlin 2011  

  *Ewaluacja edukacyjna w pracy z młodzieżą. Pakiet szkoleniowy nr 10*, Komisja Europejska, Rada Europy; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl   

  *Ewaluacja – jak ewaluować projekty?*, British Council, Instytut Kultury Miejskiej, Akademia Active Citizens / Aktywna Społeczność (materiały powarsztatowe); do pobrania w formacie PDF na stronie: www.ikm.gda.p → Projekty → Repozytorium – publikacje 

  *Ewaluacja w pracy metodą projektu. Pakiet Edukacyjny Pozaformalnej Akademii Jakości Projektu, część 4*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl 

  *Nieodkryty kraj. Przyszłość, rozwój osobisty oraz zarządzanie zmianą w kontekście szkoleń EVS*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”, Warszawa 2012; do pobrania w formacie PDF na stronie: www.czytelnia.frse.org.pl 





PAKIET STARTOWY

PNWM

Publikacja nie na sprzedaż. Dystrybucja wyłącznie przez Polsko-Niemiecką Współpracę Młodzieży (PNWM) lub jej partnerów.



Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Biuro w Polsce:
ul. Alzacka 18
03-972 Warszawa
tel.: +48 22 5188910
biuro@pnwm.org
www.pnwm.org

Biuro w Niemczech:
Friedhofsgasse 2
14473 Potsdam
tel.: +49 331 28479-0
buero@dpjw.org
www.dpjw.org

Druk dofinansowany przez:

