

**SCENARIUSZE WARSZTATÓW POWSTAŁE W RAMCH PROEJKTU
„Oczekiwany Gość – niechciany obywatel”**

**Na polsko-białoruskiej wymianie młodzieży współfinansowanej z Komisji Europejskiej
program „Młodzież w działaniu” w 2013r. w Karpaczu**

Uczestnicy tworzący te materiały edukacyjne uczestniczyli w ośmiodniowym spotkaniu, podczas którego mieli okazję wymienić się swoją wiedzą i doświadczeniem. Dodatkowo uczestniczyli w warsztatach dot. migracji a efektem kilkudniowego spotkania było przygotowanie prezentowanych materiałów edukacyjnych oraz ich wypróbowanie w lokalnie szkole w Karpaczu.

Zachęcamy do wykorzystywania stworzonych scenariuszy. W razie pytań zapraszamy do kontaktu biuro@transformatorokultury.org.pl

Projekt współfinansowany:



**Młodzież
w działaniu**

Organizator:

POST Białoruś



WARSZTAT 1

Tytuł: Konferencja międzynarodowa, czyli jak to jest w różnych krajach?

Autorzy: Katia Rouba, Joanna Wałkowska, Antoni Woźnica, Anna Bondarenko

Cel: Uzyskanie informacji o różnych państwach, praca nad umiejętnością dyskusji, wypracowania kompromisu, praca nad umiejętnościami przywódczymi.

Czas trwania: 45 minut

Liczba osób: 18-24 osób (6 grup)

Potrzebne materiały: kartki z informacjami o krajach, plakat z regułami i plakat z hasłem, pusta kartka, marker/długopis, „sekretne” koperty z częściami statku, kartki-koziołki z nazwami krajów, cukierki.

Reguły gry:

1. Każda grupa to oddzielne państwo.
2. Każda grupa wybiera prezydenta.
3. Grupy dyskutują o swojej strategii, argumentach itd.
4. Przy stole przemawiają tylko prezydenci.
5. Każda osoba z grupy może w dowolnym momencie zmienić prezydenta.
6. Jeśli nikt nie chce zmienić prezydenta, wtedy następuje dodatkowa dyskusja w grupach.

Historia:

Naukowcy NASA opublikowali najnowsze zdjęcia z Marsa. Odkryciem wieku okazało się odnalezienie prawdziwego kalendarza Majów. Pozytywnym aspektem tej wiadomości jest to, że mieszkańcy Ziemi mogą żyć na Marsie. Jednak negatywnym jest to, iż kalendarz Majów kończy się ... (np. 21. 12. 2013), a nie 21. 12.2012, jak wcześniej twierdzono. Największe państwa świata zebrały się na konferencji międzynarodowej, aby omówić możliwości wyjścia z tej sytuacji. Jedną z takich możliwości jest budowa statku kosmicznego, a dokonać tego można poprzez wymianę zasobów poszczególnych państw. Problemem, przed którym w takiej sytuacji stoją państwa jest otwarcie granic, co dla wielu z nich jest kwestią bardzo kontrowersyjną. Wyobraźcie sobie, że każda z Waszych grup to przedstawiciele jednego państwa na tej konferencji. Na podstawie informacji, które otrzymaliście, zastanówcie się nad Waszym zdaniem, argumentami w dyskusji, zachowaniem kulturowym oraz stylem negocjacji.

Przebieg zajęć:

1. Podział na grupy.
2. Powitanie, kilka informacji o prowadzących.
3. Wprowadzenie (informacje o konferencjach międzynarodowych, np. G8).
4. Historia.
5. Wyjaśnienie reguł gry.
6. Dyskusja w grupach (5-10 minut).
7. Dyskusja przy stole (10-15 minut).
8. Przedstawienie rezultatów dyskusji.
9. Otworzenie kopert (w przypadku jednolitej opinii).
10. Zbudowanie statku kosmicznego.
11. Dyskusja o grze.
12. Dyskusja o stereotypach dotyczących poszczególnych państw i narodów.
13. Rozdanie cukierków.

Analiza: Głównym celem jest pokazanie uczniom użyteczności dyskusji w przełamywaniu barier kulturowych, politycznych. Poprzez to można wypracować kompromis w sprawach dobra wspólnego.

Uwagi: Uczestnicy gry potrzebują informacji o poszczególnych państwach (roli politycznej, zasobach, kulturze, stylach negocjacyjnych). Jest to gra dla uczniów w wieku 15-16 lat. Istotne jest to, aby dobrze znali reguły gry oraz rola moderatora dyskusji, a także osób pomagających poszczególnym grupom.

Literatura: dotycząca ogólnych informacji o poszczególnych państwach i stosunkach międzynarodowych.

Karty pomocnicze do scenariusza:

Przykładowe państwa:

INDIE

Jesteście przedstawicielami kraju Indii. Aby uratować się od zniszczenia świata, musicie zbudować statek kosmiczny, ale dokonać tego możecie tylko poprzez wymianę zasobów z innymi państwami. Nie możecie ujawniać, kto jest Waszym sojusznikiem, a kto antagonistą.

Ustrój: republika

Liczba ludności: 1 210 193 422

Gęstość zaludnienia: 368 osób/km²

Religie: hinduizm, islam, chrześcijaństwo, buddyzm

Charakterystyka:

Stabilny system polityczny, przeludnienie, wysoki przyrost naturalny, duża ilość wysoko wykwalifikowanych pracowników, głównie informatyków.

Zachowania kulturowe:

W Indiach przyjęte jest skromne, spokojne zachowanie, bez nadmiernego okazywania uczuć i emocji, krzyki i głośne komentarze również uznawane są za obrazę, kręcenie głową z prawej na lewą (u nas rozumiane jako „nie”), w Indiach traktowane jest jako potwierdzenie.

Sojusz:

1. USA: transfer technologii, transfer kapitału ludzkiego
2. ZEA: emigracja zarobkowa z Indii do ZEA, islam

Antagonizm:

1. Chiny: konflikt graniczny

USA

Jesteście przedstawicielami kraju USA. Aby uratować się od zniszczenia świata, musicie zbudować statek kosmiczny, ale dokonać tego możecie tylko poprzez wymianę zasobów z innymi państwami. Nie możecie ujawniać, kto jest Waszym sojusznikiem, a kto antagonistą.

Ustrój: republika prezydencka

Liczba ludności: 315 236 000

Gęstość zaludnienia: 34 osób/km²

Religia: protestantyzm, katolicyzm, judaizm

Charakterystyka:

bogactwa naturalne: , kapitał ludzki, wysokie PKB, silna gospodarka, mocarstwo, potrzebują siły roboczej, ale kontrolują napływ imigrantów, potrzebują metali rzadkich do nowoczesnej technologii.

Wskazówki:

W USA panuje swoboda zachowania, Amerykanie wykazują się dużą tolerancją dla różnych zachowań kulturowych, cechuje ich duży optymizm (a przynajmniej go okazują).

Sojusz:

1. Indie: transfer technologii, transfer kapitału ludzkiego
2. Chiny: import metali ziem rzadkich do USA, a z USA do Chin – transfer technologii i wiedzy

Antagonizm:

1. Rosja: rywalizacja mocarstw, m.in. o Arktykę.

ROSJA

Jesteście przedstawicielami kraju Rosji. Aby uratować się od zniszczenia świata, musicie zbudować statek kosmiczny, ale dokonać tego możecie tylko poprzez wymianę zasobów z innymi państwami. Nie możecie ujawniać, kto jest Waszym sojusznikiem, a kto antagonistą.

Ustrój: republika federalna o systemie półprezydenckim

Liczba ludności: 143 030 106

Gęstość zaludnienia: 8,4 osób/km²

Religie: prawosławie, islam, buddyzm

Charakterystyka:

Zasoby: ropa, gaz ziemny, diamenty, ogromny potencjał gospodarczy, metale rzadkie, zapotrzebowanie na węgiel

Zachowania kulturowe:

Nieustępliwi w negocjacji, uparci, twardo trzymają się swojego zdania, impulsywni.

Sojusznicy:

1. Brazylia: surowce
2. Chiny: wspólna granica, podobny system ideowy, nastawienie anty-zachodnie i anty-demokratyczne

Antagonizm:

1. USA: rywalizacja mocarstw, m.in. o Arktykę

ZJEDNOCZONE EMIRATY ARABSKIE

Jesteście przedstawicielami kraju Zjednoczone Emiraty Arabskie. Aby uratować się od zniszczenia świata, musicie zbudować statek kosmiczny, ale dokonać tego możecie tylko poprzez wymianę zasobów z innymi państwami. Nie możecie ujawniać, kto jest Waszym sojusznikiem, a kto antagonistą.

Ustrój: federacja emiratów (muzułmańskie monarchie teokratyczne)

Liczba ludności: 8 264 070

Gęstość zaludnienia: 99 osób/km²

Religia: islam, hinduizm, chrześcijaństwo

Charakterystyka:

bogaty w ropę, przyjmują emigrantów zarobkowych z Indii, ale kontrolują przyływ imigrantów, stabilna władza, dynamiczna gospodarka, dużo koczowników.

Zachowania kulturowe:

Emocjonalność, skłonność do głośnego mówienia i targowania się jak na bazarze.

Sojusznicy:

1. Chiny: eksport ropy z ZEA do Chin
2. Indie: imigranci zarobkowi z Indii w ZEA

Antagonizm:

1. Brazylia: rywalizacja na rynku ropy, gazu i złota, konflikt na tle religijnym

CHINY

Jesteście przedstawicielami kraju Chiny. Aby uratować się od zniszczenia świata, musicie zbudować statek kosmiczny, ale dokonać tego możecie tylko poprzez wymianę zasobów z innymi państwami. Nie możecie ujawniać, kto jest Waszym sojusznikiem, a kto antagonistą.

Ustrój: republika ludowa

Liczba ludności: 1 347 000 000

Gęstość zaludnienia: 140,4 osób/km²

Religie: buddyzm, taoizm, konfucjanizm

Charakterystyka:

prowadzą politykę mocarstwową, duży kapitał ludzi, nie potrzebują imigrantów, rzadkie metale (używane w nowoczesnych technologiach), brakuje im ropy naftowej.

Zasoby: Metale ziem rzadkich potrzebne w nowoczesnych technologiach, ogromny potencjał ludzki. Nie potrzebują imigrantów. Prowadzą politykę mocarstwową.

Styl negocjacyjny: Spokojny i pozornie ugodowy. Jeśli chiński dyplomata coś deklaruje to wcale nie oznacza, że się na to zgadza.

Sojusznicy:

1. USA: eksport metali rzadkich do nowoczesnych technologii, transfer technologii i wiedzy.
2. Rosja: wspólna granica, dziedzictwo polityczne, anty-demokratyzm

Antagonizm:

1. Indie: konflikt graniczny

BRAZYLIA

Jesteście przedstawicielami kraju Brazylia. Aby uratować się od zniszczenia świata, musicie zbudować statek kosmiczny, ale dokonać tego możecie tylko poprzez wymianę zasobów z innymi państwami. Nie możecie ujawniać, kto jest Waszym sojusznikiem, a kto antagonistą.

Ustrój: republika federalna

Religia: chrześcijaństwo (katolicy, protestanci)

Charakterystyka:

Bogate surowce naturalne (ropa, gaz ziemny, rudy żelaza, węgiel kamienny, boksyt, magnan, cyna), uprawa kawy, trzciny cukrowej.

Zachowania kulturowe:

Bezpośredniość, żywiołowa gestykulacja, głośne dyskutowanie.

Sojusznicy:

1. USA:
znajdują się na jednym kontynencie, współpracują w kwestii sprzedaży zasobów, bliskie kulturowo (kraje imigrantów z Europy), tworzenie koalicji politycznej na kontynencie amerykańskim
2. Rosja:
Gospodarowanie zasobami, rozwój gospodarczy, ustrój polityczny

Antagonizm:

1. ZEA:
Kwestie religijne, rywalizacja na rynku ropy, gazu i złota.

WARSZTAT 2

Tytuł warsztatów i autorzy:

Komunikacja międzykulturowa na przykładzie gry „Plemiona”

Autorzy:

Alicja Szwarczyńska

Piotr Furmaniak

Kamila Kuliszko

Antonina Karalenya

Anton Nazaranka

Czas trwania warsztatów:

80 minut

Dla jakiej liczby osób:

20-24 uczestników

Potrzebne materiały:

Materiały plastyczne (np. klej, taśma klejąca, papier kolorowy, różnokolorowe markery, nożyczki etc.), arkusze brystolu, cukierki.

Słowa kluczowe:

komunikacja międzykulturowa, zrozumienie, migracja, współdziałanie, kooperacja, rozwiązywanie nieporozumień, konflikt, niezrozumienie

Wprowadzenie do poruszanego tematu:

Tematyka przeprowadzanego warsztatu porusza kwestie związane z komunikacją oraz współdziałaniem w ramach odrębnych grup kulturowych. Gra rozwija umiejętność kooperacji i pozwala wcielić się w rolę „obcego”, który musi przezwyciężyć barierę komunikacyjną pojawiającą się w momencie przejścia do grupy odmiennej kulturowo. Wymaga również zachowania określonych wcześniej reguł komunikacji.

Poszczególne kroki:

1. Przygotowanie przestrzeni warsztatowej.

2. Podzielenie grupy warsztatowej. [uwaga: dopuszcza się możliwość zamiany kolejności pkt. 2 i 3]
3. Wprowadzenie do tematyki zajęć i przedstawienie się trenerów.
4. Wprowadzenie do gry, podanie zasad.
5. Rozpoczęcie gry. [20 min]
6. Prezentacja wybudowanych przez grupy chat/domów dla swoich plemion.
7. Podsumowanie, dyskusja.

Metody pracy:

1. Przygotowanie przestrzeni warsztatowej dla czterech grup: wyznaczenie czterech stanowisk pracy (krzesła, stoły), zachowanie wolnej przestrzeni umożliwiającej uczestnikom swobodne poruszanie się między grupami.
2. Podział uczestników (metoda losowa, dobór własny – w zależności od specyfiki grupy). [5 min]
3. Trenerzy witają się z uczestnikami, powinni posiadać plakietki z imionami, co ułatwi grupom komunikację z prowadzącymi. [5 min]
4. Wprowadzenie obejmować może:
 - a. opowieść wprowadzająca w fabułę gry, ułatwiająca uczestnikom wejście w proponowane role (może bazować na lokalnych legendach i opowieściach, poniżej proponowany wariant opowieści) [3 min]
 - b. grupy nadają sobie nazwy, określają symbolikę [3 min]
 - c. każda z grup wyznacza dwóch ambasadorów (tylko ambasadorowie nawiązują kontakty z obcym plemieniem; rola ambasadora może być przechodnia, pozostali członkowie plemienia budują dom) [3 min]
 - d. prezentacja nazw i symboli [3 min]
 - e. nadanie przez każdą grupę nazw istniejących zasobów (8 nazw) [5-7 min]
 - f. objaśnienie regulaminu gry [5 min]
 - g. rozdanie zasobów oraz zestawów zasad kulturowych [3 min]
5. Rozpoczęcie gry. [20 min]
6. Prezentacja efektów pracy grup. Przydatne pytania: [10 min]
 - i. Czy grupie udało się zdobyć i wykorzystać do budowy wszystkie z istniejących zasobów?
 - ii. Jakimi zasadami kulturowymi kierowała się grupa? Czy pamiętają zasady, którymi posługiwali się inni uczestnicy podczas komunikacji?
 - iii. Jakie nazwy nadała grupa swoim zasobom? Czy pamiętają słowa, jakie wykorzystywali przedstawiciele innych plemion?
7. W dyskusji warto zadać podstawowe pytania związane z komunikacją międzykulturową oraz napotykanymi przeszkodami. W podsumowaniu należy zapytać uczestników o ich własne doświadczenia. [15 min]
 - a. Przykładowe pytania:
 - i. Czy istnieje sposób, aby zapobiec nieporozumieniom? Jak przezwyciężyć problemy związane z komunikacją?
 - ii. Jakie trudności napotkali gracze?

- iii. Co się podobało/nie podobało uczestnikom, z czym mieli problem? Co było najłatwiejsze, a co najtrudniejsze?
- iv. Jak sobie radzono z trudnościami i czy udało się je przezwyciężyć?
- v. Jakie są odczucia co do gry? Co powinno zostać zmienione?
- vi. Jaki był cel gry? Czy gra odwołuje się do rzeczywistych sytuacji?
- vii. Czy uczestnicy często spotykają się z takimi sytuacjami w rzeczywistości? (należy podać przykłady)
- viii. Gdzie można się spotkać z takimi sytuacjami? Jak sobie z nimi radzić? Czy można wypracować jedną zasadę?
- ix. Czy zdobyte doświadczenie będzie przydatne w przezwyciężaniu tego typu trudności w realnym życiu?

Podsumowanie: (przykładowy tekst)

Nie ma jednej reguły, która umożliwiłaby komunikację z przedstawicielami wszystkich grup etnicznych, kulturowych. Dlatego też należy być otwartym na obce kultury. Jest to szczególnie istotne w kontekście globalizującego się świata, w którym coraz częściej mają miejsce sytuacje kontaktu pomiędzy dwiema różnymi kulturami.

Wskazówki dla trenerów:

Trenerzy powinni pamiętać, aby upewnić się, że grupy zrozumiały reguły gry: czy nadały swoje własne nazwy istniejącym zasobom, czy zaznajomiły się z poszczególnymi zasadami. Istotne jest również kontrolowanie czasu, którym dysponuje się podczas realizacji warsztatu. Należy jasno określić, ile czasu powinno zająć uczestnikom wykonanie każdego z zadań i konsekwentnie tego przestrzegać. Trenerzy mogą pomagać uczestnikom, motywując ich do pracy nagrodami, np. drobnym upominkiem dla grupy, która jako pierwsza – korzystając ze wszystkich zasobów – stworzy dom/chatę dla swojego plemienia.

Przykładowa bajka:

Wśród bezkresu morskich fal, z dala od cywilizacji, majaczy wyspa przez plemiona cztery zamieszkała. Jako że wyspa owa jest mała, Matka Natura zbyt wiele zasobów jej nie dała. Przez wieki plemiona żywot zgodny wiodły, który to dla Ducha Gór nie był zbyt wygodny. W małych chatkach zamieszkiwali, które przez lata budowali. Jednak Duch Gór – złośliwe stosując triki – zburzył ich domy i przemieszał języki. Odtąd plemiona zgodnie już nie żyją i o zasoby zażarcie się biją. Aby domy swoje odbudować, muszą nauczyć się współpracować, przezwyciężyć konflikty i nieporozumienia na drodze do pokojowego współistnienia.

Plemiona zamieszkują różne regiony: podnóża gór, góry, wybrzeże i płaskowyż. A każdy z nich jest bogaty w inne surowce. Plemiona nie mają dostępu do wszystkich surowców, stąd też muszą się nimi dzielić w swojej społeczności. Jednak każde z plemion ma inną kulturę, a to może powodować nieporozumienia. Zadaniem każdej z grup jest przezwyciężenie granic kulturowych.

Przykładowe zasady:

Plemię pierwsze:

1. Podczas spotkania z przedstawicielem innego plemienia, komunikujemy się z nim szepcząc.
2. Podczas spotkania z przedstawicielem innego plemienia komunikujemy się z nim dotykając go delikatnie.

Plemię drugie:

1. Podczas spotkania z przedstawicielem innego plemienia zachowujemy dystans (nie zbliżamy się do niego).
2. Podczas spotkania z przedstawicielem innego plemienia nieustannie uśmiechamy się do niego.

Plemię trzecie:

1. Podczas spotkania z przedstawicielem innego plemienia tańczymy.
2. Podczas spotkania z przedstawicielem innego plemienia rozmawiamy z nim wtrącając co drugie słowo wyraz „buba”.

Plemię czwarte:

1. Podczas spotkania z przedstawicielem innego plemienia nie uśmiechamy się.
2. Podczas spotkania z przedstawicielem innego plemienia machamy energicznie rękoma.

Regulamin gry:

1. Każde plemię ma dwa zasoby.
2. Każde plemię wymyśla nazwy dla wszystkich ośmiu zasobów istniejących w grze.
3. Dom budujemy ze wszystkich zasobów.
4. Handlujemy zasobami, można używać języka polskiego, ale nie można używać polskich nazw zasobów (należy wykorzystywać wymyślone nazwy).
5. Komunikacja odbywa się w ramach zasad kulturowych.
6. Tylko ambasadorowie mogą opuszczać terytorium plemienia.

WARSZTAT 3

Tytuł warsztatów i autorzy:

„Życie za murem. Moja mama mieszka w Anglii a tam mówią, że Polacy kradną. Dlaczego?”

Autorzy: Marysia, Ania, Masha, Katia, Wład

Tematyka:

Warsztaty dotyczą tematyki kontaktu międzykulturowego i konsekwencji jakie on ze sobą niesie. Kontakt dwóch osób z różnych kultur ma różne konsekwencje w postaci: poznania, zrozumienia innej kultury czy odrzucenia i niezrozumienia innej kultury. Pomiędzy tymi dwoma reakcjami znajduje się jeszcze całe spektrum reakcji pośrednich.

W obliczu ogólnoswiatowego czy ogólnoeuropejskiego procesu migracji, który obserwujemy obecnie nie można pomijać tematu kontaktu międzykulturowego, gdyż coraz więcej osób wyjeżdża ze swojego kraju i swojego środowiska i udaje się do innego miejsca np. w celach zarobkowych. Zarówno osoby wyjeżdżające jak i rodziny osób, które pozostają w domu w swoim kraju czy kulturze. Powinny zdawać sobie sprawę o procesach w jakich uczestniczą co w dalszej kolejności pozwoli im odnaleźć się w nowym miejscu zamieszkania czy zrozumieć zachowanie członków swojej rodziny mieszkającej za granicą.

Wypracowanie umiejętności nawiązania kontaktu międzykulturowego ułatwiają przełamywanie istniejących stereotypów i wyobrażeń istniejących w społeczeństwie przyjmującym a dotyczących imigrantów i na odwrót.

Liczba uczestników:

od 12 do 32 osób (max.)

Czas trwania:

1h- 1,15 h

Potrzebne materiały:

- do zbudowania „ściany”: sznur, duże arkusze papieru, płachty materiału
- poza tym: markery, taśma malarska, nożyczki, papier do pisania, małe karteczki, karteczki z faktami, przyklejane karteczki

Przebieg zajęć:

W pierwszej części zajęć uczestnicy zostają wprowadzeni do głównego tematu warsztatów. Starają się zdefiniować hasło „stereotyp”. W drugiej części warsztatów spotykają przedstawicieli drugiej kultury (współprowadzący warsztat), poznają ciekawe fakty na temat innych krajów oraz wracają do tematu stereotypów na bazie konkretnych przykładów. Kluczowym momentem zajęć jest niszczenie ściany, na której uczestnicy zamieszczą swoje stereotypy związane z omawianym krajem.

Słowa kluczowe:

stereotypy, komunikacja międzykulturowa, dialog, interview, integracja

Wprowadzenie do poruszonego tematu:

Celem warsztatu jest zainicjowanie dyskusji na temat stereotypów, odnalezienie cech łączących dwa wybrane na potrzeby warsztatów państwa, a tym samym wskazanie podobieństw dwóch pozornie odległych kultur.

Poszczególne kroki:

0. Przygotowanie materiałów oraz przestrzeni do zrealizowania warsztatów:

- przygotuj krzyżówkę, przywieś ją w widocznym miejscu w klasie
- przygotuj podsumowanie- mikser, walizka czy kosz?
- przygotuj grę: 4 zestawy po 9 faktów na temat 4 krajów, powycinaj karteczki z faktami, powkładaj je w koperty (przykładowe państwa i fakty w załączniku)
- podziel klasę na dwie części przy pomocy „ściany”, skonstruowanej ze sznurka i materiału
- środkowa część ściany powinna być zbudowana z dużych arkuszy papieru, umożliwiających zapisanie proponowanych przez klasę stereotypów

- za „ścianą” chowają się zaproszeni goście, uczestnicy warsztatu nie wiedzą o ich obecności

1. Wprowadzenie:

- przedstaw się uczestnikom warsztatów
- daj uczestnikom warsztatu możliwość opisanego swoich imion na karteczkach i przyklejenie ich w widocznym miejscu

2. Energizer „Rezerwat” (postaci: wiewiórka, jezioro z rybką, dąb)

- poproś uczestników o ustawienie się w kręgu
- wskaż dowolnie wybraną osobę i poproś, by pokazała jeden element wybranej przez siebie postaci np. jezioro z rybką, składając usta w Dziubek i przykładając dłonie do policzków na kształt skrzeli, osoba po jej prawej i lewej stronie łąpią się za ręce, jak gdyby tworzyły jezioro okalające rybkę (osobę stojącą wewnątrz),
- zaprezentuj uczestnikom pozostałe postaci gry: dąb i wiewiórkę
- wskazuj na kolejne osoby, które wraz z sąsiadami mają za zadanie utworzyć wymienioną przez siebie postać

3. Krzyżówka

- metoda, która ma na celu wprowadzenie uczestników warsztatu do tematu zajęć
- hasło, które powstanie po odgadnięciu wszystkich słów utworzy kraj x, który jest tematem warsztatów
- przygotuj wcześniej pytania i odpowiedzi do krzyżówki

4. Burza mózgów:

a) skojarzenia z krajem x:

- uczestnicy przywołują skojarzenia związane z krajem, który jest hasłem tematem zajęć, proponowane pytania:
 - Czy macie jakieś skojarzenia związane z krajem x?
 - Co słyszeliście na temat tego kraju?
 - Czy wiecie cokolwiek na temat ludzi mieszkających w tym kraju?

b) dyskusja o stereotypach:

- uczestnicy mówią co wiedzą na temat stereotypów, prowadzący zapisuje pomysły w widocznym miejscu
- przykładowe pytania:

- Czy słyszeliście o pojęciu „stereotypy”?
- Czym są stereotypy?
- Skąd się biorą stereotypy?
- stwórzcie wspólnie definicję stereotypów

c) stereotypy na temat kraju x:

- nawiązanie do stereotypów na temat kraju x, prowadzący pyta grupę czy mają jakieś stereotypy na temat tego kraju, zapisuje je na papierowej ścianie

5. Tworzenie pytań dot. kraju x:

- poproś uczestników, by zapisali na karteczkach po jednym pytaniu dotyczącym kraju x, na które chcieliby otrzymać odpowiedź

6. Przechodzenie przez „ścianę”

- poproś uczestników o zabranie swoich karteczek ze sobą
- zaproś ich na drugą stronę „ściany”
- poproś uczestników, by usiedli wygodnie i posłuchali czekających tu gości

7. Prezentacja gości

- goście prezentują się w kilku zdaniach (jeśli język ojczysty gości jest zbliżony do języka w którym prowadzony jest warsztat, warto by przedstawili się w swoim języku)
- zaproponuj uczestnikom, by zadali gościom pytania, które przygotowali sobie na karteczkach

8. Gra: „Pomyśl, poukładaj, poznaj” (10min)

- podziel klasę na 4 grupy
- przydziel każdej grupie jeden z krajów
- każda z grup otrzymuje osobny zestaw wymieszanych faktów dotyczący 4 krajów (wszystkie zestawy są identyczne)
- każda z grup ma za zadanie dopasować fakty do przydzielonego jej kraju

9. Omówienie gry

- omów grę, zwracając szczególną uwagę na podobieństwa dwóch krajów, które porównujesz w warsztacie
- zadaj grupie pytanie:

- Czy bazując na podanych faktach możecie stworzyć stereotypy na temat kraju, który otrzymaliście?

- prezentacja wszystkich 4 krajów i dopasowanych do nich faktów
- zaproponuj grupie skupienie się na szczegółowym omówieniu dwóch wybranych przez siebie na potrzeby zajęć krajów
proponowane pytania:
 - Czy dostrzegacie podobieństwa między nimi?
 - Czy stereotypy pomagają wam stworzyć opinie na temat tych krajów?
 - Czy brak stereotypów pomaga nam w rozumieniu innych kultur? (brak stereotypów pozwala nam na bycie bardziej otwartymi na innych, stwarza przestrzeń do pozyskiwania wiedzy)

10. Niszczenie ściany

- powróćcie do stereotypów wypisanych na ścianie.
- zadaj uczestnikom pytanie o prawdziwość zaproponowanych przez nich stereotypów, przykładowe pytania:
 - Czy dalej uważamy, że wypisane na ścianie stereotypy są zasadne?
 - Czy nadal chcecie, żeby się tu znajdowały?
 - Więc może razem zniszczymy tę ścianę?
- wspólne niszczenie ściany

11. Podsumowanie

- Zapytaj uczestników o ich uczucia, emocje, wrażenia po warsztatach
- Zaproponuj metodę: „mikser, walizka czy kosz?”
 - mikser: wszystko to co uczestnicy chcieliby jeszcze przemyśleć, sprawdzić itd.
 - walizka: wszystko to co uczestnicy chcieliby zabrać ze sobą, co korzystnie na nich wpłynęło, spowodowało dobre emocje itd.
 - kosz na śmieci: wszystko to co uczestnikom się nie spodobało, co chcieliby wyrzucić z pamięci itd.

Metody pracy:

1. energizer
2. krzyżówka
3. burza mózgów
4. dyskusja
5. gra – praca z tekstem
6. pogadanka
7. podsumowanie

Załącznik 1

Zestaw przykładowych faktów (w zrealizowanym warsztacie omawiane były 4 kraje):

JAPONIA

Mieszkańcy tego kraju uchodzą za najbardziej pracowity naród świata.

Mieszkańcy tego kraju uważani są za ludzi bardzo uporządkowanych i obowiązkowych.

W tym kraju znajduje się najbardziej „romantyczna” góra na świecie.

Sushi to tradycyjna potrawa tego kraju.

W tym kraju nie ma zwyczaju dawania napiwków w restauracjach.

Znajduje się tu najbezpieczniejsze megalopolis świata.

Społeczeństwo tego kraju uchodzi za najbardziej nieśmiałe i zamknięte w sobie.

Mieszkańcy tego kraju są bardzo punktualni.

Mieszkańcy tego kraju budują bałwana tylko z dwóch kul śnieżnych.

Jest to obecnie jedynie państwo na świecie gdzie głową jest cesarz.

NIEMCY

W tym kraju w ciągu roku wypija się 120l piwa na osobę.

To tego kraju rocznie przybywa najwięcej imigrantów w Europie.

Rower jest w tym kraju najbardziej popularnym środkiem transportu.

Reichstag znajduje się w tym kraju.

Zwyczajowo kobiety i mężczyźni w tym kraju płacą osobno. (np. w restauracji).

Najbardziej popularnym sportem w tym kraju jest piłka nożna i biathlon.

To jeden z krajów- założycieli Unii Europejskiej.

Albert Einstein urodził się w tym kraju.

W tym kraju nawet w niewielkiej wsi można znaleźć bankomat.

W języku tego kraju występuje najdłuższe słowo świata.

POLSKA

Wiele dzieci w tym kraju zna bajkę „Wilk i zając”

Tadeusz Kościuszko jest jedną z ważniejszych postaci historycznych w tym kraju.

Adam Mickiewicz pochodzi z tego kraju.

Polonez Ogińskiego jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych klasycznych melodii w tym kraju.

Placki ziemniaczane to jedna z tradycyjnych potraw w tym kraju.

Mieszkańcy tego kraju lubią biesiadować w dużym gronie.

Euro 2012 było organizowane w tym kraju.

W historii tego kraju zapisało się 17 laureatów Nagrody Nobla.

Jedna z ulic w stolicy tego kraju została nazwana imieniem Kubusia Puchatka.

BIAŁORUŚ

Największy posąg Chrystusa w Europie znajduje się w tym kraju.

Wiele dzieci w tym kraju zna bajkę „Wilk i zając”

Tadeusz Kościuszko jest jedną z ważniejszych postaci historycznych w tym kraju.

Adam Mickiewicz pochodzi z tego kraju.

Polonez Ogińskiego jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych klasycznych melodii w tym kraju.

Placki ziemniaczane to jedna z tradycyjnych potraw w tym kraju.

Mieszkańcy tego kraju lubią biesiadować w dużym gronie.

W tym kraju znajduje się geograficzny środek Europy.

Pierwsza w Europie drukowana Biblia pochodzi z tego kraju.

Zabójca Johna Kennedy'ego pomieszkiwał w tym kraju.

Wiele zjawisk paranormalnych w tym kraju związanych jest ze zwierzętami.