



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU



UNIwersYTET MIĘDZY KULTURAMI

Scenariusze zajęć

Poznań 2022



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Ułożone poziomo logotypy: Fundusze Europejskie, Rzeczpospolita Polska, Popójutrze 2.0, Unia Europejska.

Autorkami innowacji są:

- prof. UAM dr hab. Małgorzata Zduniak-Wiktorowicz – kierowniczka projektu, literaturoznawczyni i lektorka języka polskiego jako obcego; wykłada na polonistyce dla cudzoziemców, uczy też przyszłych lektorów metodyki nauczania języka polskiego jako obcego.
- dr Olga Bambrowicz – doktor nauk humanistycznych, lektorka języka polskiego jako obcego, autorka materiałów edukacyjnych, kursów e-learningowych tworzonych z myślą o cudzoziemcach uczących się języka polskiego
- dr Emilia Kledzik – nauczycielka akademicka, literaturoznawczyni, trenerka kompetencji międzykulturowych, miłośniczka literatury postkolonialnej
- Barbara Chmiela – specjalistka ds. e-learningu oraz realizacji i rozliczania projektów dofinansowanych z UE

Autorka scenariuszy: Monika Guzek

Konsultacja merytoryczna: dr Anna Mańkowska

Rysunki, opracowanie graficzne i skład: Anna Kubicka

SCENARIUSZ NR 1

Moja góra lodowa. Rekonesans norm i wartości

Gra międzykulturowa

Gra *Moja góra lodowa* przeznaczona jest dla grup międzykulturowych, które rozpoczynają wspólną przygodę edukacyjną lub współpracę z osobą prowadzącą. Istotny jest fakt, że w procesie zawiązywania się grupy pojawienie się nawet jednej nowej osoby (studenta lub wykładowcy) powoduje zmianę dynamiki pracy i może wpłynąć na panujące w grupie zasady, które są ważne dla realizacji celów dydaktycznych.

Rekomendacja: pierwsze lub drugie zajęcia kursu

Czas trwania: 40-60 min w zależności od liczebności grupy

Narzędzia: karty do pracy z metaforą, np. z gry *Dixit* i/lub karty z przykładowymi wartościami (zob. Załącznik nr 1)

Cel: Na podstawie rozmowy o normach i wartościach członkowie grupy poznają i częściowo ustalają zasady, które będą obowiązywały w trakcie zajęć. Biorąc udział w interaktywnej grze, studenci i osoby prowadzące zajęcia mogą pogłębić wiedzę na temat oczekiwań i przyzwyczajień studentek/studentów, a także przedstawić im reguły, które obowiązują na polskich uniwersytetach. Dzięki wspólnemu skatalogowaniu zasad i rozmowie na ich temat rośnie szansa, że studenci wezmą większą odpowiedzialność za ich przestrzeganie. Być może nabiorą też ochoty do aktywnego uczestnictwa w zajęciach.

Duży wpływ na rozumienie i przestrzeganie zasad mają uwarunkowania kulturowe studentów. Odwoływanie się do wspólnie opracowanych norm pozwala na konsekwentną realizację zadań i egzekwowanie np. ustalonych form zaliczenia zajęć, form komunikacji.

Gra ma też walor integracyjny.

Przygotowanie: Osoba prowadząca zajęcia przygotowuje karty stanowiące podstawę do przeprowadzenia gry. Kart powinno być dwa razy więcej niż uczestników. Do gry i rozmów o wartościach można wykorzystać wydruki z przygotowanymi wartościami (załącznik nr 1) lub karty z obrazkami np. z gry *Dixit*. Bazujemy wtedy na metaforze i skojarzeniach uczestników.

Karty (załącznik nr 1) zawierają przykłady wartości, zachowań lub norm kulturowych, które obserwuje się w różnych kulturach.

Im większy poziom zaufania do osoby prowadzącej zajęcia, tym chętniej osoby uczestniczące w grze będą się dzielić swoimi przemyśleniami.

I etap

Cel: Rozmowa na temat wartości w różnych kulturach i wskazanie ich zróżnicowania. Na przykład słowo „rodzina” w kulturze polskiej odnosi się do najbliższej rodziny, a w kontekście chińskim do wielu pokoleń i osób z dalszego kręgu rodziny i sąsiadów.

Zasady: Uczestnicy gry wybierają po 3-5 wartości (karty obrazkowe lub napisy z załącznika nr 1), które są ważne w ich kulturze. Na forum lub w mniejszych grupach (w zależności od liczby uczestników, rozmowa do 8 osób) uczestnicy rozmawiają o znaczeniu tych wartości w ich kulturze, ich interpretacjach i przykładowych sytuacjach z życia codziennego, w których można zaobserwować kierowanie się tymi wartościami.

Przykładowe pytania:

- Jakie wartości są ważne w Twojej kulturze?
- Jak rozumiesz wartość X?
- W jakich sytuacjach dana wartość będzie miała znaczenie?

Podsumowanie: Osoba prowadząca zajęcia zbiera wraz z uczestnikami wnioski z tej części ćwiczenia. Można zapisać je na tablicy.

II etap

Osoba prowadząca zajęcia omawia metaforę kultury jako góry lodowej w kontekście obserwowalnych zachowań i ukrytych wartości w środowisku wielokulturowym.

Zob. E-BOOK s. 10

III etap

Nawiązując do omówionego schematu góry lodowej, uczestnicy wybierają z listy (załącznik nr 2) lub samodzielnie układają zdania wskazujące na przejaw wybranej wartości w znanym im systemie edukacji. Przy budowaniu zdań powinni uwzględnić np. relacje z wykładowcami, sposób zaliczania przedmiotów. Dla grup, które nie wchodzi łatwo w interakcję, warto wyświetlić wcześniej przygotowane przykłady zachowań (załącznik nr 2). Następnie osoba prowadząca zajęcia rozpoczyna dyskusję o wartościach i zachowaniach w systemie edukacji w krajach, z których pochodzą uczestnicy lub w których się uczyli.

IV etap

Osoba prowadząca zajęcia przedstawia zasady i normy, które obowiązują w polskim szkolnictwie wyższym. Należy wskazać, które z nich są najważniejsze i tworzą ramę ogólną, a które wynikają z osobistych preferencji osoby prowadzącej. Na przykład: zmiany generacyjne powodują zróżnicowane podejście do stosowania tytułów naukowych czy dystansu pomiędzy studentami a wykładowcami. Dlatego warto podkreślić, że każda osoba prowadząca może w kontaktach ze studentami preferować inne zwyczaje.

Załącznik nr 1

Przykładowe wartości				
Wrażliwość	Wiara	Wiarygodność	Zaufanie	Zaradność
Uczciwość	Wolność	Wierność	Wyrozumiałość	Zdrowie
Szlachetność	Tolerancja	Troskliwość	Twórczość	Zaangażowanie
Szczerość	Szczodrość	Spokój	Szacunek	Zadowolenie
Rzetelność	Spontaniczność	Sprawiedliwość	Szczęście	Stanowczość
Radość	Rozwój	Rozwaga	Ryzyko	Sława
Prawda	Pokora	Prostota	Przyjemność	Rodzina
Pasja	Pogoda ducha	Prestiż	Przyjaźń	Pomoc innym
Niezależność	Odpowiedzialność	Odwaga	Otwartość	Kompetencja
Lojalność	Mądrość	Miłość	Nadzieja	Doskonałość
Harmonia	Honor	Konsekwencja	Kreatywność	Czystość
Piękno	Empatia	Pobożność	Wygoda	Władza
Elastyczność	Efektywność	Entuzjazm	Godność	Bliskie relacje
Stabilność	Cierpliwość	Prawość	Duma	Dyskrecja
Autentyczność	Bezpieczeństwo	Ciekawość	Czułość	Delikatność

Załącznik nr 2

Przykłady zachowań

(Na podstawie: Monika Guzek, *Budowanie mostu – psychologiczne aspekty adaptacji w nowej szkole*, w: *W labiryncie polskiej edukacji. Poradnik asystenta szkolnego w pracy z uczniem z doświadczeniem migracji*, red. Beata Jędryka, Urszula Sajkowska, Warszawa 2020, s. 49).

- zadawanie dużej liczby pytań w trakcie zajęć
- duże zaangażowanie w wykonywanie zadań indywidualnych
- kwestionowanie opinii innych uczestników zajęć
- prowadzenie dyskusji z wykładowcą
- otwarte niezgadzanie się z opinią wykładowcy
- wchodzenie w dyskusję lub spory z osobą prowadzącą zajęcia i innymi studentami
- utrzymanie harmonii w czasie zajęć
- niska aktywność w trakcie zajęć
- niechęć do wyrażania własnego zdania na forum grupy
- chętnie podejmowanie zadań grupowych
- nauczycielowi trzeba okazywać szacunek
- rodzice powinni być zaangażowani w kontakt z wykładowcami i uczelnią
- możliwe są spotkania prywatne z wykładowcami poza zajęciami
- wykładowca odgrywa rolę przewodnika i umożliwia rozwój każdemu studentowi
- studenci komunikują się w sposób bezpośredni, wyrażają również swoje niezadowolenie
- studenci mogą zwracać się do nauczyciela po imieniu
- wykładowca jest w hierarchii społecznej wyżej niż student
- student musi słuchać wykładowcy
- wykładowca inicjuje dyskusje i aktywność w sali zajęciowej
- efektywność nauczania wynika głównie z doświadczenia wykładowcy
- im starszy wykładowca, tym lepiej jest postrzegany

SCENARIUSZ NR 2

Jaki jest Twój kod kulturowy? Rekonesans norm i wartości Gra międzykulturowa

W grze *Jaki jest Twój kod kulturowy* może wziąć udział każdy student i każda studentka. Osoby uczestniczące w grze mogą pochodzić z tego samego kręgu kulturowego. Mogą też współpracować ze sobą od dłuższego czasu. Celem gry jest uświadomienie uczestnikom, jak wiele trudności komunikacyjnych i organizacyjnych może wywołać niezajomość kodu kulturowego kraju, w którym żyjemy, uczymy się czy pracujemy. Często interpretujemy czyjeś zachowanie wyłącznie na bazie własnych przekonań, bez sprawdzenia intencji drugiej strony. Gra pozwala w bezpiecznej atmosferze doświadczyć realnych trudności życia codziennego. Ćwiczenie ma na celu integrację grupy i zainicjowanie rozmowy na temat kodu kulturowego danej społeczności lub osoby.

Rekomendacja: pierwsze lub drugie zajęcia kursu

Czas trwania: około 40 min w zależności od liczebności grupy.

Zasady gry

Należy podzielić grupę na mniejsze zespoły:

- Lider: osoba prowadząca zajęcia
- Zespół nr 1 to Odkrywcy: 2-4 osoby (przynajmniej 1 mężczyzna)
- Zespół nr 2 to Obserwatorzy: 2 osoby
- Zespół nr 3 to Plemię: wszyscy pozostali uczestnicy

Po podziale uczestników na mniejsze zespoły prosimy, by Odkrywcy opuścili salę. Ważne, by nikt z ich grupy nie usłyszał informacji przekazywanych przez osobę prowadzącą członkom Plemienia. Odkrywcy mają 5-10 minut na przygotowanie śledztwa w celu wykrycia kodów kulturowych Plemienia. Zadaniem Obserwatorów jest przyglądanie się temu, co dzieje się między Plemieniem a Odkrywcami i wewnątrz ich grup.

Osoby z Plemienia otrzymują od osoby prowadzącej grę następujące zasady:

1. Na zadane pytania mogą odpowiedzieć tylko TAK lub NIE.
2. Odpowiadają tylko wtedy, gdy pytanie zadaje osoba tej samej płci.
3. Odpowiadają TAK, jeśli pytanie zadawane jest z uśmiechem lub z życzliwym nastawieniem.
4. Odpowiadają NIE, jeśli pytanie jest zadawane w sposób wyrażający chłód lub dystans.
5. Dodatkowe 2-3 zasady wymyślają członkowie Plemienia.

Po czasie przeznaczonym na przygotowanie Odkrywcy dołączają do osób z Plemienia i mają około 10 minut na rozpoznanie ich kodu kulturowego. Warto dać przestrzeń na pojawienie u Odkrywców emocji, również zrezygnowania lub frustracji.

Po 10 minutach następuje podsumowanie ćwiczenia.

Osoba prowadząca zajęcia prosi Odkrywców o wyrażenie swoich odczuć (bez ujawniania zasad Plemienia). Następnie pyta Obserwatorów o ich refleksje. Na koniec pyta Plemię, czy chciałoby udzielić Odkrywcom dodatkowych informacji, nie ujawniając zasad.

Uczestnicy zajmują swoje miejsca. Osoba prowadząca ujawnia zasady panujące w Plemieniu. Rozpoczyna burzę mózgów nad obserwacjami uczestników w odniesieniu do codziennych kontaktów międzyludzkich, w tym międzykulturowych.

Z burzy mózgów powinny wynikać następujące obserwacje:

- znaczenie postawy empatycznej
- stereotypy i ich rola
- umiejętność obserwacji
- uspokój się!
- trudności w komunikacji
- rola znajomości języków
- wartość pracy zespołowej

Na zakończenie osoba prowadząca zajęcia inicjuje dyskusję na temat polskich kodów kulturowych i zasad komunikacyjnych w relacjach między pracownikami polskich uczelni a studentami.