



УСПІШНИЙ ОБМІН

Підручник для аніматорів
польсько-українських
молодіжних обмінів

ВИДАВЕЦЬ: Європейський Дім Зустрічей - Фонд Новий Став
вул. Пшеходня 4, 20-003 Люблін
тел.: +48 81 534 61 91; факс: +48 81 534 61 92
www.eds-fundacja.pl e-mail: eds@eds-fundacja.pl

РЕДАКЦІЯ : Маріуш Павловський

АВТОРИ ПУБЛІКАЦІЇ: Ольга Станковська, Анета Щикутович, Катажина
Беронь, Сергіуш Керузьель, Мирослав Урбан, Піотр
Вішньох а також учасники проекту „Успішний обмін
молоддю сьогодні - гарантія доброго сусідства
завтра”.

ПЕРЕКЛАД: Вікторія Посвятовська

ГРАФІКА: Роберт Бондарович

ФОТОГРАФ: Александер Волак

СКЛАД: STUDIO EM s.c.

КОРЕКЦІЯ: Анна Заборовська, Ольга Бескорса

ДРУК: Видавничо-рекламне агенство „MAGIC”

Проект фінансується з засобів



POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY

ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ

Дана публікація опрацьована в рамках реалізації проекту
„Успішний обмін молоддю сьогодні - гарантія доброго сусідства завтра”
(номер UKR16U0100)
який фінансувався Українсько-Польською Радою Обміну Молоддю.

Публікація відзеркалює тільки точку зору її авторів і Фонд Розвитку Системи Освіти не несе
відповідальність за її мериторичний зміст.

ПУБЛІКАЦІЯ БЕЗКОШТОВНА
ISBN: 978-83-62859-45-0

© Люблін 2016. Всі права захищені

УСПІШНИЙ ОБМІН

Підручник для аніматорів польсько-українських молодіжних обмінів



Ідея польсько-українських обмінів є дуже близькою нашій Фундації. Першу зустріч ми організували з молоддю з Житомира ще 25 років тому, у перший рік нашої діяльності. Рівно 10 років тому ми приготували український підручник під назвою YES для України - підтримка для проектів молодіжних обмінів, який містив детальні поради приготування вдалого проекту і методи роботи з молоддю.

Сьогодні, як ніколи раніше, є потреба в спільних польсько-українських проектах. Нам потрібно краще оди одного пізнати і разом відкривати багатства нашої спільної історії і традицій. Щоб разом дивитись в майбутнє. І разом руйнувати кордони. Той видимий, який в даний час є практично непроїзний і гальмує розвиток польсько-української співпраці. І той невидимий, про який в Гнезні говорив Святий Отець Ян Павел II: «Побудований на страху і агресії, від нестачі розуміння людей іншого походження, від егоїзму політичного і економічного, а також від ослаблення чуйності до гідності кожної людини».

Той видимий кордон ми повинні вдосконалити досить швидко конкретними діями тих, хто керує в Варшаві і Києві. Для руйнування другого треба час, але також можливості до спільної праці. А вона є можлива завдяки програмі Польсько-Української Ради Молодіжних Обмінів..

*Міхал Вуйчік
Президент*

Європейського Дому Зустрічей - Фонду Новий Став

ЗМІСТ

Вступне слово	9
Мотивація і залучення	11
Інтеграція	25
Підсумок	39
Розповсюдження	59
Проблеми, пов'язані з польсько-українським обміном	67
Пропозиції тем для польсько-українських обмінів	72
Гра-квест містом „Слідами Любліна”	75
Співаник	81
Кулінарні рецепти	87
Словник	91
Європейський Дім Зустрічей - Фонд Новий Став	96
Центр європейської ініціативити	97
Українсько-Польська Рада Обміну Молоддю	98
Учасники проекту	101
Список використаної літератури	102



У неділю, 23 жовтня 2016 року, після майже місячної підготовки, я приїхала до Насутова (поблизу Любліна), щоб зустрітись з досвідченими координаторами проектів і обмінів із Польщі та України.

Ми - поляки, представники Європейського Дому Зустрічей - Фондації Новий Став, і вони - українці з Центру Європейських Ініціатив - мали спільну мету: за тиждень створити підручник, який допоможе молодим людям організовувати і проводити польсько-українські обміни.

Швидко виявилось, що „ми” і „вони” - це нове, „краще ми”, а співпраця в такому винятковому двонаціональному товаристві є легшою, ніж могло здаватися на початку. Уже на третій день проекту ми завзято спілкувались між собою без допомоги перекладача.

Під час майстер-класів, проведених професіональними тренерами, нам вдалось плідно попрацювати. Ми детально обговорили і випробували методи активної інтеграції і мотивації учасників обмінів. Присвятили час підсумуванню, а також поширенню і рекламуванню результатів проекту.

Роботу над підручником нам робили приємнішою надзвичайно цікаво підготовані національні вечори, а особливо спільне виконання польських та українських пісень.

Як ще не надто досвідченого координатора проектів, мене вразила активність учасників під час усіх запропонованих заходів, а також дуже дружня, майже родинна атмосфера.

Багато радості і задоволення принесло знайомство з історією Любліна під час гри-квесту „Слідами Любліна”. Цікавим досвідом була також зустріч з консулом України в Любліні, яка завершилась прес-конференцією.

Я вважаю, що цей проект запалив у серці кожного з нас бажання брати участь у наступних подібних заходах, а організації з Любліна і Сум здобули гідних партнерів, із якими пов'язують амбітні плани на майбутнє.

Ольга Станковська
Координатор проекту



МОТИВАЦІЯ
І ЗАЛУЧЕННЯ

Міжнародні проекти – це зустрічі людей, призначені для спільного навчання, набуття нових вмінь, знайомства з іншими людьми, особистого розвитку, розробки ідей для майбутніх співпраць, налагодження відносин... Потенційні цілі можна було б ще довго перераховувати.

Однак самих лише, навіть найкращих намірів і ідей, не вистачить.

Основною умовою вдалого проекту є бажання учасників діяти, яке виражається в мотивації і залученні.

ЩО ТАКЕ МОТИВАЦІЯ?

Це готовність приступити до дії, яка виникає з певних потреб, що надає сил і скеровує активність до досягнення закладеного ефекту.

ЩО ТАКЕ ЗАЛУЧЕННЯ?

Це активне відношення до участі в певній діяльності.

Чи мотивація і залучення незмінні весь час перебігу проекту? Звичайно що ні! Вони підлягають змінам під впливом інших осіб, ситуацій або нових вражень.

Учасники проекту приїжджають, керуючись своїми власними мотиваціями і сподіваннями. Їх початковий запал зазвичай є досить великим. Це є потенціал, який треба втримати і розвинути.

Часто буває так, що ентузіазм і активність слабшає. В учасників зникає бажання ... слухати, розмовляти, вчити, творити, співпрацювати. Група не інтегрується навколо поставлених цілей, частина осіб стає пасивною.

Що робити в такому разі?

ВМІТИ ЗАЛУЧУВАТИ!

Навіть легкою темою (напр., креативність) можна вимучити людей презентаціями і дискусіями, а тему складну, (напр., підсумування) можна провести цікаво і натхненно, використовуючи активні форми навчання.

ЩО РОБИТИ, ЩОБ ЗАЛУЧАТИ ДО РОБОТИ УЧАСНИКІВ ПРОЕКТУ?

- Вибудовувати довіру і повагу: тренер – учасники, учасники – тренер.
- Інтегрувати учасників, допомагати створювати хороші взаємні стосунки.
- Створювати атмосферу безпечності навчання і розбудови зв'язків.
- Дозволити припускатися помилок і вчитися на поразках
- Зацікавити ідеями, вправами, новими аспектами!
- Надихати до розвитку вмінь і пошуку знань
- Вчити через ігри – це найкраща форма навчання
- Використовувати різні форми, методи і техніки навчання
- Вміло змінювати динаміку зустрічі – активність, спокій

В цьому розділі пропонуємо декілька вправ і завдань, які дозволять тобі:

- Стимулювати енергію учасників
 - активізувати інтелектуальність – креативність, що стимулюється через індивідуальні і групові завдання
 - активізувати емоційність – так, щоб задіяти широкий спектр емоцій – від позитивних до негативних
 - фізична активізація – яка підтриме енергію і привітність (енерджайзери)
- Зацікавити групу певними вміннями - напр., креативне вирішення, налагодження співпраці та комунікації
- Надати учасникам знання з незамінних під час проекту сфер – напр., креативності, співпраці, комунікації.

ЧОМУ ЦІ МЕТОДИ?

Представляємо сім вправ. Вони відносяться до стимулювання активності „тут і зараз”. Це означає, що не зважаючи на ціль і вид мотивації учасника проекту (зовнішня – хтось був змушений до участі в зустрічі, внутрішня – участь в зустрічі з власної волі), вправи мають залучити його до активної участі, співпраці і спрямувати на встановлення безпечних стосунків в групі.

ОСНОВОЮ І РУШІЙНОЮ СИЛОЮ ЦИХ ВПРАВ Є ГРА.

До цього часу не придумано кращої форми залучення людей і створення групи, як навчання через гру. Кожна з вправ містить в собі дуже багато елементів, не втрачаючи при цьому на виконанні завдань і викликів покладеним перед групою і учасниками проекту окремо.

ЗАВДАННЯ, ЯКІ МИ ПРИГОТУВАЛИ:

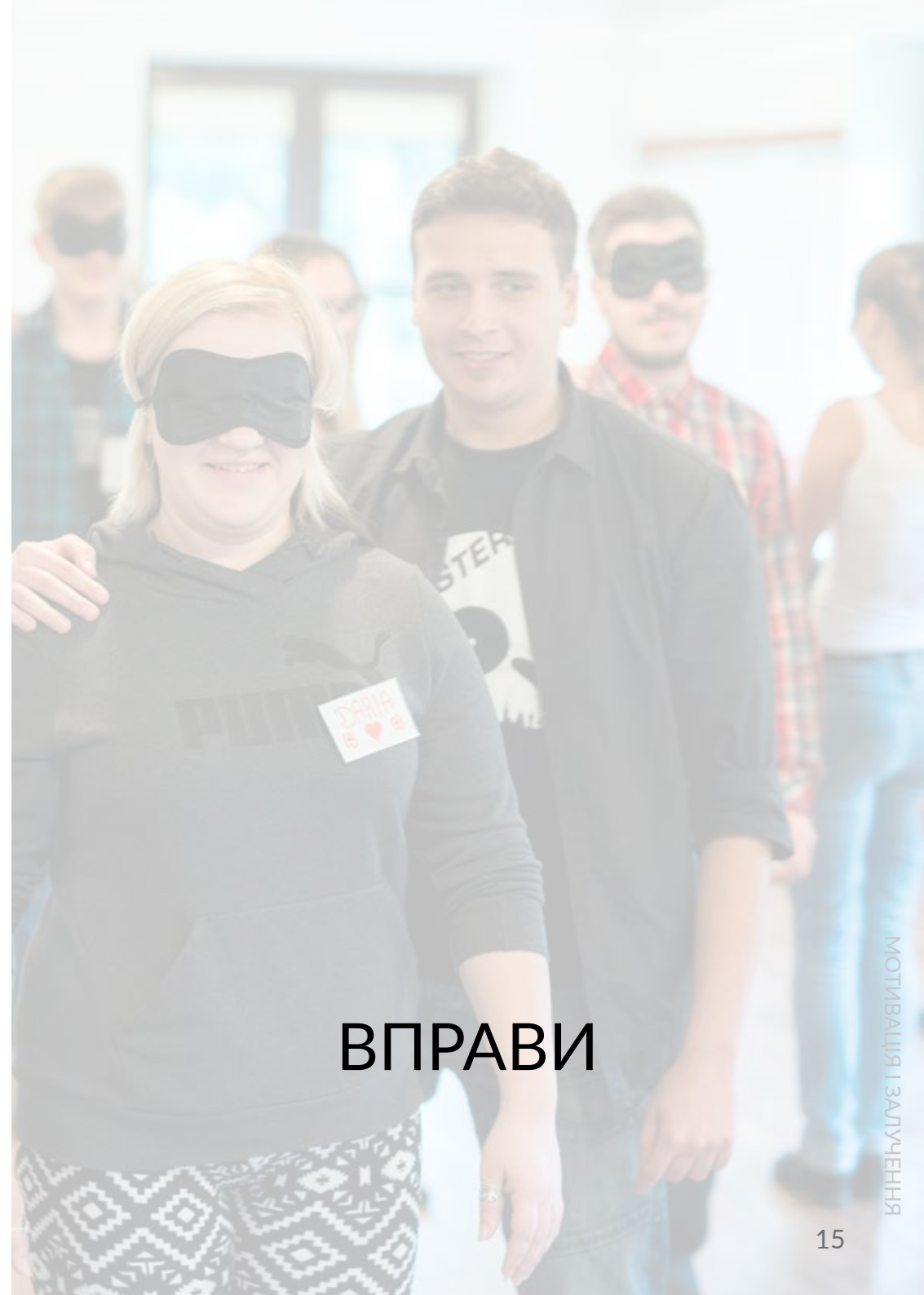
- ефективні і неодноразово успішно перевірені,
- можливі до використання майже в кожній віковій групі,
- прості і нескладні в своїй будові і проведенні,
- не потребують багато додаткових матеріалів або підготовки,
- випробувані на тисячах учасників.

Кожна вправа – по її виконанню – може бути обговорена, що надасть додаткової інформації про ефективність наших мотиваційних дій.

ОСНОВНІ ПИТАННЯ ДО УЧАСНИКІВ ЦЕ:

- Які емоції відчують?
- Чого навчились під час вправи?
- Як можуть використати здобуті знання і вміння в роботі та особистому житті?
- В якій вони фізичній формі?

Мирослав Урбан



ВПРАВИ



ХТО ТИ, ДЛЯ ЧОГО ТИ ТУТ?



ТРИВАЛІСТЬ:

15–45 хвилин (в залежності від кількості людей).



МАТЕРІАЛИ:

картинки з кольорових журналів, або метафоричні карти, або різного виду предмети побуту, харчові продукти і т.п.



МЕТА:

представлення, знайомство, ідентифікація мотивацій і цілей участі в проекті.

ХІД ГРИ

Кожен з учасників вибирає одну річ, яка є метафорою його особистості (характеру, поведінки).

Потім кожен з учасників розповідає про себе за допомогою речі, яку вибрав. Напр.: *„На цьому зображенні ми бачимо людину, яка стріляє з луку. Вона нагадує мене, тому що одна з найважливіших речей для мене - є вмiле визначення життєвих цілей ...”*.

Так само описуємо інші реквізити, не обов'язково зображення.

КОМЕНТАРІ

Виріши, яку тему мають порушувати або про що можливо мають розказувати символічні картинки, реквізити – поведінка, емоції, поразки чи досягнення, сильні або слабкі риси і т.п.

Уточни, які емоції і поведінка є бажані, а які треба вилучити в результаті вправ. Якщо є багато реквізитів – учасники можуть вибирати декілька з них.

Після описування учасникам картинки\реквізиту інші особи з групи можуть задавати питання, для уточнення представленої характеристики.

Придумай інші застосування.

ЗАМІНА МІСЦЯМИ



ТРИВАЛІСТЬ:

5–10 хвилин (в залежності від бажання і енергії групи).



МАТЕРІАЛИ:

крісла (на одне менше, ніж учасників).



CEL:

підняття ентузіазму в групі, спільна гра, співпраця.

ХІД ГРИ

Група сидить на кріслах в широкому колі.

Тренер не має свого крісла і стоїть по середині кола.

Його завданням є знайти собі місце.

З цією метою просить учасників помінятися місцями між собою при відповіді на задане питання – завдання.

Наприклад, починає гру завданням:

„Нехай поміняються місцями ті особи, які ... були сьогодні зранку в душі”.

У цьому прикладі тренер вибрав діяльність, яка скоріш за все стосувалась більшості учасників, а тому багато учасників будуть шукати нового місця, що дозволить тренерові знайти вільне місце для себе. Особа, яка не встигне знайти вільне крісло, залишається посередині і тепер вона пропонує зміну місць, формулюючи своє завдання.

КОМЕНТАРІ

Бажано давати завдання, які потенційно стосуються всіх або більшості учасників, такі як наприклад: „...хто був колись в кінотеатрі”, „...хто пив колись каву (молоко, чай і т.п.)”, „...хто користувався коли-небудь Інтернетом”. У наслідок цього кожного разу активізуємо велику групу учасників.

РІВНОСТОРОННІЙ ТРИКУТНИК



ТРИВАЛІСТЬ:

15–20 хвилин разом з обговоренням вправи.



МАТЕРІАЛИ:

Не потрібні.

Необхідно тільки вільний простір посередині залу.



МЕТА:

Активізація учасників, залучення, вступ до тем: співпраця, праця над проектом, лідерство, усвідомлення учасниками, що формують групу, в якій кожна з осіб є однаково важлива і впливає на інших.

ХІД ГРИ

Учасники стають в коло. Завданням кожного є вибрати подумки двох учасників.

Вибрані особи не знають, хто їх вибрав, але це не є суттєво.

Немає значення також, де вони стоять на даний момент.

За командою „СТАРТ” учасники починають ходити по залу.

Кожна з осіб, яка вибрала собі дві інші особи, буде мати за завдання створити з ними рівнобічний трикутник (всі сторони рівні).

КОМЕНТАРІ

Учасники намагаються повністю зупинитись.

Але це відбувається рідко – зазвичай учасники безперестанку ходять по залу, що показує їм відносність власного вибору до вибору інших.

Рекомендується повторення вправи два або три рази, зі зміною вибору людей.

ПУНКТ ПРИЗЕМЛЕННЯ



ТРИВАЛІСТЬ:

10–20 хвилин разом з обговоренням.



МАТЕРІАЛИ:

Одне сире яйце на групу, малий скотч, 5–10 аркушів (A4 або інший).



CEL:

Вступ до обговорення питань, креативність, комунікація, лідерство; активізуюча вправа.

ХІД ГРИ

Ділимо групу на підгрупи по 4 людини.

Кожна з підгруп отримує одне сире яйце, один малий скотч і 5–10 аркушів A4.

Їх завданням є створити „Пункт приземлення для яєць”.

З доступних матеріалів мають створити конструкцію, що амортизує падіння яйця з висоти.

Групи мають на це 5–10 хвилин (до визначення).

Після закінчення цього часу кожна з груп по черзі, з висоти принаймні 1,80м, відпускає яйце на свою конструкцію.

Потім обговорюємо як проходила робота, як створювалась конструкція і що викликало успіх або поразку у виконанні завдання.

СПІЛЬНЕ ЖОНГЛЮВАННЯ



ТРИВАЛІСТЬ:

15–20 хвилин разом з обговоренням.



МАТЕРІАЛИ:

5–10 м'ячиків (в залежності від чисельності групи).



МЕТА:

Активізація. Залучення. Впровадження креативності .
Усвідомлення учасниками, що вони разом творять групу, де кожна особа однаково важлива і має вплив на інших людей.

ХІД ГРИ

Учасники стають в коло і кладуть свою ліву (або праву) руку на голову. Тренер кидає м'ячик до випадково вибраної людини (найкраще тої, що стоїть навпроти).

Вона ловить м'ячик, піднімає руку з голови (що означає, що вона вже була вибрана) і кидає м'ячик до наступної, нею вибраної особи. Та в свою чергу, піднімаючи руку, - до наступної людини.

Ситуація повторюється , поки хтось не кине м'ячик до тренера. Починаємо наступний раунд, кидаючи м'ячик в тому самому порядку до тих самих людей.

Завданням учасників є збереження послідовності кидків, тобто запам'ятовування від кого отримали і до кого кидаємо м'ячик.

Кожен 2–3 раунд тренер докидає наступний м'ячик, аж поки в грі не буде від 5 до 10 м'ячиків.

КОМЕНТАРІ

З метою полегшити собі роботу у вправі, концентруємось лише на тому від кого і до кого кидаємо м'ячик!

ФІГУРИ В ТЕМНОТІ



ТРИВАЛІСТЬ:

15–20 хвилин з обговоренням.



МАТЕРІАЛИ:

Пов'язки на очі (шарф або інший матеріал, через який не можна бачити). Мотузка або шнурок – біля 15–30 метрів (в залежності від чисельності групи).



МЕТА:

Вступ до обговорення тем, планування, співпраця, лідерство, спілкування в групі; розвиток вміння активного слухання і переказу однозначних вербальних повідомлень.

ХІД ГРИ

Група стоїть в колі. Кожна особа одягає пов'язку на очі.

Потім тренер дає до руки шнурок\мотузку зі зв'язаними кінцями, яку учасники тримають двома руками.

Завданням групи є створити з шнурка, який вони тримають в руках, різні геометричні фігури, названі тренером, напр.: квадрат, трикутник, прямокутник, ромб, трапеція, шестикутник, не знімаючи пов'язок з очей, використовуючи тільки словесні команди.

Коли учасники вирішують, що дана фігура є створена – вони знімають пов'язки і перевіряють результат.

Тренер може дати їм тоді час на обговорення своїх успіхів, помилок, стратегій.

Після цього створюють наступні, названі тренером фігури, використовуючи досвід у співпраці з попереднього разу.

НАЙШВИДШИЙ М'ЯЧ НА СВІТІ



ТРИВАЛІСТЬ:

10–20 хвилин з обговоренням.



МАТЕРІАЛИ:

Тенісний або більший м'яч.



МЕТА:

Набуття навичок співпраці, колективного мислення, креативності, вирішення проблем.

ХІД ГРИ

Учасники, стаючи в коло, кладуть одну руку собі на голову. Тренер передає м'яч будь-якому учаснику і просить кинути його випадковій особі (найкраще, яка стоїть навпроти).

Ця особа ловить м'яч, знімає руку з голови (що означає, що вона обрана) і кидає м'яча наступній особі. Ситуація повторюється до моменту, поки перша особа знову не отримає м'яча.

Тренер говорить інструкцію: *„Вашим завданням є якнайшвидше передання м'яча від першої до останньої особи - в такій послідовності, як ви це визначили. М'яч не мусить бути зловленим, вистачить тільки торкнутись його у визначеному порядку. Дозволена також зміна місць”*.

Тренер кожного разу відзначає час кидання і мотивує групу до збільшення швидкості руху м'яча. Після декількох раундів, тренер, нагадуючи про обов'язковість продумання стратегії, дає час це зробити в діапазоні 5-10 секунд для групи біля 20 осіб.

РІШЕННЯ ЗАДАЧІ

Учасники займають місця в колі в такій послідовності, в якій повинні отримувати м'яча. Стоять близько один до одного з витягнутими вперед руками. Перша особа тримає руки найвище, остання - найнижче. Запущений м'яч котиться вниз по руках наступних осіб аж до останньої особи.



ІНТЕГРАЦІЯ

ЧОМУ ІНТЕГРАЦІЯ?

„Тільки невідоме викликає в людині страх”
– Антуан де Сент-Екзюпері

Ця цитата добре демонструє стосунки між молодими людьми, які перший раз зустрічаються на проекті і мають перед собою перспективу співпраці і спільного проведення часу.

Пригадуючи свій власний досвід входження до нової групи (ровесників, в школі, на проекті), виринають – різної інтенсивності - почуття неспокою, несміливості, невпевненості, можливо відторгнення або обмеження невимушеного самовираження. Це явище цілком зрозуміле, тому що незнайомі ситуації і люди викликають в нас емоції не завжди адекватні до обставин (звичайно, що не обов'язково негативні).

Ситуація додатково ускладнюється, якщо маємо справу з людьми з різних країн, які говорять на різних мовах, мають різну культуру, історію і суспільно-економічні умови.

Додатково ще й позначається схильність до оцінювання інших без достатньої інформації про них.

У психології міжособистісних стосунків порушується питання „першого враження” яке визначає подальший розвиток стосунків.

ЧИ МИ МОЖЕМО ВПЛИНУТИ НА ПЕРЕБІГ І ЕФЕКТ МІЖЛЮДСЬКИХ СТОСУНКІВ?

ЗВИЧАЙНО, ЩО ТАК! ДЛЯ ЦЬОГО СЛУЖИТЬ ІНТЕГРАЦІЯ

Це на нас – аніматорів проекту – покладена відповідальність за проведення вдалої інтеграції. Тому при нагоді, даємо іншим можливість нас пізнати, що значно покращує довіру в групі.

ІНТЕГРАЦІЯ ЯК ПРОЦЕС

- ламає бар'єри відчуженості і недовіри,
- згуртовує довкола цілей проекту,
- мотивує до залучення, співпраці,
- залучає до повного, творчого використання засобів, якими потенційно володіє група,
- гарантує дружні і тривалі (такі, що виходять поза часові рамки проекту) стосунки між учасниками.

ЯК ІНТЕГРУВАТИ?

Завдяки привабливим і перевіреним методам – іграм, «структурам», логістичним заходам – можемо ефективно змінімізувати негативні почуття і дезінтеграційну поведінку учасників проекту, скеровуючи їх енергію на колективну реалізацію поставлених цілей.

Учасники нашого семінару визначили умови, за яких має відбуватися ефективна інтеграція, а також її бажані результати.

УМОВИ ІНТЕГРАЦІЇ

- атмосфера безпеки
- емоційний комфорт
- взаємоповага
- відкритість до інших людей і їх цінностей
- визначення і застосування особливої опіки над учасниками, які входять до проекту зі тривогою, невпевненістю або навіть страхом
- використання методів, що стимулюють динаміку групи - особливо активізуючих ігор
- досвід лідерів і тренерів, чутливих до труднощів і проблем, що виникають
- добрі побутові умови, які забезпечують приватність.

ЕФЕКТИ ІНТЕГРАЦІЇ

- спонтанне вираження особистості
- пізнання один одного
- ліквідація стереотипів і упереджень
- обмін інформацією і досвідом
- забезпечення не скутого спілкування в групі
- знаходження „спільної мови” – ламання мовних бар’єрів
- здатність до ефективної співпраці – також після закінчення проекту за допомогою майбутніх ініціатив
- залучення всіх без винятку учасників проекту, відповідно до їх потенціалу (знань і вмінь)
- позитивний підхід і мотивація до досягнення цілей проекту
- спільне вироблення засад досягнення цілей проекту.

МЕТОДИ ІНТЕГРАЦІЇ

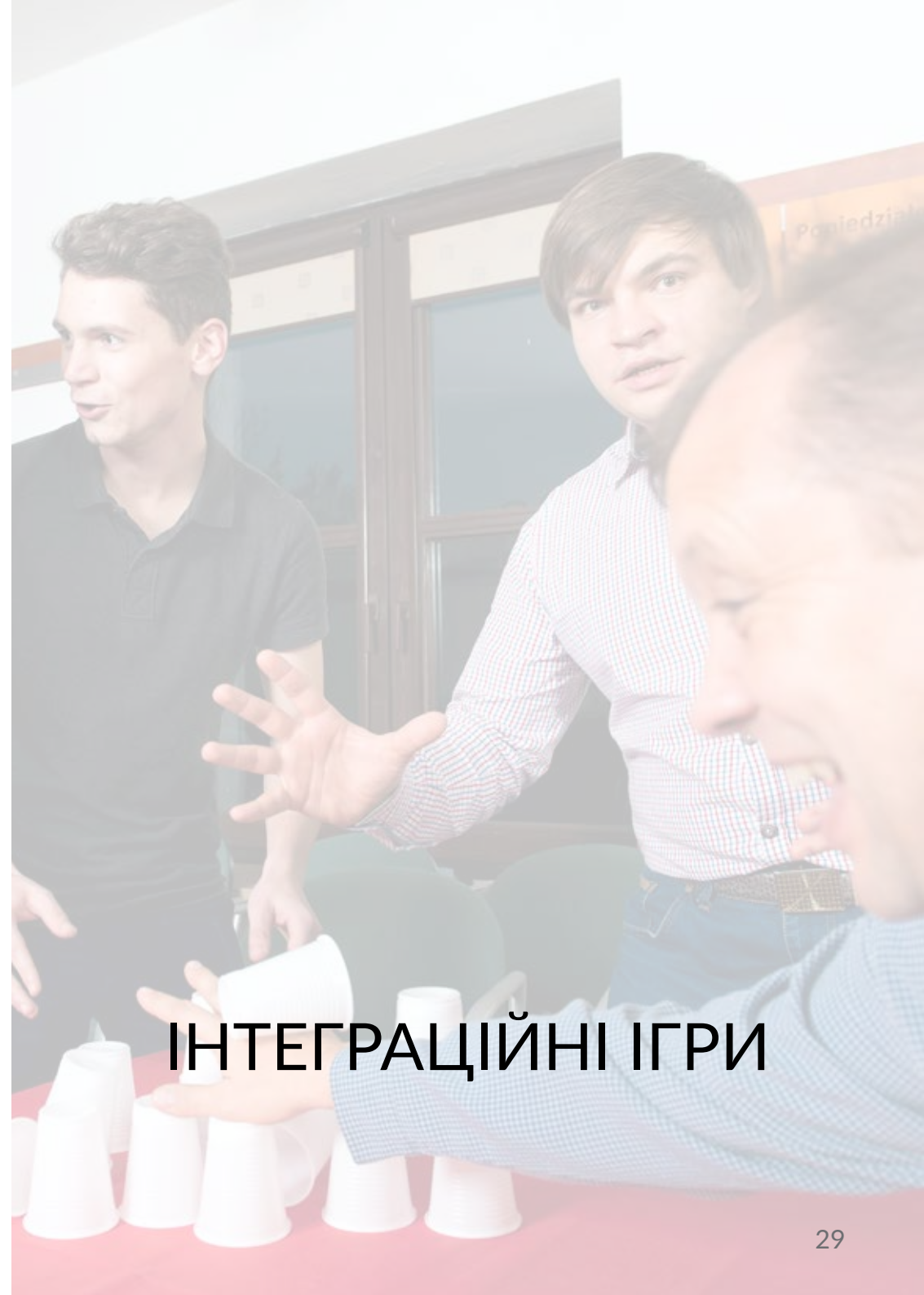
З досвіду аніматорів, вчителів, координаторів і лідерів міжнародних молодіжних обмінів, стає зрозумілим, що найбільш ефективним і прийнятним серед молоді методом є інтеграційні завдання і ігри.

ІНТЕГРАЦІЙНІ ЗАВДАННЯ І ІГРИ

Вони дають можливість взаємного пізнання, нівелюють бар’єри, налагоджують позитивний настрій, перевіряють схеми мислення і піднімають рівень групової енергії.

Це все в кінцевому результаті покращує ефективність співпраці. Представляємо деякі з них.

Анета Щикутович



ІНТЕГРАЦІЙНІ ІГРИ

ІМУЛЬСИКИ



ТРИВАЛІСТЬ:
7 хвилин.



МАТЕРІАЛИ:
Картки (невеликі, квадратні), на яких написані числа.



МЕТА:
Випадкове об'єднання людей в пари, налагодження контакту і ламання бар'єрів, знайомство, невербальна комунікація.

ХІД ГРИ

Вправа проводиться з метою інтеграції групи, а також для того, щоб у випадковий спосіб поділити групу на двоособові команди (або більші в залежності від цілей).

Якщо група є парна, то тренер не бере участі, якщо ж непарна, тренер бере в ній участь.

На малих картках пишемо цифри – по 1 парі однієї цифри напр. 1 і 1 (кожна одиниця окремо на одній картці). Картки складаємо навпіл, щоб не було видно цифр. Це будуть кількість імпульсів, які учасники мають передати за допомогою легкого потискання рук.

Після того, як всі картки будуть роздані, перша особа підходить по черзі до кожного учасника і потиском руки передає таку кількість імпульсів, як у неї на картці.

У відповідь на це учасник гри передає кількість імпульсів, яку він витягнув. Це має бути виконано повністю мовчки. Якщо кількість імпульсів збігається, тобто, для прикладу, тут 3, і тут 3, це означає, що пара знайшлася і можна стати один біля одного, чекаючи на результати пошуків інших.

Треба пам'ятати, що має бути стільки цифр скільки пар – напр., якщо маємо 16 осіб в групі, то має бути 8 подвійних комплектів цифр від 1 до 8.

ПРЕЗЕНТАЦІЯ ПАРТНЕРА



ТРИВАЛІСТЬ:
Приблизно 25–30 хвилин при групі з 16 людей.



МАТЕРІАЛИ:
Непотрібні (можливо аркуші формату А4 і ручки).



МЕТА:
Пригадати імена, налагодити контакт з однією людиною і більше про неї довідатись, забезпечити доступ інформації про кожного усієї групи, знайомство – походження, інтереси, цікавинки про дану особу, які западають в пам'ять (міні інтеграція – в парах, і максі інтеграція – усієї групі).

ХІД ГРИ

Особи, які вже були поєднані в пари (напр., після гри в імпульси) мають завдання протягом 6 хвилин – по 3 хвилини на людину – переказати партнерові характерну інформацію про себе: про місце проживання, родину, школу, свої інтереси – те, що вважають важливим..

Інша особа може допитуватись про важливі для неї деталі.

Після такої взаємної презентації всі формують коло, в якому пари сідають поруч.

Завданням учасників є представити цілій групі свого партнера – тобто переповісти те, що запам'яталось з розмови.

Якщо в певній парі виникають мовні труднощі можна запропонувати вживати символи – жести або малюнки.

ЗАВІСА



ТРИВАЛІСТЬ:
Приблизно 10–15 хвилин.



МАТЕРІАЛИ:
Хустина або покривало, яке служить завісою.



МЕТА:
Дізнатись і запам'ятати імена, викликати позитивні емоції в групі.

ХІД ГРИ

Ділимо групу на 2 команди – напр., за допомогою лічби від 1 до 2.

Особи з номером 1 сідають по одну сторону завіси, особи з номером 2 по другу.

Між командами дві особи розтягують і тримають покривало так, щоб відділити обидві команди і не дати їм бачити себе.

Команди визначають по одному гравцю, який сідає по середині і трохи відділено від решти команди.

Тепер завіса на хвилю падає, а завданням вибраних осіб є назвати ім'я іншого вибраного гравця.

Особа, яка відповість другою або дасть неправильну відповідь переходить на сторону команди суперника.

Гра закінчується тоді, коли одну з команд покинуть всі учасники.

КОМЕНТАРІ

Ця гра є хорошою забавою і приносить багато позитивних емоцій, особливо через те, що часто складно запам'ятати імена іншою мовою і окрім того швидко їх вимовити.

ВІКОВИЙ РЯД



ТРИВАЛІСТЬ:
Приблизно 10 хвилин.



МАТЕРІАЛИ:
Мотузка, крісла.



МЕТА:
Невербальна комунікація, співпраця, знайомство один з одним, викликання позитивних емоцій.

ХІД ГРИ

Учасники не можуть комунікувати вербально (тобто за допомогою слів).

Їх завданням є встати вздовж мотузки відповідно до дати народження – від наймолодшого до найстаршого.

РОЗВИТОК ГРИ

Розширенням цієї гри є використання крісел, виставлених в пряму лінію або по колу. Визначаємо крісло початкове і кінцеве.

Ускладненням є умова, згідно якої не можна зійти з крісла на підлогу – весь час треба переміщатися по кріслах.

При такій модифікації вправи учасники вимушені до співпраці – допомагати один одному, щоб не впасти з крісел.



БЕЛЬГІЙКА



ТРИВАЛІСТЬ:
Приблизно 30 хвилин.



МАТЕРІАЛИ:
Комп'ютер, колонки, пісня: „Laïs - t Smidje”.



МЕТА:
Інтеграція групи, особливо в контексті комунікаційних бар'єрів за допомогою універсальної мови, якою є танець і музика; викликати позитивні емоції.

ХІД ГРИ

Проводимо гру в 10-ох кроках:

1. Стаємо по парах по периметру кола, хлопці з лівої сторони, а дівчата з правої. Особи в парах тримаються за руки.
2. Робимо чотири кроки вперед.
3. Обертаємось і робимо чотири кроки назад.
4. Потім чотири кроки вперед, поворот і чотири кроки назад.
5. Потім робимо стрибок до себе і від себе.
6. Дівчата проходять вперед і міняються місцями зі своїм партнером.
7. Потім знову скачемо до себе і від себе.
8. Дівчата проходять вперед і міняються місцями зі своїм партнером.
9. Тепер зміна партнерів – тобто дівчата проходять вперед (на одну пару). Хлопці завжди залишаються на своєму місці. Продовжуємо танець в новостворених парах.
10. Повну послідовність повторюємо впродовж тривалості цілої пісні.

ДИРИГЕНТ



ТРИВАЛІСТЬ:
15 хвилин.



МАТЕРІАЛИ:
Не потрібні.



МЕТА:
Інтеграція між учасниками, подолання бар'єрів в спілкуванні, розвиток невербального спілкування.

ХІД ГРИ

Всі стоять в колі, одна особа виходить, закриває очі, а з посеред решти вибирають так званого „Диригента”, який буде показувати рухи\жести (напр. плескання, махання руками, рухи головою і т.п.).

Завданням групи є наслідувати „Диригента”, а вибраній особі вгадати і вказати на нього.

Одночасно і група і „Диригент” мають поводитись так обережно, щоб особа, яка вгадує не відгадала занадто швидко.

Той хто вгадує має три спроби, щоб вказати на „Диригента” - якщо не вдасться, то хвалимо „Диригента” за вміння маскуватися.

Після цього „Диригент” входить до середини і стає тим, хто вгадує.

Закриває очі, а в той час група вибирає наступного «Диригента». Гра починається з початку.

Проводимо декілька раундів.

JUMP IN, JUMP OUT



ТРИВАЛІСТЬ:
10 хвилин.



МАТЕРІАЛИ:
Не потрібні.



МЕТА:
Інтеграція, подолання бар'єрів в спілкуванні, співпраця, створення позитивної атмосфери в групі, навчання базових слів з інших мов.

ХІД ГРИ

Гру можна провести англійською (даємо команди англійською – вони прості), або можна спробувати зробити один тур польською, а один українською.

Є чотири різні слова – ключі (можна їх говорити іншими мовами):

1. Jump in. 2. Jump out. 3. Jump left. 4. Jump right.

Всі стоять в колі і тримаються за руки. Гра має 3 кроки:

1. Спершу група говорить і робить (одночасно) те, що говорить тренер, а тренер каже, наприклад: - стрибни ліворуч - тоді особи повторюють „стрибни ліворуч” і стрибають ліворуч - стрибни вперед - тоді особи повторюють „стрибни вперед” і стрибають вперед
2. Наступне завдання - важче: учасники говорять протилежно тому що сказав тренер, але роблять згідно з дорученням, наприклад, тренер: - стрибни ліворуч - тоді особи кажуть „стрибни праворуч”, але стрибають ліворуч (одночасно говорять і виконують)
3. Потім мусять повторити те, що каже тренер, але зробити протилежно, наприклад: „стрибни праворуч” - стрибають ліворуч, але повторюють „стрибни праворуч”

При цій грі є дуже багато позитивних емоцій, тому що група часто помиляється.



ПІДСУМОК

Реалізуючи проекти міжнародних молодіжних обмінів, ми хочемо, щоб кожен з них проходив в оптимальний спосіб і приносив заплановані результати. Чи так є насправді можемо перекоонатись, роблячи підсумки.

ЩО ТАКЕ ПІДСУМУВАННЯ?

Польською „підсумування” буде „ewaluacja”. Далі подається етимологія польського слова (прим. перекладача).

Латинське джерело слова - evaleo - (могти, подолати) - evalesco (зміцнити, набрати сили) вказує на здатність до зміни, перевірки діяльності. Що важливо, не варто плутати це з оцінюванням або пізнанням для пізнання.

Підсумування є процесом, який служить для навчання через дію, який застосовується тільки у випадку, якщо послужить зміні.

Завдяки систематично накопиченій інформації - з точки зору прийнятих критеріїв - ми спроможні визначити риси і оцінити цінність нашої діяльності, з метою її поліпшення, розвитку або кращого розуміння.

ПІДСУМУВАННЯ ДАЄ МОЖЛИВІСТЬ:

- зібрати інформацію на тему якості і адекватності досягнутих результатів
- перевірити ступінь реалізації закладених цілей
- дізнатися думку учасників, цільової аудиторії, зацікавлених сторін
- визначити слабкі і сильні сторони нашого проекту
- сформулювати висновки і рекомендації, а також методи їх реалізації, що має на меті покращити роботу над проектами в майбутньому.

ЕТАПИ ПІДСУМУВАННЯ

Підсумування в проекті, яке розглядається як циклічний процес, складається з багатьох етапів, серед яких виділяємо:

Визначення предмету підсумування .

Що будемо досліджувати?

Ідентифікацію цілей і критеріїв, на основі головної мети проекту (точність, корисність, ефективність, тривалість).

Для чого і згідно чого будемо досліджувати?

Підбір інструментів відповідно до цілей і груп, до яких звертаємось .

Як будемо досліджувати?

Систематичний збір даних за визначеним розкладом (до, під час, після проекту).

Коли будемо досліджувати?

Аналіз даних.

Згідно яких аналітичних критеріїв?

Обробка висновків і розробка рекомендацій, які послужать розвитку і покращенню використаних методів.

Що і як можемо змінити?

Застосування висновків в дії .

Як використати висновки?

Більшість з перелічених етапів є досить легкими для виконання, бо виникають з прийнятих проектних припущень. Тому в нашій публікації зосередимось на тому, що містить в собі найширший простір для креативності - зборі даних.



ЗБІР ДАНИХ

Ціллю збору даних є отримати інформацію і забезпечення її об'єктивності. Тому рекомендується використовувати різноманітні методи (правило тріангуляції) для дослідження аспекту, який нас цікавить, з різних перспектив.

Їх підбір залежить від предмету і цілі, а також від кількості учасників, доступних засобів, а також часу, який залишився в тренера.

Не слід забувати, що привабливі і різнопланові форми підсумування заохочують учасників проекту до більшої активності і відкритості в вираженні своїх думок. Для методичного порядку виділимо два види підсумування: кількісне та якісне.

КІЛЬКІСНІ МЕТОДИ

Кількісні методи відповідають на питання „Скільки?“, „Як часто?“, тощо. Вони дозволяють накопичувати і аналізувати інформацію у вигляді чисел і відсотків. Вони описують частоту явища, рівень залежності всередині збірних груп.

Класичною моделлю є анкета, яку можна розглядати як джерело лише статистичної інформації або - при відповідно підібраних відкритих питаннях - більш широко, як можливість виразити свої думки і почуття.

ЯКІСНІ МЕТОДИ

Якісні методи відповідають на питання „Що?“, „Як?“, „Чому?“. Мають на меті пізнання і розуміння питань, що досліджуються. Вони бувають незамінні для правильної інтерпретації чисельних даних. Ідентифікують і описують проблему, часто забезпечуючи підказками, як її розв'язати.

Традиційно до них відносять інтерв'ю, спостереження. Їх спільною рисою є безпосереднє залучення особи, яка проводить підсумування, і вищий рівень емоційної складової перебігу дослідження.

Базуючись на досвіді учасників семінару, нижче пропонуємо декілька цікавих - на нашу думку - форм підсумування.

Оцінку окремої активності або порівняння результатів в приближеному циклі активностей здобуємо через впровадження числової шкали (напр., 1–10).

ПРИКЛАДИ ПИТАНЬ

- Як оцінюєш працю тренера/тренерки?
- Як оцінюєш корисність майстер-класу?
- Як оцінюєш атмосферу на заняттях?
- Як оцінюєш цікавість передачі знань і вмінь?
- В якій мірі тренінг зреалізував цілі, які мотивували Тебе до згоди на участь?
- В якій мірі зала відповідала твоїм очікуванням?

Якщо є можливість – біля питань статистичних („Скільки?“) ставимо питання відкриті, які дають можливість уточнення відповіді: „Що?“, „Коли?“, „Як?“, „Для чого?“, „Де?“.

ПРИКЛАДИ ПИТАНЬ

- Що було для тебе найважливішим на цьому проекті? Чому?
- Коли найохочіше брала(-в) участь в рухливих завданнях?
- Де використаєш здобуті навички і вміння?
- Як запропоновані форми дискусії вплинули на Твою активність в їх перебігу?
- На які елементи діяльності Тобі потрібно було більше часу, ніж було відведено? Чому?
- Які з обговорених питань найбільше Тебе зацікавили?
- Які питання, вправи могли б бути краще або по іншому представлені/проведені?

Разом обидва типи анкетних питань дають досить вичерпну інформацію про якість, ефективність і доречність нашої проектної діяльності.

У той час, як спостереження за своєю діяльністю є досить природнім, то процес формування висновків пов'язаний з більшими труднощами.

Спостереження потрібно збирати в колі лідерів систематично, кожного дня - безпосередньо після закінчення майстер-класів.

Якщо є можливість, потрібно врахувати теж інформацію від учасників – яка з подій, ситуацій, активностей їм особливо врізались в пам'ять.

ПРИКЛАДИ ПИТАНЬ

- Що привернуло Твою увагу на сьогоднішніх заняттях?
- Які враження, знання, вміння залишились по майстер-класу?
- Які маєш спостереження з сьогоднішнього дня?
- Що Тебе сьогодні зацікавило, перейняло, занепокоїло, втішило?
- Які образи з занять залишились в твоїй пам'яті?
- Якщо б Ти робила(-в) виставку фотографій для дітей, то які моменти були б на ній зображені?

ПЕРЕВАГИ ТА ОБМЕЖЕННЯ

„+“

- безпосереднє пізнання евалюаційних дій;
- можливість спостереження за подією, не тільки чути про неї.

„-“

- можливий суб'єктивізм дослідника в описі результатів;
- неприродне поводження спостережуваних осіб.

Цей вид підсумування звертається до уяви учасників. Завдяки образам і асоціаціям створюється можливість для невербального вираження своїх висновків і вражень. Це полегшує учасникам необхідність зібрати і назвати відчуття на тему проекту. Метод є цінним особливо у відношенні до молодших учасників.

ПРИКЛАД ПРОВЕДЕННЯ

Тренер кладе перед учасниками фотографії/малюнки/карти з малюнками (напр., з гри DIXIT або з гри Imago, або креативні карти „Елемети” з серій метафоричних карт) і просить вибрати такі, які б найкраще характеризували цінність, яка впливає з участі в аналізованій діяльності або проекті.

Важливо, щоб карт було більше, ніж учасників. Остання особа має мати вільний вибір для найточнішої ілюстрації своєї думки (принаймні 4 варіанти, найкраще – не менше 8). Однак не варто теж переборщити з кількістю елементів до вибору, бо це розсіює увагу і ускладнює учасникам концентрування на важливих висновках по семінару.

ПРИКЛАДИ РЕКОМЕНДАЦІЙ

- *Вибери карту, яка передає твої відчуття після семінару.*
- *Вибери карту, яка показує чого ти навчився(-лась).*
- *Вибери малюнок, який ілюструє суть семінару.*
- *Вибери малюнок, який ілюструє перебіг занять.*
- *Вибери карту, яка передає відносини між учасниками проекту.*

Після цього тренер просить учасників обговорити свій вибір, посилаючись на зміст, який видно на карті або фотографії.

Можна розширити даний етап на спостереження решти учасників. У такому випадку, першим про карту розповідає учасник, який її вибрав, потім решта учасників додають, що вони в ній бачать і як це пов'язують з даною особою (асоціації з якоюсь подією, особистістю або почуттями).

Така форма розширення має місце, коли в проекті важливими є відносини між учасниками. Створюється можливість для того, щоб виразити почуття, потреби, поглибити знання.

Відповідає подібним цілям, що і метафора невербальна, тільки для вираження почуттів використовує словесний опис. Направлена на учасників, які володіють відповідно багатим запасом культурних значень, мовних кодів і символів.

Вправи базуються на порівнянні пережитого досвіду з абстрактними суб'єктами, що розкриває неусвідомлені цінності подій.

СПОСІБ ВЕДЕННЯ

Тренер починає речення, не закінчує його і просить учасників доповнити його власними словами.

ПРИКЛАДИ РЕЧЕНЬ

- *Семінар був подібний до (тут: подай вибраний харчовий продукт), тому що...*
- *Заняття були як (тут: вид розваг – гра на скакалці, похід до кінотеатру, лови, тощо), тому що...*
- *Під час занять відчував/ла себе як (тут: подай професію), тому що...*
- *Семінар асоціюється з (тут: довільний предмет, дія, поняття), тому що ...*

ВАРІАНТОМ ВЕРБАЛЬНОЇ МЕТАФОРИ Є „ЛИСТ ДО ПРИБУЛЬЦЯ”

Ідеєю „листа” є використання мислення в категорії значень, що дозволяє виявити як учасники сформулювали словник термінів по семінару.

СПОСІБ ВЕДЕННЯ

Тренер просить учасників написати лист про те, що відбулось під час занять. Лист призначений для прибульця, який має відмінний від нашого спосіб розуміння світу. Зміст повинен містити суть ситуації, виражену по можливості як найбільш образно.

Ми пояснюємо, що прибулець бачить тільки те, що здатен зареєструвати своїми вимірювальними пристроями (зображення, звук, запах), а про решту вражень йому треба вміло розповісти.



РУХОМА МЕТАФОРА

Це є спосіб підсумування і вираження через творчість (не безпосередньо) того, що вбирає в себе інтелектуально і емоційно учасник семінару, відносини між людьми, процеси змін. Направлений, перш за все, на учасників з музичними, фізичними здібностями, з доброю просторовою орієнтацією.

ПЕРША ВЕРСІЯ РУХОМОЇ МЕТАФОРИ

є створення „інсталяції”, „”, яка має розповісти про конкретну тему семінару. Якщо заняття, які підсумовуємо, містили в собі явно одну проблематику, просимо учасників, показати як бачать, як розуміють, пов'язані з ними поняття після семінару і/або показати зміну - тобто як розуміли його перед семінаром, а як розуміють тепер.

Для прикладу: припустимо, що заняття були відносно мотивації.

Учасники за допомогою доступних матеріалів - газети, паличок, скріпок, скотчу, шматків тканин, коробок, клею, ножиць, стрічок, крейди, пластиліну - самостійно або в групах створюють „інсталяції”, „скульптури”, „натюрморти”, „”, тобто твори мистецтва, які б символізували „мотивацію”.

Після виконання завдання організовуємо експозицію витворів. На вернісажі автори коментують свій витвір або інтерпретацію виконують „експерти з мистецтва”, тобто решта учасників.

У творах мистецтва тренер може зауважити на чому зосередили увагу учасники при виборі занять, що зрозуміли, що засвоїли.

ДРУГА ВЕРСІЯ РУХОМОЇ МЕТАФОРИ

є передача змісту аналізованого поняття за допомогою „скульптури (інсталяції)» з людей, в якій додатково можна використати доступні матеріали. Дослідницьке питання до „скульпторів” може звучати наступним чином:

- Що є найважливіше в спілкуванні?
- Який зміст інтеграції?
- Що забезпечує ефективне зосередження на поставлених завданнях?

НЕЗАВЕРШЕНЕ РЕЧЕННЯ

Діяльність на проекті можна підсумувати за допомогою початку речення, сформульованого тренером, закінчення якого дасть учасникам можливість вільно виразити свої почуття.

Питання повинні містити багато варіантів потенційного змісту.

ПРИКЛАД

- Забираю звідси...
- Виходжу з...
- В цьому майстер-класі мені допомогло... а складним було ...
- Найцікавіше було, коли...
- Найменш цікавим було, коли...
- Найбільш мене вразило...
- Найбільше мені запам'яталось...
- Шкодую, що...
- Горджусь тим, що...
- В майбутньому використаю...
- Мені не вистачало...
- Маю надію, що...
- Найскладніше було...

У ПЕРШОМУ ВАРІАНТІ

проведення підсумування, тренер говорить початок речення, а учасники по черзі його доповнюють.

У ДРУГОМУ ВАРІАНТІ

незакінчені речення записуємо на картках, які розігруємо серед учасників. Їх завданням є висловити свою думку з приводу того, що міститься на розіграній ними картці.

ІДЕНТИФІКАЦІЯ ПЕРЕШКОД І ПІДТРИМКА

Цей інструмент дозволяє виділити чинники, які допомогли або унеможливили учасникам ефективну участь у завданнях проекту.

Великий аркуш паперу ділимо на дві колони, даємо їм заголовки, які відображають цілі занять, які ми аналізуємо.

НАПРИКЛАД

якщо заняття були відносно розвитку вміння співпраці в групі, заголовки можуть звучати наступним чином:

Після занять зрозумів(-ла), що ...	
Співпрацю в групі мені полегшує:	В співпраці в групі мені перешкоджає:
...	...
...	...

Кожен учасник підходить до аркушу і записує (або приклеює на карточках типу „post it”) визначені ним труднощі і елементи підтримки, які пережив під час занять або які усвідомив собі завдяки заняттям.

Для того, щоб уникнути повторів висновків можна у випадку учасників:

- старших: попросити, щоб перевіряли чи їх відповідь не повторює висновків вже розміщених на створеному списку попередніми особами.
- молодших: попросити про усні відповіді і визначити одну людину до їх упорядкування і записування.

Дає можливість швидко визначити відчуття учасників і по можливості з'ясувати їх деталі.

СПОСІБ ВЕДЕННЯ

Тренер розміщує в просторі зали два полюси вибраного питання і просить учасників розміститись по тій осі в місці, яке найкраще передає їх відчуття.

ПРИКЛАДИ

- Невідомі поняття – відомі поняття
- Унікальний – поширений
- Інновація – Стандарт
- Зацікавлений – Знуджений
- Змученість – Відпочинок
- Атмосфера підтримки – Атмосфера байдужості
- Сенс – беззмістовність

Вибраних учасників просимо обґрунтувати вибір і відповісти на уточнююче питання, напр.:

„Що мало б статись, щоб ти став(-ла) трохи ближче одного з полюсів?“

Метою евалюації може бути зміна відносин між учасниками групи або особиста зміна самих осіб - часто обов'язкова для отримання нових здібностей .

НАПРИКЛАД: якщо ціллю семінару є розвиток мистецтва презентації, то для початку треба прийняти свої недоліки і переконатися в доброзичливості слухачів. Це дозволить отримати відвагу виступити і обговорити цей виступ з групою, з метою визначення недоліків і переваг.

Найсильнішим засобом для особистісного розвитку є відгук. Надати його може один одному кожен учасник, включаючи тренера. Це дозволяє систематизувати і вербалізувати наші важливі спостереження і відчуття. Формально він складається з чотирьох елементів: ідентифікації спостереження, відчуття, потреби або прохання.

ТРЕНЕР МОЖЕ ПОРЕКОМЕНДУВАТИ

- Подумай над тим, що в тобі проявляється, коли думаєш про семінар. Пригадай собі моменти, які тебе зворушили і якими хотіла/в би з нами поділитись. Можеш звернутись до всіх або до конкретної особи. Побудуй свою інформацію на чотирьох елементах.
- Коли ... (додання ситуації, факту, спостереження) ... то ... (назви свої відчуття), тому що ... (що є для Тебе важливим, з якої потреби виникало це відчуття) і тому маю прохання ... (який маєш висновок, що виникає з того досвіду, з того спостереження).

Важливо, щоб учасники утримались від оцінювання і говорили про свої почуття.

ПРИКЛАДИ ВИСЛОВЛЮВАНЬ

Коли грали в гру на довіру я мала/в велику тривогу - чи мені вдасться, тому що не була/в впевнена, що розказані історії не стануть спотворені. Коли побачила/в, що ніхто не використав деталей, які б мене скомпроментували, то видихнула з полегшенням, бо визнала/в, що готова/ий на більше.



СТРІЛЕЦЬКА МІШЕНЬ

У випадку великої кількості учасників можна використати форми колективного підсумування, без віднесення отриманих даних до конкретних осіб. Мінусом є великий ступінь узагальнення. Плюсом - заощадження часу. Прикладом є метод під назвою „Мішень до стріляння”.

СПОСІБ ВЕДЕННЯ

На великому аркуші паперу (розмір відносно кількості учасників) на зразок стрілецької мішені малюємо різної величини кола зі спільним центром.

Мішень ділимо осями на чверті (стільки частин - скільки категорій хочемо дослідити) і кожною з них описуємо вибрану категорію.

Просимо учасників, щоб в кожній чверті (частині) поставили крапку на такій відстані від центру, якої їм не вистачило, щоб заспокоїти потребу в даній сфері.

Чверті можуть відноситись до:

- набуття нових знань
- набуття нових вмінь
- привабливості проведених активностей
- користі проведених активностей
- компетенції і довіри до тренерів
- власної активності і діяльності.

Учасникам пояснюємо, що варто використати уяву - про семінар і свої можливості, згідно з принципом, що центральний пункт мішені це максимум моїх можливостей і повне задоволення.

Сортування це наступний метод колективної евалюації.

СПОСІБ ВЕДЕННЯ

Тренер готує готові твердження щодо сфер, які хоче дослідити.

Записує їх на окремих картках.

Набір тверджень дістає кожен з учасників.

Завданням учасників є розподілити їх відносно своїх відчуттів до коробочок з відповідними назвами:

1. *Це про мене.*
2. *Це трохи про мене.*
3. *Я - ні, але вважаю, що інші учасники - так.*
4. *Це ні про мене, ані про решту групи.*

ПРИКЛАДИ ТВЕРДЖЕНЬ

- *Мене надихнули пізнані проблеми.*
- *Боюсь, що не зможу використати здобутих знань.*
- *Дізналась(-вся) чогось нового і тепер більше розумію (напр., на чому базується жонглювання).*
- *Здобув(-ла) цінні контакти, які триватимуть довше від семінару.*
- *Я задоволений(-а) з рівня проведення занять, з компетенції тренерів.*

„Це є інша версія «стрілецької мішені», тобто вимірювання по шкалі вартості. Дає можливість учасникам кількісно охарактеризувати свої відчуття згідно з прийнятих категорій.

СПОСІБ ВЕДЕННЯ

Тренер малює термометр з ним вибраною шкалою (напр. від -10 до +10) і роздає всім учасникам по одній картці.

Просить учасників приклеїти картку в тому місці, де це найкраще передає відповідь на задане питання.

На приклад питання після майстер-класу по плануванню дня корисного для здоров'я можуть звучати наступним чином :

- *На скільки Тебе переконало твердження, що треба починати день зі склянки води?*
- *Наскільки вірогідно, що в наступному місяці кожен день будеш розпочинати з гімнастики?*
- *Як бачиш свою готовність до відмови від солодкого?*

На закінчення описування методів підсумування варто вказати, що подані приклади повинні надихнути до розвитку власного дослідницького набору. Тому що природний перебіг зустрічі людей вимагає вміння ефективного пристосування цих технік до поточної ситуації, тому схематизм в діяльності в жодній мірі не є рекомендованим.

Катажина Беронь



РОЗПОВСЮДЖЕННЯ

Розповсюдження результатів проекту є одним з основних завдань, які стоять перед організаторами польсько-українських обмінів.

Розповсюдження означає заплановане поширення результатів проекту серед якнайширшого кола осіб, потенційно зацікавлених у їх використанні.

До найважливіших об'єктивних причин поширення результатів молодіжних обмінів належать:

- збільшення ефективності користі проекту,
- полегшення можливості використання нашого досвіду іншими потенційними організаторами,
- збільшення згуртованості акцій проведених організаторами.

Окрім того є ще одна суб'єктивна причина, а саме – варто ділитись успіхами для підняття престижу нашої організації (інституції). Цьому і служить рекламування нашої позитивної (корисної) діяльності.

КОЛИ? СТРАТЕГІЯ РОЗПОВСЮДЖЕННЯ

Ще на етапі планування польсько-українського молодіжного обміну потрібно визначити стратегію розповсюдження. Стратегія повинна враховувати ціль/цілі, які ми ставимо перед собою, починаючи організацію проекту. Потрібно попросити учасників, щоб вони визначили, яких цілей планують досягнути під час зустрічі молоді з Польщі і України. Окрім того варто точно запланувати підготовку відповідних дій для досягнення цілей проекту. Це буде корисним не тільки для процесу розповсюдження, але і для планування цілого обміну.

Розповсюдження, будучи частиною процесу інформування про досягнення проекту, повинне виникати з наших конкретних дій.

За допомогою простого прикладу варто проілюструвати різницю між ціллю, засобом і результатом. Ціллю проекту може бути пізнання іншої культури. Засобом буде приготування і презентація виставки про мистецтво двох народів. Результатами ж саме зміст виставки, а також збільшення учасниками кількості своїх знань.

Ми повинні знати до кого хочемо сягнути даною інформацією, тобто підібрати цільову аудиторію, також вибрати найкращі засоби для забезпечення відповідного контакту з оточенням.

На кожному етапі потрібно моніторити нашу діяльність, а найкращим методом для цього є прислухання до інформації, яка виходить з середовищ, до яких ми і звертаємось. Пам'ятаймо, що розповсюдження сприятиме довготривалості результатів нашого проекту. Його вплив буде набагато довший на самих учасників проекту, оточення і, через помноження, на інші суб'єкти, що організовують обмін.

ЩО? РЕЗУЛЬТАТИ

Ми вже знаємо, що існує необхідність чіткого визначення результатів проекту. У залежності від тематики і характеру обміну результати будуть відрізнятися. Проте можна поділити їх на три основні групи.

ПРОДУКТИ

напр., інформаційні видання, фільми, виставки.

ТВЕРДІ РЕЗУЛЬТАТИ

напр., введення нового методу праці з групою на вибрану тему, налагодження стабільної співпраці із закордонним партнером.

РЕЗУЛЬТАТИ М'ЯКІ

напр., набуття учасниками досвіду, збільшення кількості їх навичок, підняття культурної свідомості.



Якщо вважатимемо, що ціллю нашого обміну буде, напр., зацікавлення учасників з обох країн історією, то розробка сценарію спільної теренової гри, яка дозволить більше довідатись про місцеву історію і введення її до занять в місцевій школі, буде конкретним результатом проекту.

КОМУ? ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ

Ми повинні знати, кого інформувати про наш проект, кому хочемо передати наш досвід і результати. Це є дуже важливо, тому що дасть змогу підібрати відповідні засоби спілкування.

Варто по мірі можливостей вирізнити характеристики даної групи, такі як: вік, професія, інтереси, доступні їм засоби переказу інформації. По-одному будемо спілкуватися з вчителями-методистами, по-іншому з адміністрацією, напр., владою регіону, ще по-іншому з молоддю, ровесниками учасників нашого обміну.

Це відноситься як до засобів передачі інформації, так і до стилю мовлення, який будемо використовувати для цього. Таким чином влучніше підберемо користі, які виникатимуть з нашого проекту, для кожної окремої групи.

ЯК? ІНСТРУМЕНТИ

Найкращі результати для розповсюдження приносить використання декількох засобів передавання інформації (медіа). Найефективнішим переказ є тоді, коли інформація потрапляє до конкретного одержувача і підсилюється різними інформаційними потоками. Напр., організована учасниками проекту виставка, буде підсилена урочистим вернісажем і виданим каталогом окремих плакатів. Одночасно пам'ятаємо, що розповсюдження результатів, не є тим самим, що й інформування про проект.

Прикладом різниці між інформацією і її передаванням є повідомлення про вернісаж виставки, приготованої учасниками нашого проекту. Якщо в змісті знаходиться запрошення з датою і місцем, назва і логотип організаторів, а також лейтмотив, то це є інформація. Однак, якщо помістимо там додатково опис виставки, повідомлення про користі для кожних окремих груп, можемо визнати, що такий переказ відповідає вимогам розповсюдження.



ГОЛОВНІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ПОШИРЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ ПРО РЕЗУЛЬТАТИ

- Медіа
преса, радіо, телебачення, інформаційні портали локальні або тематичні.
- Соціальні мережі
Facebook, Instagram, Twitter.
- Інтернет сторінки
персональні сторінки організації або інституції.
- Публікації
брошури, листівки, рапорти, альбоми, фільми, виставки, розписи, інтернет додатки.
- Події
семінари, теренові ігри, вернісажі, флеш-моби.

Створюючи повідомлення чи події, маємо пам'ятати про первинні цілі нашого інформування. Результат буде для нас точкою відліку - найважливіша складова цілої нашої інформаційної кампанії. І тільки потім підбираємо відповідні думки, фотографії, фільми і т.п. до решти окремих категорій.

. Під кінець пробуємо створити заголовок до нашого повідомлення.

ТЕМА – ЗМІСТ – ЗАГОЛОВОК

Таку схему побудови переказу інформації називаємо схемою „Трьох Т”:

temat – treść – tytuł (пол. тема, зміст, заголовок).

- Тема це те, про що хочемо розповісти, тобто про результат.
- Зміст підбираємо відповідно до цільової аудиторії.
- Заголовок має якби самостійно проявитись з повідомлення.

Це буде особливо помітним при опрацюванні матеріалів, які будемо переказувати до ширшого кола осіб, напр., за допомогою медіа. Прикладом можуть стати змістовно добре приготовані тексти і фотографії для прес-конференції.

Саме тільки запрошення журналістів не гарантує нам ефекту розповсюдження результату. Також розміщення на нашій сторінці в інтернеті сценарію теренової гри не забезпечить ефекту поширення. Треба буде, напр., представити презентацію гри на форумі вчителів, освітян даного населеного пункту або району. Варто також підтримати це проведенням дискусійної акції в соціальних мережах про проведення ігор в неформальній освіті, посилаючись на наші результати в цій сфері.

Під кінець пам'ятаємо, що завжди варто рекламувати добро, а в своїх матеріалах підкреслюємо партнерський вимір наших обмінів. І як це впливає з умови - інформуємо про Польсько-Українську Раду Молодіжних Обмінів.



ВПРАВИ

1. Виберіть з переліку результати і інструменти: вернісаж, навчальна теренова гра, семінар, кулінарний майстер-клас, сценарій екологічного майстер-класу, група обговорення на Fb, футболка з надписом, прес-конференція, інтерв'ю для радіо, підвищення рівня знань про культуру.
2. Напишіть коротке повідомлення, яке б інформувало про вернісаж виставки, підготовлений у межах проекту, в трьох версіях: для молоді з вашого населеного пункту, районної адміністрації, місцевої газети.
3. Дайте перечитати повідомлення, створене в пункті 2, своєму ровесникові, і попросіть його, щоб повторив його своїми словами. Проаналізуйте, чи містяться там відомості про результат, про який, перш за все, хотіли розповісти.
4. Напишіть три речі, необхідні для приготування такої прес-конференції, яка б відповідала критеріям поширення результатів проекту.

Сергіуш Керузьель



ПРОБЛЕМИ
ТЕМИ

ПРОБЛЕМИ, ПОВ'ЯЗАНІ З ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКИМ ОБМІНОМ

Польсько-українська співпраця, в тому числі і молодіжний обмін, відбувається в певних геополітичних, суспільних, економічних і культурних умовах. Вони породжують як можливості, так і потенційні труднощі.

Можливості виникають завдяки історичній і культурній близькості, деяким елементам спільної історії, поступовій інституалізації співпраці і полегшенням в безпосередньому контакті - на рівні громадян.

Парадоксально, але те, що з однієї сторони виглядає як можливість, з іншої може породжувати проблеми. Тому під час семінару ми зосередились теж на ідентифікації труднощів.

У наслідок дискусії ми виділили декілька основних питань:

ЧІТКО ВИЗНАЧЕНА ЦІЛЬ ОБМІНУ

Вдала співпраця має базуватися на точно визначеній і спільній цілі. Для цього важливо:

- чітке охарактеризування і розуміння цілі обміну
- підбір учасників, зацікавлених спільною метою
- відповідна комунікація партнерів на етапі приготування проекту, що забезпечує спільну підготовку програми, методів реалізації і способів розповсюдження результатів
- розподіл обов'язків і компетенцій з виділенням того, що належить до спільних організаційних завдань, від індивідуальних
- зрозуміле пояснення учасникам інструкції, які допомагають досягнути поставленої мети.

МОТИВУВАННЯ УЧАСНИКІВ

Окрім цілей, визначених організацією, на кінцевий результат проекту впливають також індивідуальні мотиви учасників. Тому важливо:

- прийняти до уваги індивідуальні мотиви кожної особи
- зацікавити кінцевим результатом проекту
- підключити молодь до етапу створення проекту і підтримувати їх активність протягом реалізації обміну.

ПОШУК УЧАСНИКІВ

Успіху проекту не буде без осіб насправді зацікавлених його цілями. Тому пошук учасників повинен базуватися на:

- визначенні реальних мотивів молоді до участі в польсько-українських обмінах
- врахуванні їх на етапі розробки проекту
- виборі цікавої, зрозумілої і реальної до виконання в проекті теми
- відборі осіб, зацікавлених запропонованою нами проблематикою
- вислуховуванні і врахуванні зауважень від потенційних учасників.

ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ

Обмін це зустріч двох груп, які складаються з окремих осіб. Тому підбір учасників з перспективою створення національних груп повинен враховувати:

- вік осіб - чим менша в ньому різниця, тим більша вірогідність ефективного спілкування
- інтереси, кваліфікації, досвід - найкраще теж, щоб були подібні, хоча, якщо цього вимагає ідея проекту, можуть бути хоча б якісь взаємодоповнення
- бажання пошуку спільної мови на підставі інтересів, потреб
- методи роботи, активізації, до яких група висловила побажання - дослідження вподобань і очікувань.

МОВА СПІЛКУВАННЯ

Хоч наші мови і є схожими за звучанням, вони все-таки відрізняються. Особливо на початковій фазі проекту можна очікувати труднощів у спілкуванні. Тому варто:

- домовитися про мову, якою будемо спілкуватися - або польська, або українська, або обидві, або якась зовсім інша (напр., як допоміжна - англійська або російська)
- забезпечити присутність двомовних осіб в кожній групі або перекладачів
- провести заняття з мовної інтеграції (мовна анімація).

МОЖЛИВІ КОНФЛІКТИ СЕРЕД УЧАСНИКІВ

Очікування обох сторін і їх уявлення про іншу сторону є потенціальним джерелом виникнення конфлікту під час проекту. Найчастіше це викликано обмеженими знаннями і/або поганою підготовкою до обміну. Тому варто подбати про:

- вичерпну, на скільки це можливо, інформацію про другу сторону (приготування подумки до обміну)
- визначення правил поведінки на початку обміну
- забезпечення потенційного посередництва між учасниками
- створення умов для невимушеної рефлексії учасників групи (напр. підсумок переживань під кінець дня).

ВІЙНА НА УКРАЇНІ - СПІВПЕРЕЖИВАННЯ ЗАВДЯКИ РОЗУМІННЮ

Проблема, яка досі є мало знаною, яка трактується (напр., в медіа повідомленнях) схематично, інструментально. Кращому пізнанню і розумінню сутності конфлікту може допомогти безпосередня розмова з свідками, учасниками тих трагічних подій. Спосіб залежить виключно від можливості і доступних засобів:

- відео-презентація українських учасників проекту
- інші форми розповідей з автопсії – історії, фотографії
- дискусія над проблемою в малих групах – такі інтимні умови полегшують вираження емоцій і почуттів

- характеристика регіонів України, під кутом задіяності в конфлікті і ступенем безпеки і т.п.
- інформація про можливості допомоги, співпраці при залагодженні наслідків конфлікту (напр., гуманітарні акції, волонтерство)
- громадянські форми суспільного натиску - на громадську думку всередині країни і закордоном (напр., соціальні мережі, апеляції, петиції, відкриті листи).

ВІЗОВІ УСКЛАДНЕННЯ

Незважаючи на те, що можливість контакту між громадянами обох країн стає все кращою, надалі виступають ускладнення формальні, такі як, напр., отримання візи до Польщі. Для цього рекомендовано:

- забезпечення підтримки приймаючої сторони
- створення більшої кількості візових центрів
- фінансування візових коштів Польсько-Українською Радою
- розпочинати процедуру виготовлення віз з відповідним часовим запасом - усвідомлення польською стороною про існування ускладнень з отриманням візи
- забезпечення контакту між лідерами груп з метою ідентифікації інших формальних перешкод.

ПОБУТОВІ УМОВИ

Відповідні побутові умови допомагають в успішній реалізації проекту. В більшості випадків мова йдеться про проблеми, пов'язані з місцем для праці, нічлігом, переїздами. Інколи варто теж врахувати:

- специфічні культурні потреби, пов'язані, напр., з певними релігійними практиками (костел, церква, синагога, мечеть)
- умови для здійснення щоденних релігійних практик поза межами сакральних об'єктів - напр., окреме приміщення
- дати проведення запланованого обміну - напр., щоб не збігалась з важливими святами
- інші потреби учасників - харчові, гігієнічні.

Тактовне і ефективне забезпечення потреб учасників у даному випадку є можливим тільки завдяки тісній організаційній співпраці обох сторін обміну.

ПРОПОЗИЦІЇ ТЕМ ДЛЯ ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНСЬКИХ ОБМІНІВ

Теми для потенційних молодіжних обмінів виникають зазвичай з потреб людей, які проявляють зацікавленість проблемами у галузі культури, історії, освіти, економіки, політики, суспільних відносин - особливо в міжнародному вимірі.

На нашому семінарі ми намагались визначити сфери, які варто обговорювати в контексті польсько-українських відносин.

КУЛЬТУРА

Зближення культур за допомогою презентації досягнень народів і спільне створення культурних подій:

- кулінарні майстер-класи (театральні, образотворчі, музичні) разом з презентацією їх результатів у вигляді виставок, вернісажів, перформансів тощо
- пізнання, вивчення видатних особистостей культури обох народів, пошук митців, важливих для обох країн, аналіз спільних аспектів, які були натхненні їх творами
- зустрічі з представниками культури - в оптимальному варіанті поєднані з творчою активністю і презентацією їх результатів
- пізнання молодіжних субкультур, роздуми над їх джерелами, наслідками і спільними рисами
- можливості і загрози, які створює культурна і ментальна близькість обох народів - джерела спільних цінностей, відчуттів, реакцій на зміни в суспільстві, політичні моделі, з одночасною ідентифікацією різниць, які констатують відмінність.

ІСТОРІЯ

Пізнання історії іншого народу є найкращим початком для кращого розуміння його специфіки, прагнень і мотивацій, якими він керується в своєму розвитку. Враховуючи це для тем історичних рекомендуємо:

- систематичне навчання, яке акцентує увагу на тому, що нас об'єднує, а не роз'єднує
- спільний пошук правди по відношенню до складних тем - ретельна перевірка фактів, багатосторонній аналіз причин сприяє підвищенню рівня толерантності і порозуміння
- ідентифікація і ламання стереотипів, що виникають від незнання або помилкового культурного переказу
- реконструкція (репортаж) подій з історії іншого народу - українці про події в Польщі, поляки про події на Україні, що сприяє пізнанню і особистому співпереживанню відтвореної ситуації
- створення можливості участі в програмі осіб, що роблять внесок у сучасну історію обох народів.

ОСВІТА

Освіта визначає ціле майбутнє життя молодої особи. Варто запланувати її мудро, враховуючи можливості навчання за межами рідного краю. Звідси впливає теж зацікавлення темами:

- модель освіти в обох країнах: спільне і відмінне, перспективні професії - спеціалізації, визнання кваліфікацій (нострифікація дипломів)
- можливість навчання в польських і українських середніх і вищих навчальних закладах; прийняття на курси післядипломної освіти, аспірантури; участь в студентських і наукових обмінах; міжнародна співпраця вчительських і університетських кадрів; професійні практики
- питання неперервної освіти - «протягом усього життя» - пов'язане з піднесенням і здобуттям нових компетенцій.

ЕКОНОМІКА І ФІНАНСИ

Обидва народи пережили період поневолення, але перед собою мають часи для відбудови державності, економіки, суспільних відносин. Обмін досвідом в цій сфері є цінним джерелом пізнання і рефлексії, а також полегшує реальну співпрацю. Важливі питання - на думку учасників семінару - це:

- соціальна економіка: моделі, позитивний досвід, можливості, перешкоди, юридичні умови, тощо
- стартапи: умови функціонування, сфери діяльності, підтримка інвесторів, можливості для розвитку і перетворення на дозрілі організаційні форми
- кар'єрні можливості в обох країнах: формально-правові умови для прийняття на роботу, специфіка і вимоги ринку праці, цінні професійні кваліфікації, організаційна культура
- перевірені фінансові і економічні моделі – можливості дискусії з економістами, підприємцями, які застосовують їх в своїй професійній практиці
- приватне підприємництво – обмін досвідом в сфері мікро і малих підприємств, особливо в аспекті міжнародної співпраці.

ПОЛІТИКА І СУСПІЛЬСТВО

Суспільні моделі є тим, що організовує життя кожного з нас. Варто інколи піддати їх рефлексії і ознайомитись з досвідом іншого народу. Теми, які варті уваги:

- молодь в політиці і житті суспільства: форми активності, політична кар'єра чи суспільна діяльність
- права людини: реалізація ідеї громадських свобод і рівності по відношенню до права
- відносини держава – громадянин: демократія, авторитаризм
- самоуправління: шкільне, студентське, територіальне – вплив на політику регіону
- громадські організації (фонди, асоціації): можливості створення, співпраці, підтримки держави або наднаціональних інституцій
- волонтерство й інші форми діяльності *pro publico bono*.

Описані нами теми звичайно не вичерпують переліку можливих питань, на яких можна базувати програму польсько-українських обмінів. У той же час маємо надію, що вони будуть натхненням для цікавих проектів, які зближать обидва народи.



ГРА-КВЕСТ МІСТОМ „СЛІДАМИ ЛЮБЛІНА”



СПРАВА ВИКЛИКУ

Коли був малим і переходив через дорогу, то скакав тільки по білих смугах зебри. Коли йшов тротуаром, то наступав на кожну другу щілину між плитками. Рахував птахів на даху, стоячи на одній нозі. Грався.

Гра асоціюється з веселощами і справді – дає нам розваги, приносить задоволення. І все?

Розглянемо приклад гри в лови.

. Гравці тренують вміння, необхідні для кожного працівника, особливо для особи, яка керує проектами:

- гнучке мислення і діяльність
Як не бути спійманим?
- прийняття рішень
Пришвидшитись чи змінити напрямок?
- розрахунок ризику
Ловець близько чи можу відпочити?

Це зовсім не мало, як для гри, яка триває тільки кілька хвилин. Отож, чого ж можна добитись за допомогою такої гри, яка триває 2-3 години?

Розглянемо приклад популярної теренової гри.

У ході гри, учасники пересуваються по визначеній території – місту або селу, виконуючи перелік завдань, які мають привести їх до перемоги.

ТЕ, ЧИ ГРА ЦІКАВА, ВАРТІСНА І ЗАХОПЛИВА, ЗАЛЕЖИТЬ ВІД ДЕКІЛЬКОХ ЧИННИКІВ:

- сюжету
гравці обожають бути частиною важливих місій і долати перешкоди,
- терену гри
не може бути занадто великим – нема нічого гіршого від занадто великих відстаней між завданнями,
- принципів
найкраще, щоб були настільки прості і короткі, щоб гравці могли їх засвоїти за декілька хвилин,
- завдань
це основа гри – кожне з них повинно бути запроектоване на такому рівні, щоб були для гравця викликом – щоб мусив постаратися, аби їх виконати.

Найпопулярнішою темою для теренових ігор є місто – його історія, об'єкти, важливі події. Гравці, захоплені цікавим сюжетом, досліджують, через виконання завдань, таємниці вуличок, будинків, особистостей з ними пов'язаних, вбираючи одночасно знання і тренуючи вміння, пов'язані з працею в групі чи прийняттям рішень.

Добре побудована гра є прекрасним інструментом у руках освітянина. Може він спроектувати гру, яка не тільки виявиться ефективним засобом для пізнання, але також принесе учасникам задоволення.

У передачі знань, важливіше від запам'ятовування дат і фактів, які можна знайти в книжці, є підведення до стану, в якому учасник зрозуміє механізми процесів і подій. Коли зрозуміє основи, сам буде прагнути до розширення поля своїх знань. .

Мало хто хоче вчитися за принципом «колись пригодиться». Гра може змінити підхід учасника, використовуючи механізми залучення.

Піотр Вішньох
Гривалізатор освіти

ОПИМ МЕТОДУ

Цілі, які реалізуються за допомогою гри-квесту:

- знайомство учасників з найважливішими місцями старого Любліна
- зближення з історичною спадщиною міста
- тренування комунікативних навичок і вміння приймати рішень
- інтеграція учасників.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Учасники діляться на команди (до п'яти осіб).

Кожна команда отримує карту терену гри (в додатках) і конверт з завданнями, визначеними для кожного пункту.

Команди в довільному порядку переміщуються між пунктами гри. На кожному з них виконують завдання і записують результат на карточці, яку потім віддають на фініші.

Тривалість гри найкраще встановити максимально на 2–2,5 год.

Найкращі команди (ті, які найшвидше і найкраще розв'язали загадки) отримують нагороди.

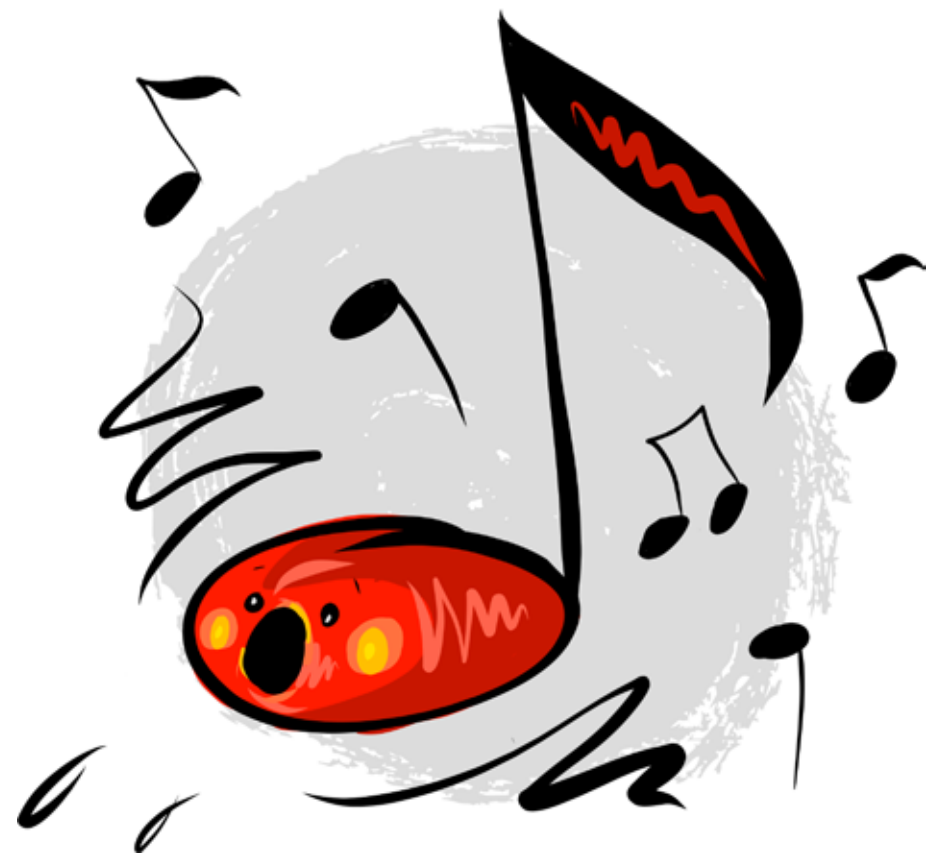
Гра закінчується актом підписанням трактату, який надає кожному учасникові титул „люблінянина”.

КОМПЛЕКТ ДЛЯ КОЖНОЇ КОМАНДИ

- видрукована карта терену гри
- видруковані завдання
- видрукована карта для вписування відповідей разом з екстреним телефоном.

ЗАХОДИ, ЯКІ ПОТРІБНО ЗРОБИТИ ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

- перевірити, чи всі завдання можливо виконати - напр., чи часом якась деталь пункту не є закрита через ремонтні роботи
- визначити час тривалості гри
- визначити правила нарахування балів за виконані завдання
- підготувати акт надання титулу „люблінянина”.



СПІВАНИК

ŚPIEWNIK

Польський публіцист Єжи Валдорф колись влучно підмітив, що „музика заспокоює людську вдачу”. А ми додамо, що ще й зближує людей, що для молодіжних обмінів має ключове значення. Тож пропонуємо декілька пісень, які можуть урізноманітнити спільні вечори після денної праці над проектом.

HEJ Z GÓRY, Z GÓRY - ГЕЙ З ГОРИ, З ГОРИ

C **G** **C**
Hej, z góry, z góry, jadą Mazury (x2)
F
Jedzie, jedzie Mazureczek
C
Wiesz, wiezie mi wianeczek (x2)
G **C (C7)**
Juu !!! – rozmarynowy

Przyjechał w nocy, koło północy
Stuka, puka w okieneczko
Otwórz, otwórz panieneczko
Juu !!! – koniom wody dać.

Jakże ja mam wstać, koniom wody dać
Kiedy mama zakazała
Żeby młodych nie wpuszczała
Juu !!! – trzeba jej się bać

Mamy się nie bój, wsiadaj na koń mój
pojedziemy w obce kraje
Tam są inne obyczaje
Juu !!! – malowany wóz

Przez wieś jechali, ludzie pytali
Co to, co to za dziewczyna
Co to, co to za jedyna
Juu !!! – jedzie z chłopcami.

C **G** **C**
Гей з гори, з гори, їдуть Мазури
F
Їде, їде Мазуречок
C
Везе, везе мені віночок
G **C (C7)**
Юу!!! – розмариновий

Приїхав вночі, біля півночі
Стукає, стукає в віконце
Відкрий, відкрий паняночко
Юу!!! – коням води дати.

Як же я маю встати, коням води дати
Коли мама заборонила
Щоб я хлопців не пускала
Юу!!! – треба її боятися

Мами ти не бійся, сідай на мого коня
поїдемо в чужі краї
Там інші звичаї
Юу!!! – розмальований віз

Через село їхали, люди питалися
Що то, що то за дівчина
Що то, що то за єдина
Юу!!! – їде з хлопцями.

* Juu!!! = окрик

*Юу!!! = оклик

HEJ SOKOŁY - ГЕЙ СОКОЛИ

d
Hej, tam gdzieś z nad czarnej wody
A
Siada na koń Kozak młody.
d
Czule żegna się z dziewczyną,
A d C F C
Jeszcze czulej z Ukrainą.

F
Hej, hej, jej sokoły
C
Omijajcie góry, lasy, pola, doły.
d
Dzwoń, dzwoń, dzwoń dzwoneczku,
A d C F C
Mój stepowy skowroneczku.

Wiele dziewcząt jest na świecie,
Lecz najwięcej w Ukrainie.
Tam me serce pozostało,
Przy kochanej mej dziewczynie.
Hej...

Ona biedna tam została,
Przepióreczka moja mała,
A ja tutaj w obcej stronie
Dniem i nocą tęsknię do niej.
Hej...

Żal, żal za dziewczyną,
Za zieloną Ukrainą,
Żal, żal serce płacze,
Już jej więcej nie zobaczę.
Hej...

Wina, вина, вина dajcie,
A jak umrę pochowajcie,
Na zielonej Ukrainie,
Przy kochanej mej dziewczynie.
Hej...

d
Гей, там десь над чорними водами,
A
Сідає на коня козак молодий.
d
Ніжно прощається він з дівчиною.
A d C F C
Ще ніжніше з Україною.

F
Гей, гей, гей соколи
C
Облітайте гори, ліса, доли.
d
Дзвін, дзвін, дзвін дзвіночку,
A d C F C
Мій степовий жайвороночку.

Багато дівчат є на світі,
Та найліпші в Україні.
Там моє серце зосталось,
З коханою моєю дівчиною.
Гей...

Вона бідна там зосталась,
Куріпочка моя мала,
А я тут на чужині,
Вдень і вночі сумую за нею.
Гей...

Жаль, жаль за дівчиною,
За зеленою Україною,
Жаль, жаль серце плаче,
Вже її більше я не побачу.
Гей...

Вина, вина, вина дайте,
А як умру, то поховайте,
На зеленій Україні,
З коханою моєю дівчиною.
Гей...

Тимко Падур (1801 - 1871) польсько-український поет і композитор. Був прихильником спільної боротьби за волю поляків та українців. Він воював в Листопадовому повстанні 1830-го року. Жив в Маханівці біля Бердичева. Творив пісні і вірші обома мовами. Його балада "Гей Соколи" є однією з найпопулярніших пісень, що співаються до нині.

CZEMUŚ NIE PRZYSZEDŁ ЧОМ ТИ НЕ ПРИЙШОВ

d
Czemuś nie przyszedł
d
Kiedy księżyc wszedł,
d C
Ja na ciebie czekałam.
B
Czyś konia nie miał,
C F
Czyś drogi nie znał,
g A d
Mama nie puszczała? (x2)

I konia ja miałem,
I drogę ja znałem,
I mama puszczała.
Najmniejsza siostra,
Bodaj nie urosła!
Siodło mi schowała.

A starsza siostra
Siodło znalazła,
Konia osiodłała.
Pojeźdź braciszku
Do tej dziewczyny
Co na ciebie czekała.

Płynie rzeczutka,
Mała, nieduża,
Skoczę i przeskoczę.
Wydaj proszę mnie,
Moja mamusiu
Za kogo zechcę.

I wydała mnie
moja mamusia
za dziada starego
Nakazała mi szanować jego
Tak jak młodego.

d
Чом ти не прийшов,
d
Як місяць зійшов?
d C
Я тебе чекала.
B
Чи коня не мав,
C F
Чи стежки не знав,
g A d
Мати не пускала?

I коня я мав,
I стежку я знав,
I мати пускала.
Найменша сестра,
Бодай не зросла,
Сідельце сховала.

A старша сестра
Сідельце знайшла,
Коня осідлала:
„Поїдь, братику,
До дівчиноньки,
Що тебе чекала”.

Тече річенька
Невеличенька,
Схочу – перескочу.
Віддайте мене,
Моя матінко,
За кого я схочу.

Віддала мене, моя матінка
За діда старого
Казала мені
Шанувать його
Так як молодого.

JECHALI KOZACY ЇХАЛИ КОЗАКИ

d g F
Od Donu do domu Kozacy Jechali
F C d
Oszukali Halę, ze sobą ją zabrali
B F
Oj ty Halu, Halineczko młoda
F C d
Oszukali Halę, ze sobą ją zabrali (x2)

Pojeźdź Halu z nami, z nami Kozakami
Lepiej tobie będzie niż u twojej mamy
Oj ty Halu, Halineczko młoda
Lepiej Tobie będzie niż u twojej mamy

Wieźli Halę, wieźli ciemnymi lasami
Przywiązali Halę do sosny włosami
Oj ty Halu, Halineczko młoda
Przywiązali Halę do sosny włosami

Pobiegli do lasu, nazbierali chrustu
Podpalili sosnę od góry do dołu
Oj ty Halu, Halineczko młoda
Podpalili sosnę od góry do dołu

Płonie sosna, płonie,
już ją płomień strawia
Krzyczy Hala, krzyczy,
krzykiem swym przemawia
Oj ty Halu, Halineczko młoda
Krzyczy Hala, krzyczy,
krzykiem swym przemawia

„Kto mnie nasłuchuje,
to niech poratuje
Kto ma córki niechaj uczy i pilnuje”
Oj ty Halu, Halineczko młoda
Kto ma córki niechaj uczy i pilnuje

d g F
Їхали козаки із Дону додому,
F C d
Підманули Галю – забрали з собою.
B F
Ой ти, Галю, Галю молодая,
F C d
Підманули Галю – забрали з собою.

„Поїдемо з нами, з нами, козаками,
Лучче тобі буде, як в рідної мами!
Ой ти, Галю, Галю молодая,
Лучче тобі буде, як в рідної мами!”

Везли Галю, везли темними лісами,
Прив’язали Галю до сосни косами.
Ой ти, Галю, Галю молодая,
Прив’язали Галю до сосни косами.

Розбіглись по лісу, назбирали хмизу,
Підпалили сосну од гори до низу.
Ой ти, Галю, Галю молодая,
Підпалили сосну од гори до низу.

Горить сосна горить,
горить та палає,
Кричить Галя кричить,
кричить-промовляє.
Ой ти, Галю, Галю молодая,
Кричить Галя кричить,
кричить-промовляє:

„А хто мене почує,
нехай порятує,
Той хто дочок має, хай їх навчає!”
Ой ти, Галю, Галю молодая,
Той хто дочок має, хай їх навчає.



КУЛІНАРНІ РЕЦЕПТИ

В слов'янській культурі спільний прийом їжі має особливе об'єднуюче людей значення. Тому ми намагалися знайти страви, які є близькими за смаком обома націям і можна їх приготувати під час проекту самостійно, без прикладання великих зусиль або засобів. Отож, наші пропозиції.

ВАРЕНИКИ

ІНГРЕДІЄНТИ

Тісто на 6 порцій:

- борошно (700 г), тепла вода (250 мл), 1 яйце, олія (2 ложки), сіль (чайна ложка).

Начинка „солодка”:

- сир (800 г),
- 2 яйця,
- ванільний цукор (пачка),
- пудинг ванільний (пачка на пів літра молока),
- цукор (за смаком).

Начинка „солоня”:

- сир (600 г),
- 2 яйця,
- варена картопля (пюре) 700 г,
- смажена цибуля зі шкварками,
- сіль і перець за смаком.

Подавати зі сметаною.

Подавати зі смаженою цибулею.

СПОСІБ ПРИГОТУВАННЯ

- Приготування тіста:
Борошно просіяти крізь сито і вимішати з сіллю.
Яйце помити і вбити в борошно.
Додати 2 ложки олії і місити, додаючи теплу воду.
- Готове тісто розкачуємо качалкою, після чого вирізаємо круглі невеликі варенички.
- Кладемо на їх серединку начинку, залишаючи краї вільними.
- Складаємо навпіл і склеюємо краї.
- Wrzucamy do gotującej się wody.
- Кидаємо в киплячу воду. Після того як вареники спливають на поверхню води, варимо їх ще 5 хвилин.
- Викладаємо на тарілку і подаємо.



МЛИНЦІ

ІНГРЕДІЄНТИ

- молоко – 1,5 склянки,
- яйце,
- вода – 1,5 склянки,
- мука – 2 склянки,
- дрібка солі,
- можливі начинки у вигляді фаршів або варень, джемів.



СПОСІБ ПРИГОТУВАННЯ

- Збити яйце з дрібкою солі.
- Додати муку, молоко і воду.
- Добре перемішати.
- Перевірити, чи тісто має підходящу консистенцію. Для цього підняти ложку вертикально догори. Тісто повинно зтікати і одночасно покривати поверхню ложки.
- Смажити на сковорідці на топленому маслі, на слабкому вогні.
- По викладенню на тарілку, накладаємо фарш або намазуємо варенням, після чого звертаємо в трубочку або складаємо - пополам або вчетверо.

КУТЯ

ІНГРЕДІЄНТИ

- відвар з яблук (вода 500 г + сушені яблука 200 г, цукор на смак),
- пшенична каша або рис (1 склянка),
- мед – 100 г,
- горіхи – 50 г (волоські),
- родзинки, курага, цукати (по 20 г),
- мак – 50 г,
- цукор на смак.

СПОСІБ ПРИГОТУВАННЯ

- Приготувати відвар з яблук: сухі фрукти залити водою, довести до кипіння, посолодити.
- Зварити крупу (пшеничну або рис)
- До теплого відвару додати готову крупу
- Додати мед і перемішати
- Подрібненні горіхи, курагу і цукати, перемішати з маком
- Посолодити на смак
- Подавати в мисці.



СЛОВНИК

ZAPOZNANIE SIĘ ЗНАЙОМСТВО

Cześć. – Привіт
Dzień dobry. – Добрий день
Do widzenia. – До побачення
Cześć. (na pożegnanie) – Бувай/папа
Jak masz na imię? – Як тебе звати?
Nazywam się... – Мене звати...
Jestem... – Я є...
Miło mi Cię poznać. – Приємно познайомитись з тобою
Dziękuję. – Дякую
Ile masz lat? – Скільки тобі років?
Mam ... lat. – Мені.... років.
Mieszkam w.. – Я живу в...
Jak się masz? – Як справи?
Dobrze. – Добре
Bardzo dobrze. – Дуже добре

KOMUNIKACJA СПІЛКУВАННЯ

Co? – Що?
Ile? – Скільки?
Jak? – Як?
Kiedy? – Коли?
Dlaczego? – Чому?
Gdzie? – Де?
Proszę powtórzyć. – Прошу повторити/ Повторіть, будь ласка.
Nie rozumiem. – Я не розумію.
Proszę mówić wolniej. – Прошу говорити повільніше/ Говоріть, будь ласка, повільніше.
Nie wiem. – Не знаю.
Wiem. – Знаю.

TELEFONY ALARMOWE ЕКСТРЕННІ ВИКЛИКИ

Polska 112 – Польща 112
Ukraina 101, 102, 103 – Україна 101, 102, 103

PRZYGOTOWANIE PROJEKTU ПРИГОТУВАННЯ ПРОЕКТУ

Uczestnicy – Учасники
Wymiana międzynarodowa – Міжнародний обмін
Zaproszenie – Запрошення
Wydatki – Витрати
Nocleg – Нічліг
Wyżywienie – Харчування
Transport – Транспорт
Aplikacja – Додаток/аплікація
Wniosek – Заява
Szczegóły – Деталі
Zgoda na przetwarzanie danych osobowych – Згода на використання особових даних
Fundacja – Фонд
Fundusz – Фонд
Załącznik – Додаток
Program – Програма
Finansowanie – Фінансування
Strony wymiany – Сторони обміну
Wiza – Віза

SZKOLENIA НАВЧАННЯ - НАВЧАЛЬНА СЕСІЯ - ТРЕНІНГ

Integracja – Інтеграція
Motywacja – Мотивація
Trener – Тренер
Tłumacz – Перекладач
Gry integracyjne – інтеграційні ігри
Tańce integracyjne – інтеграційні танці
Warsztaty – навчання/ майстер-клас
Ewaluacja – Оцінювання / Евалюація
Przerwa – Перерва
Tablica – Таблиця / Дошка

WYCIECZKA ЕКСКУРСІЯ

Miasto – Місто
Wieś – Село
Przystanek autobusowy – Автобусна зупинка
Bilet – Квиток
Dworzec kolejowy – Залізничний вокзал
Dworzec autobusowy – Автобусний вокзал
Taksówka – Таксі
Samochód – Автомобіль
Mapa – Мапа
Autobus – Автобус
Pociąg – Поїзд / Потяг
Konsulat – Консульство
Dowód osobisty – Посвідчення особи
Paszport – Паспорт
Legitymacja studencka – Студентський квиток
Legitymacja szkolna – Учнівський квиток
Kantor – Обмін валют
Zabłądziłem/ zabłądziłam – Я заблукав/заблукала
Jak dostać się do...? – Як пройти до...?
Czy może mi Pan/Pani pomóc? – Чи не могли б Ви мені допомогти?

PIERWSZA POMOC ПЕРША ДОПОМОГА

Policja – Поліція
Pogotowie – Швидка допомога
Szpital – Лікарня
Straż pożarna – Пожежна частина
Karetką pogotowia – Швидка допомога
Apteka – Аптека
Leki – Ліки
Lekarz – Лікар
Boli mnie głowa/brzuch/noga – Мені болить голова/живіт/нога
Źle się czuję. – Я погано почуваюся



Європейський Дім Зустрічей - Фонд Новий Став

Ми реалізуємо суспільні ініціативи, які мають на меті розбудову громадянського суспільства, співпрацю і солідарність між народами. Ми сприяємо і зміцнюємо підприємництво і інноваційність, особливо серед молодого покоління. Ми підтримуємо теперішніх і потенційних учасників на ринку праці. Підтримуємо процес демократичних змін у Східній Європі.

Фонд Новий Став це:

- організація з 25-ти річним досвідом
- ми підтримуємо мешканців Люблінського воєводства в їх розвитку - здобуванні професійних і мовних компетенцій, потрібних на ринку праці вмінь, професійної орієнтації, заснуванні фірм, пошуку праці, залученні в громадські справи
- завдяки цьому, ми будуємо сильне, активне і багате громадянське суспільство
- підтримуємо молоде покоління через неформальну освіту і реалізацію власних проектів і соціальних ініціатив.
- ми навчаємо лідерів громадського життя
- ми ділимося своїм досвідом і кращими практиками з нашими східними сусідами
- ми активно діємо в міжнародному середовищі і реалізуємо проекти з нашими партнерами з усієї Європи.

Фонд є акредитованим Осередком Підтримки Суспільної Економіки. Також він є головним організатором Економічного Форуму Молодих Лідерів. Ми є членом Європейського Центру у справах Робітничих ЕЗА. Фонд завідує пунктом європейської інформації Europe Direct в Люблінському воєводстві.

Центр європейської ініціативити

Неурядова, неприбуткова громадська організація, що була заснована у 2008 році.

Мета організації – сприяння реформуванню України у відповідності до європейських стандартів, впровадженню демократичних цінностей та розвитку громадянського суспільства в Україні шляхом провадження освітньої та інформаційно-просвітницької діяльності. Організація активно працює на місцевому та міжнародному рівнях

Діяльність організації:

- провадження освітньої та інформаційно-просвітницької діяльності з питань європейської інтеграції для громадян України;
- провадження освітніх заходів для молоді, направлених на виховання у неї лідерських якостей, активної громадянської позиції, толерантності, поваги до прав людини та усвідомлення демократичних цінностей;
- провадження програм обмінів для молоді з метою руйнування стереотипів та налагодження міжкультурного діалогу та співпраці;
- провадження програм, направлених на розвиток молодіжних європейських клубів, місцевої та загальноукраїнської мереж європейських клубів;
- провадження програм, направлених на розвиток волонтерства та волонтерського руху на місцевому, регіональному, національному та міжнародному рівнях;
- сприяння формуванню культури миру через впровадження неформальної освіти та освіти з прав людини;
- просування методів неформальної освіти як невід'ємної частини навчання та виховання.



POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY

ПОЛЬСЬКО-УКРАЇНЬСЬКА РАДА
ОБМІНУ МОЛОДДЮ

Українсько-Польська Рада Обміну Молоддю

Українсько-Польська Рада Обміну Молоддю була створена 9 вересня 2015 року на підставі домовленості між Урядом Республіки Польща і Кабінетом Міністрів України. Правовою основою Ради є міжнародна умова, яка визначає головні завдання Ради і її цілі.

Керуючим органом Ради є її члени – по 4 представники з України та Польщі.

Члени Ради з польської сторони:

- Маженна Драб
– заступник Міністра освіти, головуюча ради
- Мажена Махалек
– депутат сейму Республіки Польща
- Марчін Пшидач
– заступник директора бюро закордонних справ в адміністрації Президента Республіки Польща
- Павел Пошитек
– генеральний директор Фонду розвитку системи освіти

Члени Ради з української сторони:

- Остап Семерак
– Міністр екології і природних ресурсів
- Олександр Ярема
– заступник Міністра молоді та спорту
- Анатолій Матвієнко
– народний депутат України
- Олена Бекереньова
– директор благодійного фонду Богдана Гаврилишина

Беручи до уваги особливу роль молодого покоління у розбудові взаємних міжнародних відносин Рада прагне заохотити молодь і осіб, які працюють з молоддю, до спільних дій, які забезпечать взаємне зближення, відкриття спільних коренів, перемогу над упередженнями і стереотипами в сприйнятті спільної історії та сучасних відносин.

Рада підтримує фінансово (конкурс проектів) і практично (система тренінгів, консультацій) реалізацію ідей молодих людей - дофінансовує між іншим обміни, семінари і тренінги, молодіжні зустрічі та інформаційні проекти.

ФІНАНСУВАННЯ

Діяльність Ради фінансована з ресурсів, якими диспонує з польської сторони Міністерство національної освіти, а з української сторони - Міністерство Молоді та Спорту.

У 2016 році на дофінансування польсько-українських молодіжних проектів виділено 3 800 000 злотих.

ДІЯЛЬНІСТЬ РАДИ

1. ДОФІНАНСУВАННЯ ПРОЕКТІВ

Головною діяльністю Ради є конкурс запитів на дофінансування польсько-українських молодіжних проектів. У межах цієї діяльності, щороку оголошується конкурс проектів, у ході якого, вибираються найкращі польсько-українські освітні заходи.

2. ТРЕНІНГИ

Рада веде систему практичної підтримки в форматі циклу тренінгів: інформаційного для заявників, впроваджуючого для бенефіціантів, а закінчує на евалюційній зустрічі. Одночасно працівники програми надають індивідуальні консультації.

3. ПОШИРЕННЯ

Під час промоції та розповсюдження, Рада організовує заходи, представляючи результати проектів, такі як вистави, конференції і інші. Додатково бере участь в освітніх ярмарках, тематичних освітніх зустрічах і видає публікації.



Величезна подяка висловлюється учасникам проекту, які зробили вагомий внесок у створення підручника. А власне:

Іван Берко,
Ольга Бескорса,
Антон Бойко,
Клаудія Гола,
Ірина Губська,
Юлія Єлфімова,
Дарія Івченко,
Сергіуш Керузь,
Настя Ключина,
Євгеній Кравченко,
Віталій Маханець,
Юлія Мендрик,
Катерина Мінаєва,
Марина Попатенко,
Вікторія Посвятовська,

Каріна Прокопчук,
Ярина Самусевич,
Магдалена Січек,
Данило Скачков,
Павел Скібнєвскі,
Сергій Солодовніков,
Матеуш Стахович,
Ольга Станковська,
Томаш Сирока,
Анета Щикутович,
Максим Токаренко,
Олег Токаренко,
Данута Вєчорек,
Міхал Вуйчік
Роберт Заренбскі.

ФІЛЬМИ РЕАЛІЗОВАНІ В РАМКАХ ПРОЕКТУ

Фільми доступні на інтернет вітрині
Європейського Дому Зустрічей - Фонду Новий Став
<http://www.eds-fundacja.pl/udanawymiana/>

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

РОЗДІЛ МОТИВАЦІЯ

Ігри описані на основі наступних матеріалів:

1. „*W tej zabawie jest metoda!*
Podręcznik dla praktyków polsko-niemieckiej wymiany młodzieży”,
Warsztat Polsko – Niemiecki Część 3;
Red. S. Hauff, K. HÜlsmann; N.Krasowska, H.M. Liedtke, J.Rösch, K.Waiditschka;
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM)
2. „*Zabawy z chustą*”
Red. Anna Wasilak, Klanza 2002

ІНТЕРНЕТ-ДЖЕРЕЛА

- <https://www.youtube.com/watch?v=k6bHltjIYZE>
- <http://www.swidnica.zhp.pl/download/gryizabawy.pdf>

РОЗДІЛ ПІДСУМОК

1. „*Różne drogi ewaluacji*”
A. Borek, E. Kowalczyk-Rumak (red.),
Wydawnictwo Ery Ewaluacji, Warszawa 2015
2. „*Autoewaluacja w szkole*”
E. Tołwińska-Królikowska (red.),
Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2010.