

Capitolul 2

Mediere interculturală și
activități interculturale



Capitolul 2 - Mediere interculturală și activități interculturale

2.1. Manualul formatorului

Titlul atelierului	Cultură pentru incluziune socială
Grup țintă	Tineri migranți și tineri aflați în abandon școlar timpuriu sau marginalizați
Scopul atelierului	Atelierul are ca scop utilizarea culturii, în diferitele sale forme, ca un instrument de incluziune socială. Artele și cultura pot fi o formă de limbaj alternativ, prin care oamenii se pot exprima. Activitățile culturale dețin o capacitate incluzivă remarcabilă, pentru că pot acorda tinerilor marginalizați ocazia să privească din altă perspectivă contextul în care trăiesc. Așadar, prin activități culturale și artistice, grupurile țintă vulnerabile și marginalizate se pot implica activ în comunitatea în care trăiesc.
Obiectivele atelierului	<p>După finalizarea atelierului, participanții ar trebui să aibă:</p> <p>Cunoștințe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cunoștințe despre metodele de incluziune socială • Cunoștințe despre implementarea de activități de educație non-formală • Cunoștințe interculturale <p>Abilități</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abilități de rezolvare a problemelor • Abilități în ajutarea participanților să dobândească noi metode de abordare a situațiilor problematice • Abilități de identificare a modului de abordare pe care îl adoptă participanții în raport cu anumite tipuri de situații problematice • Competențe interculturale

SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



	Atitudini / Comportamente <ul style="list-style-type: none">• Schimbarea atitudinii cu privire la relațiile interpersonale• Sprijinirea participanților în dezvoltarea intuiției în comportamentul lor• Sprijinirea participanților în dezvoltarea intuiției în atitudinile lor față de ceilalți• Schimbarea atitudinii la muncă, în cadrul familial sau în viața socială			
Dimensiunea grupului:	Minimum 7 și maximum 14 persoane			
Durata atelierului:	1 zi 8 ore în total 4 sesiuni a câte 2 ore de instruire fiecare (1,5ore)			
Pregătiri:	<ul style="list-style-type: none">• O încăpăre cu suficient spațiu pentru mișcare și desfășurat activități• Asigurați catering pentru pauzele de cafea și de prânz sau furnizați informații cu privire la opțiunile pentru luat masa din apropiere. Materiale Înainte de atelier, trainerul trebuie să pregătească 4 flipchart-uri cu titlurile temelor și activităților ce urmează să fie implementate.			
Plan de lecție				
Nr.	Teme și subteme / activități de învățare	Durata (minute)	Metode și procedee didactice	Materiale / echipamente necesare

SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



1	Introducere Formatorul întâmpină participanții, prezentându-se. Apoi va prezenta jocurile de energizare, pentru a facilita intercunoașterea și a ajuta la realizarea unui prim contact în grupul de lucru. Jocuri de energizare <ul style="list-style-type: none"> • Împărțiți baloanele participanților și cereți-le ca după ce le umflă să le personalizeze cu numele lor (scris cu markerul). Toate baloanele sunt aruncate în mijlocul încăperii, pe podea. • Începe muzica și când se oprește, fiecare trebuie să ridice un balon (altul decât al său). • Apoi, unul câte unul, participanții trebuie să găsească persoana al cărui nume este scris pe balon și să i-l înmâneze. 	15	Prezentare și activități de intercunoaștere	Baloane markere permanente Boxe și computer pentru muzică
Prima tema: Jocul de rol ca instrument de incluziune				
2	Prezentare despre jocul de rol Jocul de rol, ca toate tehnicile de simulare, încearcă să reproducă în clasă sau într-un laborator și apoi într-o zonă sigură, probleme și evenimente din viața reală. Diferența dintre psihoterapie și jocul de rol este că prima vorbește despre aspecte personale, în timp ce jocul de rol are un obiectiv mai larg, abordând rolurile organizaționale sau sociale, în general. Multe dintre problemele de relații umane ale societății provin în parte din expresii ale atitudinilor și sentimentelor de grup. O clasă socială, un grup etnic, un club, o gașcă și așa mai departe, dezvoltă norme de gândire și comportament care afectează individul și relația lui cu oamenii din grup și din afara acestuia.	10	Prezentare	Laptop pentru prezentare PowerPoint Flipchart pentru notarea unor cuvinte cheie din timpul prezentării

SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



	În activitatea pe care o vom explica, scenariul reprezintă conflictele sociale sau problema socială, iar participanții trebuie să își asume diferite roluri și să găsească o soluție pentru scenariul lor.			
3	<p>Astăzi sunt...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Împărțiți participanții în 5 grupe de câte 3. • Dați-le fiecărui grup câte un scenariu propriu și explicați-le ce au de făcut. • Acordați-le timp să scrie soluția și finalul scenei, distribuind rolurile și trebuind să pună în scenă scenariul analizat. • Fiecare grup are la dispoziție 10 minute pentru punerea în scenă. <p>Scenariul nr. 1</p> <p><i>Într-un apartament din Londra locuiesc împreună trei tineri de diferite naționalități ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • San este un băiat care s-a născut în Birmania și tocmai a început să lucreze ca inginer; el este un băiat foarte timid și politicos, iar cea mai mare pasiune a sa este gătitul. Mâncarea tipică din Birmania este mohinga, care este o mâncărică de pește cu tăiței de orez, lemongrass, usturoi, ghimbir și ceapă pe care le consumă la orice oră din zi sau din noapte. • Giovanna este italiancă și a decis să locuiască la Londra pentru a studia designul, dar, din păcate, nu poate găsi un loc de muncă, așa că lucrează într-un club disco toată noaptea și vine întotdeauna acasă la 6 dimineața, așa că este adesea foarte obosită în timpul zilei. • Gaspard este un artist, care încă nu a înțeles ce vrea să facă cu viața lui, întotdeauna întârzie cu plata chiriei și de multe ori îi cere bani lui San, care îl ajută fără rețineri. 	60	Activități de joc de rol	Coli de hârtie pe care să se scrie scenariile trebuie împărțite grupurilor

	<p><i>Într-o zi izbucnește o certă uriașă între colegii de cameră: Giovanna se enervează pentru că în fiecare dimineață la ora șapte San gătește și face mult zgomot și umple casa de mirosuri de mâncare. Giovanna este foarte agresivă cu el. Gaspard nu poate calma spiritele; știe că Giovanna este o colegă de cameră foarte bună, dar este prieten și cu San.</i></p> <p>Cum se termină povestea? Gaseste o solutie!</p> <p>Scenariul nr. 2</p> <p><i>La liceu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Karim merge la școală de 6 luni, vine din Maroc și nu vorbește italiana foarte bine. • Fredrich este german și este în Italia de numai 2 ani, dar a învățat limba rapid. • Paolo este italian și vine dintr-un cartier foarte sărac. <p><i>Toți 3 sunt legați de o prietenie strânsă. Într-o zi, unul dintre colegi invită toată clasa la petrecerea de ziua lui, mai puțin pe Karim și Paolo. Fredrich merge la petrecere, dar ziua următoare se simte vinovat, iar prietenii lui sunt foarte triști.</i></p> <p>Ce va face grupul de prieteni pentru a-și salva prietenia?</p> <p>Scenariul nr. 3</p>			
--	--	--	--	--

<p><i>La granița dintre o țară non-europeană și o altă țară europeană</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Un refugiat cu familia sa încearcă să treacă frontiera fraudulos; este speriat și nu are bani. Le este frig și nu pot fi trimiși înapoi. • Un polițist de frontieră nu știe ce să facă. Situația îl îngrijorează și îl impresionează, dar nu îi poate lăsa să treacă. • O persoană de contact de la un ONG ce militează pentru drepturile omului. <p><i>Bărbatul care încearcă să treacă granița Uniunii Europene are dreptul să aplice pentru statutul de refugiat, dar comportamentul său anxios și nevrotic datorat nivelului ridicat de stres îl agită pe polițist.</i></p> <p>Cum vor rezolva această situație dramatică?</p> <p>Scenariul nr. 4</p> <p><i>La liceu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Martin este un elev model; îi place literatura, istoria și geografia; cântă la pian și îi place să călătorească împreună cu familia. • Ivo niciodată nu învață și nu își face temele. Îi place doar să joace fotbal. Este adesea singur acasă pentru că mama lui lucrează toată ziua; îi place să joace fotbal în grădina din apropierea casei sale. • Rita este o profesoară de istorie foarte tânără și vrea ca Martin și Ivo să lucreze împreună la un proiect la istorie, pe care să îl prezinte în fața clasei. <p><i>Pentru Martie este foarte important să ia 10 pentru proiect, dar pe Ivo nu îl interesează școala. Termenul limită se apropie; cei doi colegi se ceartă</i></p>			
---	--	--	--

	<p><i>întruna, până ajung să se ia la bătaie. Dacă nu găsesc o soluție, vor lua amândoi note proaste.</i></p> <p>Ce se va întâmpla în ziua prezentării? Care va fi observația profesoarei Rita?</p> <p>Scenariul nr. 5</p> <p><i>Într-un centru pentru tineret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Giulia este o tânără lucrătoare de tineret care tocmai a început să lucreze într-un centru pentru tineret, cu copii ce au probleme în familie. Richard este un copil de 12 ani dintr-o țară africană. Peter este un copil de 12 ani de etnie romă. <p><i>Richard și Peter se ceartă frecvent și au uneori comportamente ofensatoare și, din păcate chiar și rasiste. Șeful Giuliei îi cere să găsească o soluție pentru ca cei doi copii să ajungă să se cunoască mai bine.</i></p> <p>Cum se va comporta Giulia?</p>			
4	<p>Evaluare</p> <p>Trainerul ar trebui să medieze compararea tehnicilor folosite pentru gestionarea conflictelor.</p>	10	Brainstorming sau dezbateri	Flipchart pentru a evidenția unele cuvinte cheie
5	Pauză de cafea	15		
A doua temă: Arta povestirii ca instrument de incluziune				

SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



6	Jocuri de energizare <p>Împărțiți pe echipe, participanții trebuie să formeze un cerc. Instructorul îi invită să închidă ochii, să întindă brațele în față și să încerce să ajungă la mâinile celorlalți participanți. Fără să deschidă cercul, participanții deschid ochii și încearcă să desfacă „nodul” pe care l-au creat cu brațele lor, încercând să facă un cerc perfect. Câștigătorul va fi prima echipă care reușește să dezlege „nodul” fără a-și separa mâinile. Toate echipele trebuie să finalizeze activitatea.</p>	5	Jocuri de energizare	Muzică de fundal
7	Prezentare despre istorisire <p>National Storytelling Network (Rețeaua națională a istorisirilor) definește arta povestirii ca o formă antică de artă și o formă valoroasă de exprimare umană. “Arta povestirii are strânse legături cu literatura, cu cultura populară, cu patrimoniul cultural. Este un omagiu adus limbii materne, limbilor străine, dialogului intercultural” (FEST, Federation for European Storytelling).</p> <p>Povestirea orală poate fi folosită pentru diverse grupuri țintă și pentru a aborda diferite probleme sau fenomene sociale; poate reprezenta o modalitate de a surprinde și de a conserva cultura, tradiția și identitatea (FEST, Federation for European Storytelling) sau poate fi folosită ca instrument de incluziune socială.</p>	15	Prezentare	Laptop pentru prezentare PowerPoint Flipchart pentru notarea unor noțiuni cheie din timpul prezentării
8	Spune-mi o poveste <p>“Spune o poveste” este un exercițiu de imaginație; plecând de la câteva cuvinte cheie, participanții vor dezvolta o poveste prin care să transmită care sunt gândurile și sentimentele lor cu privire la o problemă socială.</p>	45	Povestire orală	Trainerul trebuie să pregătească 4 cutii și mai

SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



	<p>Participanții sunt împărțiți în 5 grupuri de câte 3.</p> <p>În mijlocul camerei sunt patru cutii</p> <ul style="list-style-type: none"> • Locație • personaj principal • Subiect • obiectiv <p>Instructorul trebuie să introducă în cutii cartonașe pe care sunt descrise diferite locații, protagoniști, subiecte și obiective. Nu există limite pentru imaginația ta!</p> <p>Fiecare grup trebuie să ia câte un cartonaș din fiecare cutie. Pe baza informațiilor de pe cartonașe, participanții trebuie să creeze o poveste.</p> <p>Odată povestea creată, participanții sunt încurajați să o deseneze, să o scrie sau să o pună în scenă, filmând-o cu telefonul.</p> <p>Ulterior, 2 grupe se vor uni și vor fi instruiți să creeze o singură poveste pe baza celor 2 povești anterioare.</p>			multe cartonașe
9	<p>Evaluare</p> <p>Trainerul invită participanții să se așeze în cerc și să își exprime părerile și sentimentele legate de activitatea desfășurată, într-un singur cuvânt.</p>	10	În cerc	Trainerul notează cuvintele participanților, pentru a întocmi un raport

10	Pauză de cafea	15		
A treia temă: Activități de colaborare ca instrument de incluziune				
11	Jocuri de energizare Facilitatorul numește câteva culori. Participanții trebuie să atingă cât mai repede un obiect de culoarea respectivă. Următorul pas ar putea fi ca fiecare să atingă un articol vestimentar sau un accesoriu de aceeași culoare, al unuia dintre membrii grupului.	10	Jocuri de energizare	
12	Prezentare despre activitățile de colaborare O activitate de colaborare implică – după cum o denotă și numele acesteia – colaborare între diferiți subiecți, încurajarea vorbirii, ascultării și a acționării împreună. Lucrul cu un partener sau într-un grup restrâns permite studenților sau, în general, tinerilor și adulților, să se simtă mai încrezători. Formarea grupurilor necesită atenție sporită; de exemplu: e important ca grupul să fie eterogen, să cuprindă bărbați și femei din medii sociale și culturale diferite. Lucrul în echipă trebuie organizat în așa fel încât toți membrii echipei să aibă un rol și să contribuie în mod activ și concret la desfășurarea activității. Conform Fundației Bell, se pot identifica 4 tipuri de activități de colaborare: <ul style="list-style-type: none"> • Discuții în perechi sau în grup • Colaborare pentru îndeplinirea unor sarcini comune • Activități cu elemente de competitivitate / jocuri • Teatru și joc de rol 	10	Prezentare	Laptop pentru prezentare PowerPoint Flipchart pentru notarea unor cuvinte cheie din timpul prezentării

	<ul style="list-style-type: none"> Activități de schimb de informații, incluzând jocuri de barieră 			
13	<p>“Podul peste marele râu”</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicați concursul fiecărui grup și oferiți-le materialele <p>Sunteți locuitorii unui sat de pe unul din malurile “marelui râu”.</p> <p>Ați hotărât, împreună cu locuitorii din satul de pe celălalt mal să construiți un pod.</p> <p>Fiecare din cele doua sate este responsabil pentru construirea unei jumătăți a structurii.</p> <p>Comunicarea dintre cele două sate este dificil de realizat, dar sperați să puteți profita de orice contact pe care îl veți putea avea cu persoanele din celălalt sat. O persoană va fi trimisă pentru stabilirea comunicării între cele două comunități.</p> <p>În 20 de minute trebuie să aveți jumătatea voastră de pod gata și să o conectați cu cea a celuilalt sat.</p> <p>Odată podul terminat, o comisie va testa structura: podul trebuie să fie suficient de puternic pentru a susține un pahar cu apă plasat în mijlocul acestuia.</p> <ul style="list-style-type: none"> După 10 minute, alegeți un participant din fiecare grup și acordați-i rolul de migrant, furnizându-i, în același timp și informațiile necesare. <p>Ai devenit acum migrant. Te-ai mutat din satul natal în satul de peste râu. Noul sat este acum noua ta comunitate permanentă; totuși, nimic nu este ușor în acest mic microcosmos.</p>	45	Învățare în colaborare	<p>Lipici, carton, cutii, banda adezivă.</p> <p>Trainerul trebuie să pregătească coli de hârtie pe care să scrie instrucțiuni pentru ambele grupe și pentru interpretul migrantilor.</p>

SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



	<p>Odată ajuns în noul sat, nu vei putea înțelege limba vorbită și, prin urmare, nu îți este permis să vorbești sau să reacționezi la spusele celorlalți.</p> <p>Cu toate acestea, te poți exprima gesticulând sau poți reacționa la gesturile altor oameni (dar ține seama doar de gesturile lor, nu și de cuvintele lor!)</p> <p>Izolarea ta lingvistică va lua sfârșit când va hotărî unul dintre facilitatori. În acel moment, vei fi învățat deja limba satului gazdă și ți se va permite să comunici verbal din nou.</p> <ul style="list-style-type: none"> La final, uniți cele două jumătăți de pod și verificați dacă susțin un pahar cu apă. 			
14	<p>Evaluare</p> <p>A fost dificil să comunicați și să lucrați în grup? Cum s-a simțit persoana care a jucat rolul migrantului?</p> <p>A fost greu să fii acceptat? A fost util în construirea podului?</p>	10	În cerc	Trainerul notează răspunsurile participanților
15	Prânzul	60		
A patra temă: Cartografierea Gândurilor ca instrument de incluziune (Mind Mapping)				
16	<p>Jocuri de energizare</p> <p>Jumătate din grup stă pe scaune, rămânând un scaun gol – cealaltă jumătate în spatele lor, cu mâinile în jos (câte o persoană în spatele fiecărui scaun, inclusiv în spatele scaunului gol). Persoana din spatele scaunului gol este "seducătorul". El / Ea încearcă să "seducă" pe cineva, ca să îl aducă pe scaunul gol, făcând din ochi celor care stau pe scaune. Dacă li se face cu ochiul, trebuie să sară de pe scaun înainte ca persoana din spatele lor să îi</p>	15	Jocuri de energizare	Pregătiți încăperea cu scaune așezate în cerc

	prindă. Dacă scapă, ocupă scaunul liber al "seducătorului" și este rândul altcuiva să facă cu ochiul. Dacă sunt prinși, se rămân pe loc și "seducătorul" trebuie să facă cu ochiul altcuiva.			
17	<p>Prezentare despre Cartografierea gândurilor (Mind Mapping)</p> <p>Hărțile mentale sunt reprezentări vizuale ale conceptelor. Punctul de plecare este o idee sau un subiect. Primul pas este să identificați un cuvânt cheie care reprezintă conceptul. Apoi cuvintele cheie sau imaginile se ramifică spre tot mai multe exemple specifice. Hărțile mentale pot fi foarte personalizate și încurajează realizarea de conexiuni multiple; ele ajută în procesul de înțelegere, dar te ajută, de asemenea, să exprimi un concept într-o manieră ușoară. Adesea, persoanele timide sau care întâmpină dificultăți în exprimarea sentimentelor, pot folosi hărțile mentale pentru a-i ajuta să extrapoleze ce este în sufletul lor. Hărțile mentale digitale pot fi de real ajutor în dezvoltarea unor diferite activități:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activități de brainstorming • Sprijin în creativitate • Sprijin în reprezentare • Sprijin în memorarea conceptelor fundamentale • Comunicarea gândurilor • Socializarea cunoașterii • Proiectarea și implementarea cursurilor interdisciplinare • Organizarea resurselor activităților și de timp • Instrument de învățare cooperativă 	15	Prezentare	<p>Laptop for Prezentare PowerPoint</p> <p>Flipchart pentru notarea unor cuvinte cheie din timpul prezentării</p>

SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



18	Mind Mapping pentru incluziune socială <ul style="list-style-type: none"> • Împărțiți participanții în 3 grupe de câte 5 • Alegeți 3 chestiuni sociale (marginalizare, radicalizare, rasism) • Desemnați câte un subiect fiecărei grupe • Fiecare grup trebuie să creeze o hartă mentală care explică aspectul social, ca și cum ar explica problema unor copii de școală primară. • Fiecare grupă trebuie să explice harta mentală celorlalți participanți 	30	Mind Mapping	Trainerul trebuie să pregătească coli de hârtie pe care să scrie cele 3 cuvinte cheie
19	Evaluare E complicat să realizezi o hartă ? ce puncte forte și ce puncte slabe are o hartă mentală?	10	În cerc	Trainerul notează răspunsurile participanților
Evaluare finală La finalul zilei, participanții vor lipi pe "postarea zilei" emoticoane (reproduse pe suport de hârtie) pentru a-și exprima reacțiile la activitatea desfășurată, având posibilitatea să lase și comentarii.				
Training Material	Manualul studentului			
Resurse:	FEST Federation for European Storytelling. Extras din: https://fest-network.eu/ Mind-Mapping: Extras din: https://www.mindmapping.com Fundatia Bell; Extras din: https://ealresources.bell-foundation.org.uk/teachers/great-ideas-collaborative-activities Definiție a culturii democratice, extras din: http://fundfordemocraticculture.org/democratic-culture/			

2.2. Material didactic suplimentar

- 1 prezentare PowerPoint
- 1 manual al studentului