

A detailed historical map of the Americas and the Caribbean region, showing various geographical features, cities, and sailing routes. A dashed line is drawn across the top left portion of the map. The map includes a compass rose in the bottom left corner and various place names such as 'Rupert's Land', 'New England', 'Staten Landt', 'Caribbean Sea', 'Ecuador', and 'Bahia'.

Edukacyjna gra w karty

Odkrywanie dekolonizacji

Przewodnik dla dzieci i edukatorów

Kim jesteśmy

Niniejszy przewodnik został opracowany w ramach projektu "Reverse the Map" (nr projektu. KA210-SCH – Partnerstwa na małą skalę w edukacji szkolnej w ramach programu Erasmus+ Komisji Europejskiej).

Wsparcie Komisji Europejskiej przy tworzeniu niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągana do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

Ta publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons. Niniejsza publikacja została wydana w 2024 roku.

Partnerzy, którzy wnieśli wkład :


élan *interculturel*
Elan Interculturel
www.elaninterculturel.com


Association CKB
<https://ckb97170.wixsite.com/ckb971>


Grupa Studia O.
<http://studnia.org/>

Niniejszy przewodnik jest dostępny w języku angielskim, francuskim, polskim i kreolskim.



Spis treści

Wstęp

Kilka wskazówek przed użyciem kart

Gry w karty

Labirynt dekolonizacji

Kostka definicji

Narysuj swoją kartę

Kto jest moim bohaterem (gra pamięciowa)

Referencje

Error! Bookn

Wstęp

Co to jest?

Edukacyjna gra w karty „Odkrywanie dekolonizacji” jest materiałem szkoleniowym, który został wypracowany z edukatorami i dziećmi podczas lokalnych warsztatów i wywiadów w celu przybliżenia im głównych pojęć dekolonizacji i pobudzenia ich do refleksji nad dekolonialnością w prosty i przystępny sposób.

Gra w karty składa się z czterech talii. Są to:

1. Talia pojęć
2. Talia definicji
3. Talia pytań
4. Talia bohaterów

Żadna z talii nie jest wyczerpująca. Wszystkie wybrane terminy i treści, które znajdują się na kartach, są możliwymi sposobami nazywania i definiowania bardzo złożonych zjawisk. Proponowane terminy i definicje są otwarte na ponowne ich przemyślenie, a my zapraszamy i zachęcamy użytkowników do dostosowywania treści kart tak, aby jak najlepiej pasowały do ich konkretnego kontekstu. Na końcu każdej talii znajduje się wzór pustej karty, którą można wykorzystać do dodawania kart do danych talii lub do tworzenia własnych talii.

Talia pojęć

Talia składa się z zestawienia 21 kluczowych pojęć, które pojawiły się w naszych lokalnych wywiadach i warsztatach: wstyd, pochodzenie, tożsamość, migracja, rasizm, akcent, duma, ojczyzna, kolonizacja, dekolonizacja, wielokulturowość, inwazja / okupacja, wyzysk, niewolnictwo, przemoc, wolność, historia, tradycje, pamięć, sprawiedliwość i władza. Na każdej karcie znajduje się jedynie nazwa terminu, co ułatwia działania ukierunkowane na rozpoczęcie rozmowy na temat definicji i kontekstów związanych z różnymi pojęciami. Dodatkowe pojęcia można dodawać za pomocą pustej karty umieszczonej na końcu każdej talii.

Talia definicji

Talia definicji składa się z 21 kart z proponowanymi definicjami pojęć zawartych w talii pojęć. Dodatkowe definicje można dodawać za pomocą pustej karty na końcu talii.

Talia pytań

Talia pytań składa się z 15 do 20 kart (w zależności od adaptacji językowej), z których każda zawiera pytanie związane z dekolonizacją. Dodatkowe pytania można dodawać za pomocą pustej karty na końcu talii pytań.

Talia bohaterów

Talia bohaterów składa się z 5 do 10 kart (w zależności od adaptacji językowej), z których każda przedstawia jakiegoś „zapomnianego” bohatera czy bohaterkę ważnego/ą dla dekolonizacji (z punktu widzenia kultury wyzwolającej się), z krótkim opisem ich bibliografii i znaczenia dla naszej historii.

Dodatkowo opracowaliśmy grę planszową, dołączoną do tego przewodnika, która może być używana ze wszystkimi taliami. Szczegółowe instrukcje można znaleźć na stronie 7, gdzie znajduje się gra "Labirynt dekolonizacji".

Po co?

Głównym celem “kart dekolonizacji” jest zaoferowanie dzieciom słownictwa i kontekstu pojęciowego, które pozwolą im zrozumieć proces dekolonizacji i jego wpływ na nasze dzisiejsze społeczeństwo, głównie gdy mówimy o migracji. Karty zostały opracowane przy użyciu metodologii "badań w działaniu" i opierają się na doświadczeniach uczniów i nauczycieli. Naszym celem jest próba zidentyfikowania, udzielenia odpowiedzi i omówienia pojęć i pytań, które mogą pojawić się u dzieci w szkole i w ich codziennym życiu.

Dekolonizacja jest kluczową kwestią w naszym współczesnym globalnym świecie, ale nie zawsze jest odpowiednio uwzględniana w kontekście edukacyjnym. Nasze karty do gry mają na celu wypełnienie tej luki informacyjnej i narzędziowej. Z tego powodu podręcznik odnosi się w szczególności do następujących kwestii:

1. Zwrócenie uwagi na drażliwe tematy i główne źródła napięć, które można rozładować poprzez dialog i zabawę;
2. Demistyfikacja rozmów na temat dekolonizacji w kontekście szkolnym i udostępnienie koncepcji dekolonizacji społeczności szkolnej;
3. Skłonienie pedagogów do refleksji i zrozumienia konsekwencji kolonializmu i jego wpływu na współczesne społeczeństwa;
4. Rozwijanie u uczniów dekolonialnego myślenia, wyposażenie ich w narzędzia edukacyjne oraz sprawianie, by czuli, że kultury, z których pochodzą i ich przeszłość historyczna są równie cenne.

Dla kogo?

Poradnik ten został stworzony z myślą o:

- Dzieciach i uczniach w wieku od 7 do 12 lat
- Społecznościach szkolnych
- Edukatorach, organizacjach i samorządach pracujących z grupami mniejszościowymi i dziećmi w ogóle
- Organizacjach zajmujących się kształceniem edukatorów

W jakim kontekście?

Chociaż niniejszy przewodnik jest przeznaczony do użytku w kontekście edukacyjnym, ma on szeroki potencjał zastosowania i może być wykorzystywany w różnych kontekstach. Na przykład, może być wykorzystywany w szkoleniu nauczycieli i edukatorów zainteresowanych dekolonizacją, oferując im narzędzia, które mogą wykorzystać w swojej przyszłej pracy. Może być również używany jako narzędzie do odkrywania procesu dekolonizacji z dziećmi w innych formalnych i nieformalnych warunkach, angażując członków danej rodziny lub całą społeczność.

Kilka wskazówek przed użyciem kart

1. Terminy wymienione na kartach nie są wyczerpujące. Wybór elementów sprzyjał uwidocznieniu jak największej różnorodności, ale ponieważ niemożliwe byłoby wymienienie wszystkich pojęć, które mogą być związane z dekolonizacją, dodano puste karty, aby gracze mogli sami dodać inne pojęcia i bohaterów, których nie uwzględniono.
2. Kwestie związane z kolonizacją i osobiste historie mogą być drażliwe i wywoływać silne emocje. Ważne jest, aby zagwarantować bezpieczną przestrzeń i uzgodnić z grupą warsztatową podstawowe zasady, takie jak wzajemny szacunek, nieosądzanie się itp.
3. Ideą tej gry jest uproszczenie złożonych pojęć, aby uczynić je przystępnymi. Dodaliśmy jednak listę odniesień, aby można było przeprowadzić dalsze badania i pogłębić wiedzę.
4. Istnieje więcej niż jeden sposób wykorzystania tego zestawu kart. Zachęcamy wszystkich edukatorów do dostosowania działań do lokalnego kontekstu, dyskusji nad nimi z kolegami. Bądźcie kreatywni!

Gry w karty

Na kolejnych stronach znajdują się opisy gier w karty proponowanych z wykorzystaniem różnych talii opracowanych w ramach tego projektu i przy współpracy wszystkich partnerów. Aby zaoszczędzić papier, sugerujemy wydrukowanie talii kart jedynie w razie potrzeby i zachowanie wydrukowanych kart, aby uniknąć konieczności wielokrotnego drukowania. Zachęcamy do dostosowania tych gier w zależności od potrzeb lub tworzenia własnych gier przy użyciu tych kart jako inspiracji.

Labirynt dekolonizacji

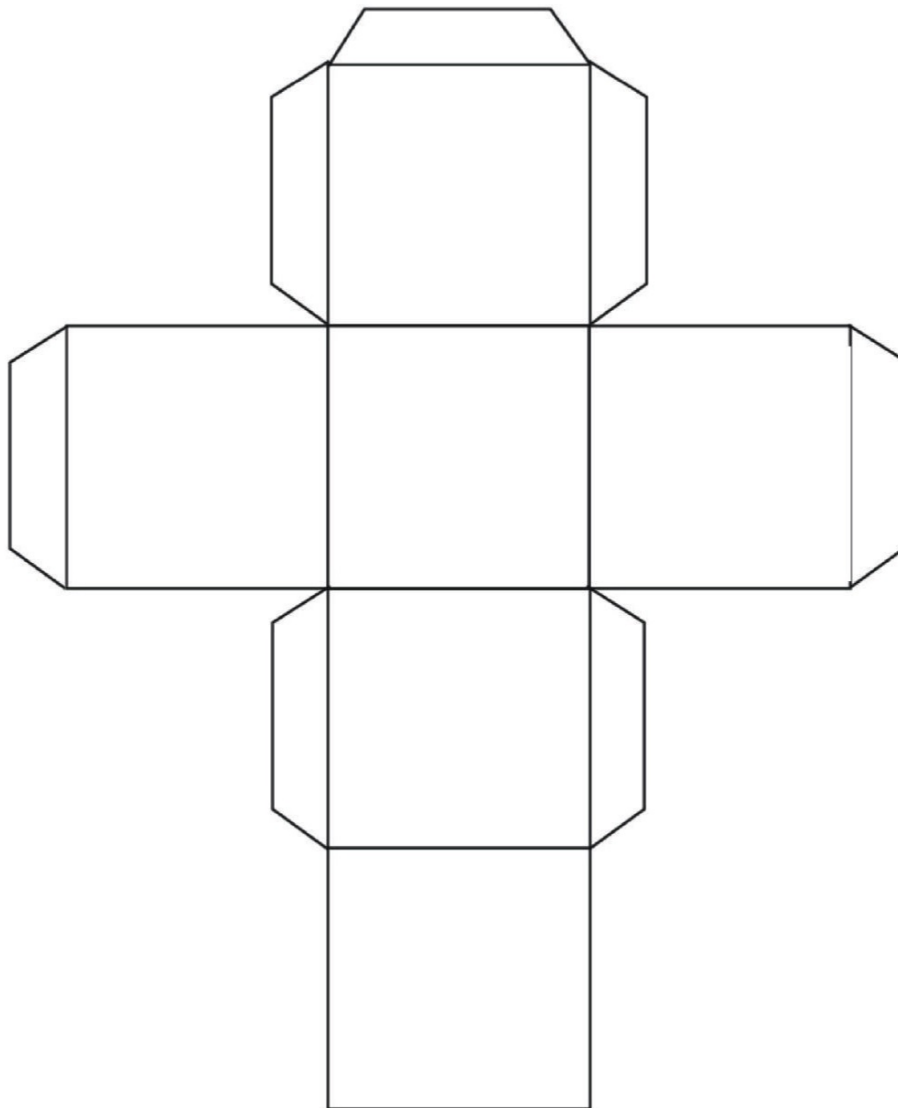
Cele	<ul style="list-style-type: none">- Zrozumienie pojęcia dekolonizacji- Praca w grupie- Zrozumienie "podróży wyzwolenczej" od punktu początkowego kolonizacji do punktu końcowego dekolonizacji- Pomaganie dzieciom w zrozumieniu negatywnych wydarzeń, które są zwykle przedstawiane w historii jako pozytywne (np. "konkwistador"...)
Talie	<ul style="list-style-type: none">- Talia definicji- Talia pytań- Pusta talia- Talia bohaterów
Wymagania	<ul style="list-style-type: none">- Plansza do gry i pionki- Kolorowe długopisy i flamastry (do pustej talii)- Kostka do gry
Liczba uczestników	<ul style="list-style-type: none">- 3-4 uczestników
Rekomendowany wiek	<ul style="list-style-type: none">- 8-12 lat
Czas trwania	<ul style="list-style-type: none">- około 1 godziny
Przebieg gry	<ol style="list-style-type: none">1. Gra rozpoczyna się od przeczytania przez dzieci definicji kolonizacji i omówienia jej.2. Dzieci wybierają pionki swoich bohaterów i posuwają się naprzód rzucając kostką.3. Na różnych polach gry dzieci będą napotykać różne wyzwania, bonusy i przeszkody. W zależności od zasad każdego pola, będą losować określone karty.4. Dzięki tej podróży zdobędą więcej wiedzy na temat kolonizacji i będą

	<p>miały niezbędne narzędzia do sformułowania pomysłu na dekolonizację.</p> <p>5. Gra kończy się na polu "dekolonizacja", gdzie wszystkie dzieci będą musiały omówić ten termin i zapisać własną definicję na pustej karcie, aby wygrać grę.</p>
Wskazówki dla edukatorów	<ul style="list-style-type: none"> - Należy nadzorować grę i interweniować, gdy definicje są czytane i omawiane, aby pomóc dzieciom w ich zrozumieniu. - Na zakończenie gry przeprowadź sesję podsumowującą, podczas której dzieci, po przedstawieniu własnej interpretacji dekolonizacji, podzielą się osobistymi refleksjami na jej temat i na temat samej gry.

Kostka definicji

Cele	<ul style="list-style-type: none"> - Odkrywanie koncepcji dekolonizacji w zabawny sposób - Dzielenie się osobistymi odczuciami i historiami związanymi z tymi pojęciami - Nauka wspólnej gry i porozumiewania się w parach
Talie	Talia definicji
Wymagania	Wydrukuj model kostki z obrazkami i przyklej wskazane części. Edukator może wybrać obrazki, które mają znaczenie dla jego grupy, lub napisać bezpośrednio pojęcia na kostce.
Liczba uczestników	3-4 uczestników
Rekomendowany wiek	8-12 lat
Czas trwania	Od 20 do 40 minut
Przebieg gry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poproś dzieci, aby utworzyły krąg i umieściły karty z definicjami w środku, obrazkami do góry. 2. Jedno z dzieci rzuca kostką i próbuje znaleźć definicję odpowiadającą wylosowanemu obrazkowi. 3. Dziecko odczytuje na głos definicję. Pozostali uczestnicy mogą zadawać pytania, podawać osobiste przykłady lub nawiązywać do innych pojęć, które już

	znają. 4. Uczestnicy rzucają kostką dotąd, aż wszystkie obrazki zostaną wylosowane i omówione.
Wskazówki dla edukatorów	Ten sam obrazek może reprezentować więcej niż jedno pojęcie, w zależności od pomysłów i argumentów dzieci.



Narysuj swoją kartę

Cele	<ul style="list-style-type: none">- Wykorzystanie metod artystycznych do odkrywania pojęć dekolonizacji- Rozwijanie krytycznego myślenia
Talie	Talia definicji lub pytań
Wymagania	Przygotuj czyste karty i kolorowe pisaki
Liczba uczestników	3-4 uczestników
Rekomendowany wiek	7-12 lat
Czas trwania	Od 20 do 40 minut
Przebieg gry	<ol style="list-style-type: none">1. Poproś dzieci o utworzenie kręgu.2. Dzieci po kolei biorą kartę z jednej z talii i odczytują ją na głos.3. Jeśli jest to karta z pytaniem, dzieci narysują odpowiedź na pytanie i przedstawiają ją swoim parom. Edukatorzy słuchają ich odpowiedzi, zadają pytania i wspierają krytyczne myślenie.4. Jeśli jest to karta definicji, dzieci rysują definicję i przedstawiają ją swoim parom. Następnie edukator przedstawi definicję, a uczestnicy omówią podobieństwa i różnice w stosunku do tego, co myśleli na początku.
Wskazówki dla edukatorów	Powiedz dzieciom, że nie ma nic złego w tym, że nie wiedzą dokładnie, co narysować. Celem gry nie jest uzyskanie jedynych właściwych odpowiedzi, ale umożliwienie dyskusji i wspólnej nauki.

Kto jest moim bohaterem (gra pamięciowa)

Cele	<ul style="list-style-type: none">- Odkrywanie zapomnianych bohaterów- z naszej historii- Debata na temat reprezentatywności
Talie	Talia bohaterów
Wymagania	Wymieszaj karty i ułóż je wszystkie na stole obrazkami do dołu w 3 lub 4 rzędach i kolumnach.

Liczba uczestników	4 - 5 uczestników
Rekomendowany wiek	7-12 lat
Czas trwania	Od 20 do 30 minut
Przebieg gry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poproś dzieci o utworzenie kręgu. 2. Każde z nich będzie mogło odkryć dwie karty. 3. W grze chodzi o odnalezienie pary kart, którą jest karta z wizerunkiem danego bohatera i karta z jego opisem. Jeśli to się uda, dziecko zatrzymuje parę i ma szansę odkryć dwie kolejne karty. Jeśli nie, karty zostają ponownie odwrócone i do gry przystępuje dziecko obok. 4. Gra kończy się, gdy wszystkie karty zostaną wybrane. Gracz z największą liczbą par zostaje zwycięzcą.
Wskazówki dla edukatorów	<p>Podczas tego działania można również porozmawiać o reprezentatywności. Dlaczego bohaterowie, o których uczymy się w szkole, odpowiadają pewnym normom? Jeśli nasze społeczeństwo jest różnorodne, to dlaczego nasi bohaterowie tacy nie są?</p>

Referencje

Aby pogłębiać badania i kontynuować pracę nad dekolonizacją, przygotowaliśmy (niewyczerpującą) listę odniesień i zestawów narzędzi dla edukatorów, członków społeczności szkolnych i członków rodzin.

Po polsku

- Podręcznik dla nauczyciela „nie tylko liczby” – zestaw pomocy dydaktycznych do nauczania o migracji i uchodźstwie w Europie:
<https://www.iom.int/sites/g/files/tmzbd1486/files/documents/NJN-FINAL-PL.pdf>
- Portal internetowy Integration through education z materiałami edukacyjnymi: scenariuszami warsztatów/lekcji na temat migracji i uchodźstwa:
<https://irse.pl/edukacja/>
- <https://centrumwielokulturowe.waw.pl/lekcje-wielokulturowe/>
- <https://forummigracyjne.org/>
- Dobrosław Kot “Tratwa Odysa. Esej o uchodźcach”, wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2020

Po francusku

- Kit migrations : 10 activités pour les 6-12 ans. « comprendre les migrations pour un accueil digne des personnes étrangères » (2022). La Cimade, disponible sur https://www.lacimade.org/wp-content/uploads/2022/02/Cimade_kit_peda.pdf.
- Les enfants migrants, quelles questions éducatives? (2019). France Culture, disponible sur <https://www.franceculture.fr/emissions/etre-et-savoir/les-enfants-migrants-quelles-questions-educatives>
- Immigration et éducation interculturelle. Ministère de l'Éducation du Québec, disponible sur <https://www.education.gouv.qc.ca/enseignants/aide-et-soutien/immigration-et-education-interculturelle/activites-interculturelles-scolaires>
- LEGRIS, Patricia ; DUBOIS, Jérémie. Disciplines scolaires et cultures politiques : Des modèles nationaux en mutation depuis 1945. Disponible sur Internet : <https://books.openedition.org/pur/16644> >