ИНСТРУКЦИИ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА МЕТАФОРИЧНИТЕ КАРТИ „FUTURE ROOTS“

Тези метафорични карти са разработени в рамките на проект **Future Roots: Young Minds, Growing Together** ("Бъдещи корени: Млади умове растат заедно"), финансиран от програма Еразъм+ на Европейския съюз, Ключово действие 2 - Малки партньорства в сферата на младежта (KA210-YOU).

Проектът се изпълнява от **SIA „Atbalsta Māja Brīvupes"** (Латвия) в партньорство със **Сдружение „Знание" – Ловеч** (България). Двете организации работиха заедно по проучването, избора на източници, дизайна и тестването на картите, обединявайки българските и латвийските народни приказки и детски игри в общ, междукултурен инструмент за междупоколенческо общуване и приобщаване.

Future Roots цели да предостави на младите хора практически и творчески инструменти, които насърчават смислен обмен между младите хора и децата, укрепват връзката между поколенията и подпомагат приобщаващите неформални образователни практики в общности от двете държави.

Проектът е финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения принадлежат единствено на автора(ите) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA носят отговорност за тях.

Какво представляват метафоричните карти Future Roots?

Future Roots е комплект от 50 метафорични карти с изображения. Всяка карта представя визуална сцена или символ, вдъхновени от европейски народни приказки, басни, митове и традиционни детски игри. Картите не съдържат текст, заглавие или предварително зададено обяснение. Техният смисъл остава отворен за интерпретация и именно това е основната им сила.

Значението на всяка карта се определя от човека, който я избира и разглежда. То се формира в конкретния момент, през неговия личен опит, възраст, културен контекст и език. По този начин картите насърчават свободното изразяване, личната рефлексия и споделянето на различни гледни точки.

Картите са създадени за работа в междупоколенческа среда и могат да бъдат използвани от младежки работници, учители, обучители, фасилитатори и млади хора в разнообразни образователни и неформални обучителни дейности. Те са подходящи както за работа с деца и младежи, така и за смесени групи от различни възрасти. Не е необходимо участниците да познават приказките или историите, които са послужили като вдъхновение за изображенията. Визуалният образ е достатъчен, за да постави началото на разговор, размисъл или творчески процес.

Важни принципи при работа с картите:

Няма правилни и грешни интерпретации

Всеки избор на карта и всяко обяснение на нейното значение са валидни. Не съществува „правилен“ отговор или предварително зададена интерпретация, която участниците трябва да открият.

Ролята на фасилитатора е да насърчава, а не да тълкува

Задачата на фасилитатора е да създаде безопасна и подкрепяща среда за изразяване, да задава отворени въпроси и да стимулира диалога. Не е необходимо да обяснява изображенията, да предлага „верни“ значения или да коригира гледната точка на участниците.

Картите преодоляват езиковите бариери

Поради липсата на текст картите могат да бъдат използвани на всеки език и в различни културни контексти. Това ги прави особено полезен инструмент при работа в многоезични, мултикултурни и междупоколенчески групи, където различното ниво на езикови умения често създава затруднения в комуникацията.

Този подход превръща картите Future Roots в универсален инструмент за насърчаване на общуването, активното слушане, емпатията, критическото мислене и обмен на опит между хора от различни поколения и културни среди.

ИГРА 1. ТАЗИ КАРТА СЪМ АЗ В МОМЕНТА

Тип: Загряване и опознаване
Група: 6–25 участници
Време: 10–15 минути
Подходяща за: Откриване на обучения, работилници и групови срещи, особено при новосформирани или междупоколенчески групи

Провеждане

Подредете всички карти с изображенията нагоре върху маса или на пода, така че да бъдат видими за всички участници. Поканете групата спокойно да разгледа картите и да избере една, която най-добре отговаря на въпроса:

„Кое изображение най-точно отразява как се чувствате в момента или причината, поради която сте тук днес?“

След избора участниците сядат в кръг. Всеки показва своята карта и споделя накратко какво вижда в нея и защо я е избрал. По време на споделянето останалите участници слушат, без да коментират или оценяват.

Въпроси за рефлексия

- Какво привлече вниманието ви към избраната карта?
- Имаше ли карта, която се колебаехте дали да изберете?
- Забелязахте ли сходства или различия в изборите на групата?

Насоки за фасилитатора

Това упражнение създава безопасно пространство за първи контакт и опознаване. Подчертайте, че няма правилни и грешни интерпретации. Ако някой участник не може или не желае да обясни избора си подробно, това също е напълно приемливо.

Упражнението може успешно да бъде използвано и в края на среща или обучение. В този случай въпросът се променя на:

„Коя карта най-добре показва с какво си тръгвате от днешната среща?“

ИГРА 2. МОСТЪТ

Тип: Диалог и изграждане на взаимно разбиране
Група: 10–24 участници
Време: 30–40 минути
Подходяща за: Междупоколенчески групи, интеркултурни обучения, общностни и образователни работилници

Провеждане

Разделете участниците на две групи, като по възможност съчетаете хора с различен житейски опит, възраст или културен контекст. Всяка група разглежда картите и избира едно изображение, което според нея най-добре представя нейния свят, общност, поколение или споделен опит. След кратко обсъждане групите представят своя избор и обясняват какво символизира той за тях. След това двете групи работят заедно, за да изберат трета карта – „моста“. Това е изображение, което може да свърже двата различни свята и да покаже обща основа, възможност за сътрудничество или взаимно разбиране.

Накрая участниците представят избраната карта и споделят как са достигнали до нея.

Допълнителен етап

По желание всеки участник може да избере още една карта, която показва неговата лична роля в изграждането на този мост между хората, групите или поколенията.

Въпроси за рефлексия

- Какво улесни или затрудни избора на общата карта?
- Какво научихте за гледната точка на другата група?
- Имаше ли карта, която първоначално не разбирахте, но впоследствие придоби нов смисъл?
- Какво е необходимо, за да се изгради мост между различни хора и общности?

Насоки за фасилитатора

Ценността на упражнението се крие не толкова в крайния избор, колкото в процеса на договаряне и обсъждане. Насърчавайте участниците да изследват различията и сходствата между своите интерпретации и да търсят общи точки без натиск да постигнат пълно съгласие.

ИГРА 3. НЕЗАВЪРШЕНАТА ИСТОРИЯ

Тип: Творческо разказване на истории
Група: 6–16 участници
Време: 25–35 минути
Подходяща за: Творчески работилници и смесени възрастови групи

Провеждане

Изтеглете три случайни карти:

- Начало
- Обрат
- Отворен край

Малки групи от 3 до 4 участници създават кратка история, която логически или символично свързва трите изображения в зададения ред. Насърчете ги да използват всяка карта като ключов елемент от сюжета: първата да постави началото на историята, втората да въведе предизвикателство или промяна, а третата да остави отворен въпрос, посока за развитие или възможен завършек. Историята може да бъде реалистична, приказна или напълно въображаема.

Въпроси за рефлексия

- Какви общи теми се появиха в различните истории?
- Как едно и също изображение придоби различни значения?

Насоки за фасилитатора

Поощрявайте разнообразни интерпретации и творческо мислене.

ИГРА 4. ОБЩИТЕ НИ ЦЕННОСТИ

Тип: Изследване на ценности и групово вземане на решения
Група: 10–20 участници
Време: 35–45 минути
Подходяща за: Обучения по гражданско участие и общностна работа

Провеждане

Подредете всички карти така, че да бъдат видими за участниците. Осигурете на всеки по три жетона, камъчета или други малки предмети за отбелязване.

Поканете участниците да разгледат изображенията и да поставят своите три жетона върху картите, които според тях представят най-важните ценности или качества за изграждането на здрава и подкрепяща общност. Всеки жетон трябва да бъде поставен върху различна карта.

След като всички направят своя избор, разгледайте резултатите заедно. Кои карти са получили най-много жетони? Има ли карти, които не са получили нито един?

След това участниците се разделят на малки групи от 3 до 4 души. Всяка група има задача да обсъди различните гледни точки и да постигне съгласие за общ набор от пет карти, които най-добре представят ценностите, необходими на една успешна общност. Накрая групите представят избраните карти и аргументите за това.

Въпроси за рефлексия

- За кои карти беше най-трудно да постигнете съгласие?
- Имаше ли ценности, които всички смятаха за важни?
- Кои значими ценности останаха извън окончателния избор?
- От кое свое предпочитание трябваше да се откажете в името на груповото решение?
- Как протече процесът на договаряне във вашата група?

Насоки за фасилитатора

Наблюдавайте процеса на преговори, а не само крайния резултат.

ИГРА 5. КАРТАТА ЗА ДЕБАТ

Тип: Критическо мислене и структурирана дискусия
Група: 10–20 участници
Време: 30–40 минути

Провеждане

Изберете карта с многозначно или провокативно изображение и я поставете в центъра на групата. Поканете участниците първо да споделят какво виждат и какви асоциации поражда изображението.
След кратка дискусия формулирайте твърдение, свързано с темата на картата. Участниците застават физически в пространството според позицията си: „Съгласен съм“, „Не съм съгласен“ или „Не съм сигурен“.
Участниците аргументират своите позиции, като използват примери от реалния живот. В процеса на дискусията могат свободно да променят мястото си, ако са убедени от аргументите на другите.

Въпроси за рефлексия

- Кой аргумент ви накара да се замислите най-много?
- Променихте ли мнението си по време на дискусията?
- Как се почувствахте, когато чухте различна гледна точка?

Насоки за фасилитатора

Целта не е постигането на консенсус. Основният фокус е върху умението да се изразява позиция, да се изслушват различни мнения и да се води конструктивен диалог.

ИГРА 6. МОЕТО ПЪТУВАНЕ

Тип: Лична рефлексия и приключване на процес
Група: 8–20 участници
Време: 35–45 минути
Подходяща за: Финал на обучения, лидерски програми и дългосрочни работилници

Провеждане

Всеки участник избира три карти и ги подрежда в последователност:
1.Откъде идвам
2. Къде съм сега
3.Накъде отивам
Изображенията могат да бъдат свързани с личен опит, настоящи предизвикателства или бъдещи цели.
След избора участниците споделят по двойки, а при достатъчно доверие и пред цялата група.

Въпроси за рефлексия

- Коя карта беше най-трудна за избор?
- Каква връзка съществува между трите изображения?
- Какво научихте за себе си чрез това упражнение?

Насоки за фасилитатора

Осигурете достатъчно време за размисъл и не бързайте със споделянето. Понякога самият процес на избор е по-ценен от обяснението.

ИГРА 7. ЧИЯ ИСТОРИЯ Е ТОВА?

Тип: Разказване на истории и смяна на перспектива
Група: 8–24 участници
Време: 40–55 минути
Подходяща за: Междупоколенчески групи, обучение на младежки работници и социални професионалисти

Провеждане

Изберете една карта с персонаж и три метафорични карти, които ще определят развитието на историята.
Участниците създават кратък разказ от гледната точка на избрания персонаж.
След това фасилитаторът сменя персонажа и предлага същата история да бъде преразказана от нова перспектива. В последния етап могат да бъдат включени два персонажа, които се срещат в една и съща история.

Въпроси за рефлексия

- Как се промени историята при смяната на героя?
- Коя перспектива беше най-лесна и коя най-трудна за разбиране?
- Какво научихте за другите поколения или житейски етапи?

Насоки за фасилитатора

Подчертавайте, че упражнението не търси правилна история, а различни начини за разбиране на един и същ опит.

ИГРА 8. МОИТЕ ТРИ АЗ-а

Тип: Идентичност, саморефлексия и бъдеща перспектива
Група: 8–20 участници
Време: 30–40 минути
Подходяща за: Междупоколенчески групи, лидерски програми, приключване на обучителен ден

Провеждане

Поканете участниците да разгледат всички карти и да изберат три изображения:
1.Аз като дете
2.Аз днес
3.Аз, какъвто искам да бъда
След избора участниците споделят по двойки или в малки групи. При желание могат да представят една от картите пред цялата група.

Въпроси за рефлексия

- Какво свързва трите избрани карти?
- Какво от миналото си носите и днес?
- Как си представяте своето бъдещо развитие?

Насоки за фасилитатора

Това упражнение често води до по-дълбоки лични споделяния. Осигурете спокойна атмосфера и уважавайте правото на участниците да споделят само толкова, колкото желаят.

ИГРА 9. ЧЕТИРИ КАРТИ, ЕДИН ЧОВЕК

Тип: Самоопознаване и изграждане на групова свързаност
Група: 8–24 участници
Време: 35–50 минути
Подходяща за: Начало на обучения, изграждане на доверие и групова кохезия

Провеждане

Всеки участник избира четири карти, които представят:
1.Моята идентичност
2.Моят произход
3.Аз като професионалист
4.Аз в тази група
След подреждането на картите участниците ги представят пред партньор, малка група или пред всички, според размера на групата и нивото на доверие.
В допълнение може да бъде организирана „галерия“, в която участниците разглеждат изборите на останалите и откриват прилики и различия.

Въпроси за рефлексия

- Коя карта беше най-лесна за избор?
- Коя карта ви изненада най-много?
- Какво научихте за останалите участници?

Насоки за фасилитатора

Насърчавайте автентичността. Особено при картата „Аз като професионалист“ напомнете, че несигурността и търсенето също са валидна част от професионалното развитие.

ИГРА 10. ОТ РАЗЛИЧИЕ КЪМ ПРИНАДЛЕЖНОСТ

Тип: Изследване на ценности, многообразие и приобщаване
Група: 10–24 участници
Време: 45–60 минути
Подходяща за: Обучения по разнообразие, приобщаване, междукултурен диалог и гражданско образование

Провеждане

Поставете на видимо място понятията:
Разнообразие, Приобщаване, Принадлежност, Предразсъдък, Стереотип, Дискриминация, Изключване.
Всеки участник избира изображения, които според него най-добре представят всяко от понятията.
След индивидуалната работа участниците обсъждат избора си в малки групи и сравняват различните интерпретации. Накрая цялата група създава обща визуална карта на понятията и връзките между тях.

Въпроси за рефлексия

· Кое понятие беше най-трудно за представяне чрез изображение?
· За кое понятие се появиха най-много различни интерпретации?
· Какво ново разбрахте за връзката между приобщаването и принадлежността?

Насоки за фасилитатора

Темите могат да бъдат чувствителни и свързани с личен опит. Насърчавайте уважителен диалог и никога не изисквайте участниците да споделят повече, отколкото се чувстват комфортно. Най-ценни са различните гледни точки и разговорите, които те пораждат.

Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia
Съфинансирано от Европейския съюз
Atbalsta maja Brīvupes
сдружение знание Ловеч