

**Temat:** Wprowadzenie do tematu Edukacji globalnej

Scenariusz poprawiony według sugestii młodzieży z Fundacji Wyobraź sobie podczas realizacji projektu “Edukacja globalna oczami młodzieży” współfinansowanego w ramach polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.

**Autorka scenariusza:** Anna Książek

**Cel:** Zapoznanie osób uczestniczących z koncepcją Edukacji globalnej

**Zamierzenia/po zajęciach osoby uczestniczące będą:**

- zintegrowane i gotowe do dalszej pracy
- wiedziały i rozumiały czym jest Edukacja globalna i dlaczego warto się nią zajmować
- znały podstawowe pojęcia w obrębie Edukacji globalnej
- znały przykłady realnych projektów zmieniających Świat na lepsze z globalnego Południa

**Czas trwania:** 2h

**Materiały:** Wydrukowany załącznik 2 (jeden dla każdej kilkusobowej grupy), długopisy, kartki (najlepiej z upcyklingu/do ponownego użytku), rzutnik, komputer, kolorowe kartki, kostka do gry.

W przypadku warsztatu online: przygotowana wersja online Gry Światozmieniaczy/ek (np. w aplikacji Miro), przygotowane zadania (np. z wykorzystaniem narzędzi google drive), kostka do gry online, dostęp do zooma lub innej platformy umożliwiającej pracę w oddzielnych pokojach.

**Przebieg:**

1. Wprowadzenie i rozgrzewka

Przywitaj osoby uczestniczące i powiedz, że na dzisiejszym warsztacie będziemy mieli okazję zagrać wspólnie w Grę Światozmieniaczy/ek i dowiedzieć się czym jest Edukacja globalna.

Zanim przejdziemy do tematu, zaproponuj osobom uczestniczącym ćwiczenie integrujące, np. rozmowy w parach.

Osoby uczestniczące dobierają się parami. Będą miały minutę na przedyskutowanie podanego przez osobę prowadzącą tematu. Po minucie szukają nowej pary oraz otrzymują nowy temat do dyskusji. Przykładowe tematy:

Mój dzień zaczął się od...

Lubię...

Jestem tutaj, bo...

Zmienianie Świata oznacza dla mnie...

W wersji online ćwiczenie można wykonać przydzielając osoby do różnych pokoi np. na zoomie. W tym przypadku lepiej wydłużyć czas rozmowy do 2-3 minut i dokonać nie więcej niż 3 zmian, gdyż technicznie zmienianie pokoi więcej razy może okazać się męczące dla osób uczestniczących.

Czas: 15 minut

## 2. Gra Światozmieniaczy/ek

Wyłumacz osobom uczestniczącym zasady gry, w której wezmą udział. Na stole lub podłodze rozkładamy kartki w trzech kolorach, tworząc trasę, po której będą się poruszać osoby grające za pomocą pionka. Każdy kolor kartki (pola gry) oznacza coś innego, np.: niebieski – historia światozmieniacza/ki, czerwony – zadanie do wykonania, żółty – polecenie na planszy.

Liczba pól zależy od czasu przewidzianego na grę i liczby osób uczestniczących. W razie potrzeby można dodać lub usunąć pola. W grze uczestniczą kilkusobowe zespoły, jednak nie grają one przeciwko sobie, ale ze sobą. W grze jest tylko jeden pionek, który wszystkie osoby uczestniczące mogą wybrać wspólnie z dostępnych w sali przedmiotów. Pierwszy zespół rzuca kostką i pionek przesuwają o określoną liczbę pól. W zależności od koloru

pola zespół rzucający wybiera historię światozmieniacza/ki, którą chce poznać (pole niebieskie), losuje zadanie lub polecenie do wykonania (pole czerwone lub pole żółte). Zadanie wykonują wszystkie zespoły. Jeśli każdy zespół zrobi to prawidłowo, pionek przesuwa się o dwa pola do przodu (lub o jedno pole, jeśli odpowiedź została udzielona częściowo). Polecenia wykonywane są raz i dotyczą poruszania się po planszy. Następnie kolejny zespół rzuca kostką. Cały czas gramy jednym pionkiem, mając wspólny cel – posuwanie się do przodu.

W wersji online grę można przygotować na platformie Miro (zobacz przykład w załączniku 1). W tym przypadku osoba prowadząca przesuwa pionek oraz rzuca wirtualną kostką (np. <https://freeonlinedice.com/>), zaś zadania wykonywane są w różnych wirtualnych pokojach (np. w tak zwanych “oddzielnych pokojach” na platformie zoom).

#### Zadania:

- Quiz: Zespoły otrzymują zestaw 10 pytań. Przez pierwsze 5-10 minut starają się samodzielnie na nie odpowiedzieć. Następnie otrzymują zestaw faktów, w których odnaleźć mogą prawidłowe odpowiedzi. Porównują je z własnymi domysłami. Podsumowując na forum pytamy o ich spostrzeżenia i wrażenia po porównaniu jednych odpowiedzi z drugimi. Pytania i fakty znajdują się w załączniku 2. Zadanie opracowane na podstawie publikacji IGO *Zrozum Świat*.
- Definicje: Poproś grupy o przedyskutowanie i zapisanie definicji Edukacji globalnej. Następnie podsumuj i dokładnie omów definicję, pokazując ją na plakacie lub prezentacji (pełna definicja znajduje się w załączniku 3). Sprawdź czy osoby uczestniczące mają jakieś pytania. To dobry moment na wprowadzenie również innych pojęć, np. globalnej Południe, Cele Zrównoważonego Rozwoju.
- Świat jako globalna wioska: Zespoły dyskutują co według nich oznacza zdanie, że świat jest globalną wioską? Czym przejawia się to w rzeczywistości? Jakie ma to konsekwencje? Podsumowując zadanie zastanawiamy się czy i dlaczego Edukacja globalna jest ważna?

#### Historie Światozmieniaczy/ek z krajów globalnego Południa:

(Przed opowiedzeniem danej historii, możesz pozwolić osobom uczestniczącym samodzielnie wybrać którą historię chciałyby usłyszeć na podstawie tytułu lub nazwy przedsięwzięcia. W wersji offline możesz wydrukować zdjęcia ilustrujące daną historię jako dodatkowy element wizualny - pamiętaj o przestrzeganiu [Kodeksu w sprawie obrazów i wiadomości dotyczących krajów południa!](#) - zaś w wersji online przygotować krótką ankietę, bezpośrednio na zoomie lub z wykorzystaniem formularza Google drive. W obu przypadkach w tle opowieści możesz pokazać dodatkowe zdjęcia, dostępne pod linkami podanymi poniżej każdej historii.

Przykładowe historie:

#### ECO MAXIMUS

Eco Maximus to biznes społeczny ze Sri Lanki, który produkuje ekologiczny papier z... odchodów słoni! Zamiast wycinać drzewa, założyciel Eco Maximus Thusitha Ranasinghe wraz z zespołem opracowali metodę produkcji papieru z użyciem odchodów tych popularnych na Sri Lance zwierząt. Odchody zbierają w sierocińcu słoni i z pomocą zatrudnionych lokalnie pracowników i pracownic przygotowują przepiękne zeszyty, notesy i kalendarze. Większość klientów i klientek w pierwszym odruchu wacha ich produkty, ale z doświadczenia z pierwszej ręki możemy zapewnić, że nie da się wyczuć z czego zostały zrobione. Eco Maximus dba o to, by każdy etap produkcji był jak najbardziej przyjazny środowisku i społeczeństwu – nie korzystają z toksycznych materiałów, prąd w fabryce pochodzi z paneli społecznych, 80% zatrudnionych to kobiety, które mają do pracy na tyle blisko, że swobodnie mogą dojść do niej pieszo.

Pełna historia i zdjęcia:

<https://www.exchangetheworld.info/single-post/2020/05/09/papier-z-odchodow>

#### KLONGDINSOR

Tablica do rysowania dla niewidomych dzieci składa się z dwóch elementów – czarnej tablicy wyklejonej rzepem i niewielkiego „ołówka” na który nawinięta jest włóczka. Włóczka rozwija się przyczepiając do rzepa, co pozwala narysować kształt i wyczuć go pod palcami.

Niewidome dzieci (i dorośli) czują więc co rysują, ale też to, co narysowały dla nich inne osoby. Prosty sposób na to, by wzbogacić komunikację z osobami niewidomymi. Klongdinsor, biznes społeczny z Tajlandii i twórca tablicy, na tym jednak nie skończył – tworzą również wystawy obrazów tajskich artystów i artystki, których poprosili o przerysowanie swoich dzieł tak, by mogły „zobaczyć” je osoby niewidome, czy organizują wspólne biegi i maratony osób niewidomych i ich widzących przewodników.

Pełna historia i zdjęcia:

<https://www.exchangetheworld.info/single-post/2015/09/28/narysuj-co-czujesz-1>

## BLUE LIFE

Na wyspę Mantanani płynie się około godziny. Na początku wszystko wygląda jak w raju – błękitna woda, złoty piasek, palmy. Podpływając bliżej zaczynamy jednak dostrzegać niepokojące sygnały – torebka foliowa dryfująca na brzegu, zestaw baterii wymieszanych z piaskiem, resztki starego telewizora tuż przy porcie. Śmieci przywożą turyści i turystki, do oceanu wyrzucają je również mieszkańcy i mieszkanki – robią tak od pokoleń. W międzyczasie zmienił się jednak rodzaj śmieci – te organiczne zostały całkowicie wyparte przez plastik. Wiele śmieci przypływa również z głównego lądu, to one dominują, niszcząc niemal każdą próbę zanurzenia się w wodzie, do niedawna pełnej raf koralowych i różnokolorowych ryb. Dziś zostały ich szczątki, Mantanani to miejsce, w którym śmierć oceanu staje się oczywista. Fred z Blue Life stara się zmienić sytuację, edukując mieszkańców i mieszkanki, wykorzystując wyławiane śmieci np. do budowy domu, szukając alternatywnej drogi produkcji warzyw i owoców, by jak najmniej zależeć od dostaw z głównego lądu.

Pełna historia i zdjęcia:

<https://www.exchangetheworld.info/single-post/2016/03/15/pieklo-i-niebo>

## THAI JUNGLE LIFE

Pitua mieszka w wiosce oddalonej 15 kilometrów od Khao Sok – centrum turystycznego organizującego wycieczki do dżungli. Nie mogąc pogodzić się z konsekwencjami masowej turystyki namówił kilkanaście osób z wioski do założenia lokalnego, społecznie i ekologicznie odpowiedzialnego biznesu turystycznego, który z jednej strony zapewniłby turystom i turystkom unikalne doświadczenia, z drugiej stanowiłby Źródło dochodu dla lokalnych mieszkańców i mieszkanki, którzy z braku wyboru często muszą angażować się w wyniszczające dżungle praktyki – polowania czy zakładanie plantacji palmy olejowej. Thai Jungle Life – tak nazwali swoją inicjatywę – oferuje kameralne wycieczki z poszanowaniem lokalnej natury i społeczności, dba o zrównoważony rozwój i równy podział zysków, które przeznaczają na pensje, ale też wspieranie swojej wioski, miejsc które służą całej społeczności.

Pełna historia i zdjęcia:

<https://www.exchangetheworld.info/single-post/2015/12/30/ksiega-dzungli>

## LABORATORIA

Laboratoria – biznes społeczny z Peru, który poprzez półroczne kursy kodowania przygotowuje kobiety w trudnej sytuacji do odnalezienia się na rynku pracy. Żeby dostać się na bezpłatne, półroczne kursy kodowania w Laboratoria wystarczy silna motywacja i umiejętność uczenia się. Kursy zaprojektowane są dla kobiet w trudnej sytuacji – doświadczających przemocy, żyjących w ubóstwie, tych, które z różnych powodów nie były w stanie ukończyć szkół i odnaleźć się na rynku pracy. Przez pół roku, codziennie uczą się w gronie innych kobiet umiejętności zidentyfikowanych przez firmy – ich potencjalnych pracodawców – jako kluczowe na ten moment w sektorze IT. Kurs kończy się 36-godzinnym hekatonem podczas którego kobiety w kilkusobowych grupach rozwiązują zadane im przez firmy zadania, wykazując się nie tylko umiejętnościami kodowania, ale też pracy w grupie czy działania pod presją czasu. 75% uczestniczek po ukończeniu kursu zostaje zatrudnionych, zarabiając 3-4 razy więcej niż w jakiegokolwiek innej pracy, którą mogłyby uzyskać bez formalnego wykształcenia.

Pełna historia i zdjęcia:

<https://www.exchangetheworld.info/single-post/2020/04/11/przeprogramowac-programowanie>

Po każdej historii warto zaprosić osoby uczestniczącej do krótkiej rozmowy i refleksji na przykład korzystając z poniższych pytań:

- Jak myślicie, dlaczego dany światozmieniacz/ka tak zrobił/a, zdecydował/a się na takie rozwiązanie? Czy to dobre rozwiązanie?
- Co Wy byście zrobili/ły w takiej sytuacji?
- Jakie są zalety danego rozwiązania, a co mogłoby być zrobione inaczej?

Warto również przed opowiedzeniem danej historii, wskazać na mapie skąd ona pochodzi.

Przykładowe polecenia:

- Cofnij się o trzy pola.
- Idź dwa pola do przodu.
- Zmiana w grupach. (Osoby z poszczególnych grup zmieniają się tak, by stworzyć nowe składy)

Czas: 95 minut (w tym jedna przerwa, jeśli będzie potrzebna)

### 3. Podsumowanie gry

Podsumowując grę powiedz, że w jej zasadach ukryte były metafory dotyczące zmieniania świata na lepsze. Czy osoby uczestniczące potrafią je dostrzec?

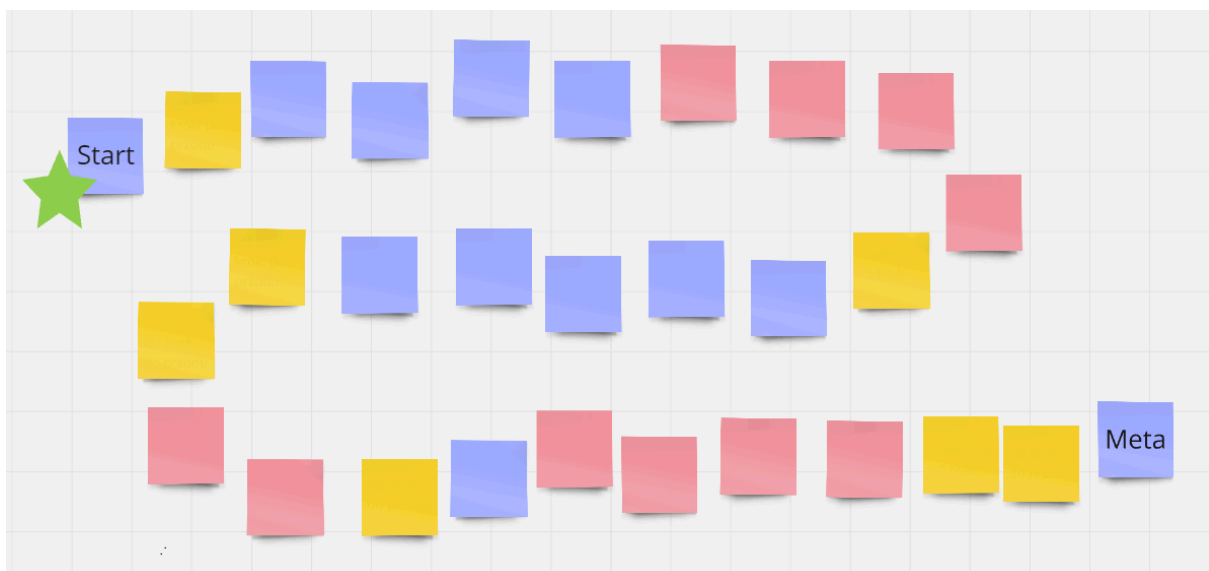
Metafory:

- Gra jednym pionkiem: zmienianie świata to gra, w którą potrzebujemy zagrać wszyscy razem.

- Czas: 10 minut

- IGO, Zrozumieć świat
- <https://fed.org.pl/definicja-edukacji-globalnej/>
- <https://www.exchangetheworld.info/changemakers-pl>

Przykładowa Gra Świątozmieniaczy/ek online, przygotowana w Miro.





Polecenia znajdują się bezpośrednio pod Żółtymi karteczkami, aby je przeczytać, wystarczy przesunąć dane Żółte pole na bok. Historie Światozmieniacy/ek osoba prowadząca opowiada za każdym razem, kiedy pionek stanie na polu niebieskim, według kolejności przegłosowanej przez osoby uczestniczące na podstawie tytułów wybranych opowieści. Zadania na polu czerwonym bezpośrednio wyjaśnia osoba prowadząca, w kolejności, która dla danej grupy wydaje się najlepsza. Jeśli trzeba - osoba prowadząca może dodać lub odjąć pola albo zmienić ich kolor, by nadać grze większą dynamikę i dostosować do czasu, którym dysponuje.

## **Załącznik 2**

(za: IGO, *Zrozumieć Świat*)

### Quiz

- Co znaczy określenie „globalne Południe”?
- Ile dzieci żyje na świecie?
- Ile procent dzieci w krajach globalnego Południa rozpoczęło naukę w szkole w 2010 roku?
- Ile litrów wody pitnej zużywa się do produkcji litra wody butelkowanej?
- Ile dzieci na świecie żyje w ubóstwie?
- Ile procent ludzi na świecie żyje za mniej niż 8 zł dziennie?
- Ilu ludzi umiera rocznie z powodu chorób wywołanych brakiem czystej wody pitnej?
- Jaka część światowej populacji zamieszkuje globalną Północ, ile procent światowych dochodów jest ich udziałem?
- Ilu planet potrzebowalibyśmy, gdyby każdy chciał żyć tak jak mieszkańcy/ki USA?

### Fakty

#### Globalne Południe – fakty

- Kraje globalnego Południa to kraje, które były skolonizowane przez kraje europejskie. Kraje globalnego Południa odzyskały niepodległość dopiero w latach 60. XX wieku.

- W krajach globalnego Południa mieszka 80% mieszkańców/ek Ziemi, zarabiają oni 18% światowych dochodów.
- Kraje globalnego Południa, takie jak Demokratyczna Republika Kongo w Afryce, posiadają największe na świecie złoża surowców, takich jak złoto, diamenty, koltan, miedź i inne wykorzystywane w dzisiejszym przemyśle.

#### Głód i żywność na świecie – fakty

- 870 mln ludzi na świecie nie ma wystarczającej ilości jedzenia.
- 98% ludzi, którzy cierpią głód, zamieszkuje kraje tzw. globalnego Południa.
- 66 mln dzieci w wieku 6–12 lat przychodzi do szkoły głodne.
- Obecnie na świecie produkuje się wystarczająco dużo żywności, by wyżywić wszystkich jego mieszkańców/ek.
- Co roku na świecie marnuje się 1,3 mld ton żywności.

#### Woda na świecie – fakty

- 84 mln ludzi na świecie nie ma dostępu do wody pitnej.
- 3,5 mln ludzi umiera rocznie z powodu chorób wywołanych przez brak czystej wody pitnej.
- Aby wyprodukować 1 l wody w butelce, jaką kupujemy w sklepie, trzeba zużyć 3 l wody pitnej.
- Tylko 0,6% światowych zasobów wody to woda pitna.

#### Edukacja na świecie – fakty

- W 2010 roku 90% dzieci w krajach globalnego Południa rozpoczęło naukę w szkole podstawowej.
- Prawie miliard ludzi na świecie weszło w XXI wiek, nie umiejąc czytać ani pisać.
- W skali globalnej (na całym świecie) w 2010 roku na 95 wykształconych młodych kobiet przypadało 100 wykształconych młodych mężczyzn.

#### Ubóstwo – fakty

- Prawie połowa mieszkańców/ek Ziemi żyje za mniej niż 8 zł dziennie.

- Na świecie żyje 2,2 mld dzieci, połowa z nich żyje w ubóstwie.
- Gdyby każdy chciał żyć tak jak przeciętny obywatel Stanów Zjednoczonych, potrzebowalibyśmy pięciu planet Ziemia.

Opracowane na podstawie raportu Światowej Organizacji Narodów Zjednoczonych do spraw Wyżywienia i Rolnictwa (FAO), Międzynarodowego Funduszu Rozwoju Rolnictwa (IFAD) i Światowego Programu Żywnościowego (WFP), The State of Food Insecurity in the World, Executive

### **Załącznik 3**

(za: <https://fed.org.pl/definicja-edukacji-globalnej/>)

Edukacja globalna to część kształcenia obywatelskiego i wychowania, która rozszerza ich zakres przez uświadamianie istnienia zjawisk i współzależności globalnych. Jej głównym celem jest przygotowanie odbiorców do stawiania czoła wyzwaniom dotyczącym całej ludzkości.

Przez współzależności należy rozumieć wzajemne powiązania i przenikanie systemów kulturowych, środowiskowych, ekonomicznych, społecznych, politycznych i technologicznych.

Do aktualnych wyzwań globalnych zaliczyć można m.in.:

- zapewnienie pokoju i bezpieczeństwa na świecie,
- poprawę jakości życia w krajach globalnego Południa,
- ochronę praw człowieka,
- zapewnienie zrównoważonego rozwoju,
- budowanie partnerskich relacji gospodarczych i społecznych pomiędzy krajami globalnej Północy i globalnego Południa.

Szczególnie istotne w edukacji globalnej jest:

- tłumaczenie przyczyn i konsekwencji opisywanych zjawisk,
- przedstawianie perspektywy Globalnego Południa,
- rozumienie Świata jako złożonego i dynamicznie zmieniającego się systemu,
- kształtowanie krytycznego myślenia i zmiana postaw,
- przełamywanie istniejących stereotypów i uprzedzeń,
- ukazywanie wpływu jednostki na globalne procesy i wpływu globalnych procesów na jednostkę.

U podstaw edukacji globalnej leżą następujące wartości:

- godność osoby ludzkiej,
- sprawiedliwość,
- solidarność
- równość,
- pokój,
- wolność.

Edukacja globalna pomaga w kształtowaniu następujących umiejętności:

- dostrzegania i rozumienia globalnych współzależności,
- krytycznego myślenia,
- praktycznego wykorzystywania wiedzy,
- podejmowania świadomych decyzji,
- współpracy w wymiarze lokalnym, krajowym i międzynarodowym.

Edukacja globalna sprzyja kształtowaniu postaw:

- odpowiedzialności,
- szacunku,
- uczciwości,
- empatii,
- otwartości,

- osobistego zaangażowania,
- gotowości do ustawicznego uczenia się.

—

Zmienione na podstawie komentarzy od młodzieży:

- Po opowiedzianych historiach dodane pytania do refleksji
- Zmniejszenie ilości faktów, w jednym z zadań w grupach
- Dodanie ćwiczenia integracyjnego/wprowadzającego na początek
- Pokazywanie na mapie krajów, z których pochodzą poszczególne historie

Dodatkowo do scenariusza dodane zostały komentarze jak przeprowadzać poszczególne ćwiczenia w sytuacji online oraz krótkie opisy historii Światozmieniacy/ek (a nie tylko linki do pełnej wersji historii). Lista historii została odświeżona i uzupełniona o nowe przykłady.

Inne komentarze od młodzieży, które warto wziąć pod uwagę podczas realizacji warsztatu:

- Podobało im się połączenie gry i pracy w grupach, że nie był to tylko wykład (warto zadbać o odpowiednią proporcję między opowieściami a zadaniami w grupach).
- Podobały im się historie Światozmieniacy/ek, warto zadbać o dynamikę opowieści (ton głosu, mimika, intonacja, itd.).
- Warto przemyśleć design gry, by był atrakcyjniejszy, może dodać więcej elementów.
- Jeśli warsztaty odbywają się online: zadbać o atrakcyjną grafikę.

### **Udostępnienie utworu:**

Scenariusz jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0

Międzynarodowe. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Wyobraź sobie. Utwór powstał w wyniku realizacji projektu polskiej współpracy rozwojowej finansowanego przez MSZ RP w roku 2024. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww.informacji, w tym informacji o stosowanej licencji i posiadaczach praw.