

Budowanie kompetencji międzykulturowych w społeczności lokalnej

Wykształcenie kompetencji międzykulturowych, postawy tolerancji i otwartości nie jest problemem i wyzwaniem tylko miejsc i społeczności położonych blisko granic państwowych lub zamieszkałych przez mniejszości narodowe. Granice, które biegną wewnątrz naszych wspólnot to również granice kulturowe, pokoleniowe, społeczne...

Ważna rola instytucji kultury, również bibliotek, polega na budowaniu wspólnoty lokalnej poprzez bycie miejscem spotkania dla jej członków i animację działań, które tą wspólnotę konstytuują. Konstruując programy edukacyjne i artystyczne w celu budowania kompetencji międzykulturowych i wspólnotowych trzeba pamiętać o ich szerokim kontekście i uniwersalnym charakterze, ale przede wszystkim o tym, że adresujemy je do konkretnej, lokalnej społeczności. Taka praca wymaga czasu i mandatu, którego udzielić nam może tylko długofalowa perspektywa realnej pracy edukacyjnej, którą decydujemy się podjąć.

Praca ze społecznością lokalną to proces, w którym nie można pójść na skróty.

W pracy animatora kultury fundamentalne znaczenie ma problem perspektywy czasowej podejmowanych działań. Dotyczy to przede wszystkim pracy edukacyjnej. Zanurzenie naszych działań w codzienności miejsca, uwolnienie procesu rozwijającego się w czasie, w długim trwaniu, pozwala na budowanie pełnego wymiaru pracy twórczej i edukacyjnej. Nadaje animacji kultury rangę rzemiosła animowania życia kulturalnego z udziałem realnej wspólnoty ludzi i z odniesieniem do miejsca, do jego historii i jego współczesnych uwarunkowań. Stanowi o jakości i skuteczności naszych działań. Praca z ludźmi, a przede wszystkim młodymi ludźmi, to proces, w którym nie można pójść na skróty. W tak zdefiniowanej „metodzie pracy”, kryje się postulat zaangażowania młodych ludzi w codzienną praktykę, w czasie której mają oni szansę rosnąć i dojrzywać razem z tą pracą, a my animatorzy – razem z nimi.

Pamięć miejsca - wprowadzenie do rozmowy o naszej tożsamości.

Rozmowa z młodymi ludźmi, ale nie tylko, o różnorodności kulturowej, inności i dialogu społecznym rozpoczynać się powinna od pytań o ich własną tradycję, historię, relację z miejscem w którym żyją. Nie może się jednak na tym kończyć. Temat pamięci miejsca zawiera w sobie te dwa

niezbędne elementy naszej tożsamości - świadomość własnych korzeni i poznanie szerszego, różnorodnego kontekstu, który umiejscawia nas jako część większej, bogatej całości. Wskrzeszanie pamięci, czerpanie z dziedzictwa i tradycji miejsca to ciągle duże wyzwanie w pracy edukacyjnej. Najważniejsze nie jest jednak samo zbieranie i opisywanie historii miasta, czy społeczności ale poszukiwanie w przeszłości elementów, które staną się inspiracją dla działań w teraźniejszości, materiałem do budowania przyszłości. Największa sztuka w pracy animatora kultury, który posługuje się materią pamięci zawiera się w umiejętności sięgnięcia po nią i opowiedzenia jej na nowo w języku współczesności. Nie tylko samo odkrywanie historii, ale tworzenia z niej nowych wartości, które pomogą młodym ludziom po pierwsze poznać miejsce, w którym mieszkają, a po drugie uczynić z tego procesu ważną przygodę odkrywania swojej tożsamości. Wiedza historyczna może być pretekstem do wszelkich artystycznych aktywności, które pomogą zbudować z jej pomocą nową wartość. To może być spektakl teatralny, to może być muzyka, to mogą być prace plastyczne, to może być gra karciana...

Edukacyjne inspiracje - Sejneńskie Karty Historyczne

Program tworzenia Kart Historycznych i oparta na nich gra, została stworzona w 2002 roku przez młodzież polską i litewską w pracowni *Kronik Sejneńskich* prowadzonej w Ośrodku Pogranicze przez Bożenę Szroeder. Angażuje on uczniów szkół gimnazjalnych i ostatnich klas szkoły podstawowej w pracę nad poznawaniem swojego miasta, historii swojej rodziny i tradycji kulturowej regionu poprzez wspólne tworzenie gry karcianej. Karty stworzone przez dzieci – ze znakami, symbolami, archetypami, stanowią uniwersalny język porozumiewania się, który wywodzi się z lokalnych tradycji, mitów i mądrości. Język ten staje się podstawą gry, która jak w mozaice scala na nowo świat, który dzieciom do tej pory był obcy lub znany jedynie we fragmentach. Taka gra, posiadająca swoje własne karty, może powstać w każdym miejscu i za każdym razem będzie inna, tylko jemu właściwa. Grono graczy, młodych, ciekawych siebie, swojej rodziny i swojego miejsca na świecie będzie się powiększać, jeżeli znajdzie się przewodnik, pedagog lub animator kultury, który im w tym dopomoże.

Aspekt międzypokoleniowy

Relacje międzypokoleniowe stają się dziś coraz większym problemem. Ważnym wyzwaniem dla pracy edukacyjnej w społeczności lokalnej staje się coraz częściej spotkanie pokolenia dziadków z młodymi ludźmi. Praca w oparciu o relacje z miejscem i jego pamięcią stanowi szansę na stworzenie przestrzeni i języka do tego spotkania.

Przygotowanie pracy nad kartami rozpoczyna się od gromadzenia materiałów, książek, czasopism, dokumentów, które składać się będą na bibliotekę dedykowaną miejscu, w którym żyją przyszli gracze. Oprócz materiałów już zebranych, usystematyzowanych i opracowanych, które dotyczą historii miasta czy regionu ważne jest zebranie opowieści i pamiątek rodzinnych, składających się na prywatną, osobistą, codzienną historię miejsca. Spotkania z ludźmi – najstarszymi mieszkańcami miasta, dziadkami, rodzicami będą źródłem najważniejszych opowieści. Zgromadzone materiały same wskażą tematy poszczególnych kart. Na ich podstawie można wyróżnić ich kategorie, tj.: historia, miejsce, zabytki, społeczności, religie, postać, mieszkańcy, opowieść, kultura, natura, itd.

Awers i rewers - to co uniwersalne i to co indywidualne.

Każda karta ma awers i rewers. Na awersie, w samym centrum, znajduje się zawsze duży znak graficzny, a dookoła niego dziesięć mniejszych. Ten większy znak wskazuje nam temat karty, mniejsze natomiast – to małe fragmenty tej samej historii, dopowiedzenia, wybrane wątki i detale. Każdy rewers karty opatrzony jest prostym znakiem graficznym – piktogramem. Piktogramy oznaczają poszczególne kategorie gry i – w odróżnieniu od awersu karty przedstawiającego to, co wyjątkowe i pojedyncze – mają charakter uniwersalny. Strona wewnętrzna karty to świat dla wtajemniczonych, obeznanych z konkretnym miejscem i ludźmi. Strona zewnętrzna natomiast poprzez użyte tam proste znaki skłania do refleksji nad uniwersalizmem kulturowym, czyli że w każdym zakątku ziemi znaleźć można jakąś historię, jakichś niezwykłych ludzi, pamiątki i dzieła warte opisanie i włączenia do gry. Jako że poszczególne karty są niepowtarzalne, jedyne, od strony artystycznej powinny być przemyślane i dopracowane, a użyte w nich symbole — proste i czytelne.

Historia rodzinna - przynależność do większej całości.

Na początku każdy uczestnik gry tworzy kartę swojej rodziny, dzięki czemu gracze przekonają się, że ich historia rodzinna jest częścią historii miasta, że każdy z nich jest tak samo ważny dla dziejów ich miasta jak inne postaci, wydarzenia czy miejsca. To będzie z pewnością najtrudniejszy etap – opowiedzieć jedenastoma, bardzo symbolicznymi znakami graficznymi dzieje rodziców, dziadków aż do dzisiejszego dnia. Ale jest to też najważniejszy i najbardziej twórczy etap pracy. Pomaga on odnaleźć młodym ludziom te elementy własnej tożsamości i związku z miejscem, które mają dla nich największe znaczenie.

Zasady gry - niekończąca się opowieść.

Istnieją gry, których celem jest zdobywanie lub pozbywanie się kart, tworzenie określonych układów, a także gry oparte na porównywaniu kart. Ta gra taką nie jest. Nie ma w niej też starszeństwa kart, które określa ich hierarchię, bowiem wszystkie karty są tak samo ważne. Istotą tej gry jest opowiadanie i uważne słuchanie, tworzenie wspólnej niekończącej się opowieści, która odwołuje się do słowa, pieśni, gestu..., w której może uczestniczyć każdy, kto poznał choć fragment historii swojego miasta czy rodziny, a także każdy, kto dopiero zechce to poznać. Aby dołączyć do gry, trzeba stworzyć swoją kartę. I to jest jedyny warunek dla wszystkich, którzy razem z nami chcą snuć opowieść. Można w trakcie gry znajdować podobne do siebie „paciorki”, stawiając akcent na łączenie ze sobą różnych elementów, można grać, opowiadając tylko o postaciach albo tylko o zdarzeniach historycznych, a i tak gra dotykać będzie całości dziejów naszej „małej ojczyzny”, a każdą opowieścią o tym, co pojedyncze i tak będziemy wybiegać ku temu, co wspólne.

Karty tworzymy właśnie po to, żeby móc komuś opowiedzieć o nas i zarazem poznać czyjąś historię. Wariantów samej gry jest wiele. Można grać w obrębie własnej talii lub pomiędzy różnymi taliami. Istotą gry jest snucie opowieści. Tak toczy się rozmowa rozpoczęta dzięki kartom. Najciekawsze są ścieżki, które prowadzą od historii do historii. Dzięki nim poznajemy się nawzajem, zwiedzamy nasze światy.

Praktyczne wskazówki - tworzenie mapy.

W doborze tematów i kategorii kart bardzo pomocne jest stworzenie mapy miasta. W niej jest miejsce na wszystko. Warto wykonać prawdziwą mapę, wielkiego formatu, najlepiej na płótnie, bo to wdzięczny materiał i można po nim chodzić. Na mapę możemy nanieść wszystko, co chcemy — świątynie, domy, cmentarze, domy, gdzie sami mieszkamy, place, pomniki. Możemy też nanieść obiekty już nieistniejące, a które odkryliśmy w trakcie naszych kwerend. Kiedy zarys mapy będzie gotowy i pojawią się na niej najważniejsze miejsca oznaczone symbolami w legendzie, utworzymy wokół nich kilkanaście małych orbit. To będą poszczególne opowieści związane z tymi miejscami. Dzięki nim łatwiej wyodrębnimy kategorie, pogrupujemy opowieści tematycznie. Dołożmy starań, by mapa była piękna i ciekawa graficznie. Bowiem warto będzie ją zaprezentować publicznie. Technika wykonania zależy od naszej inwencji — możemy rysować, malować, wyszywać, wyklejać...

Sejneńskie Karty Historyczne to tylko jeden z wielu pomysłów, na to jak można pracować nad pamięcią miejsca i budować kompetencje wspólnotowe i wiedzę poprzez działania edukacyjno-artystyczne. Formuła tej karcianej gry jest na tyle otwarta, że stwarza nieskończoną wręcz ilość

możliwości jej twórczego zaadoptowania. Fakt, że łączy ona w sobie działania edukacyjne - wiedza historyczna z rozwijaniem kompetencji artystycznych - tworzenie kart, a także potencjał zaangażowania w ten proces szerszej wspólnoty - aspekt międzypokoleniowy, i wreszcie przyczynić się może do stworzenia platformy do spotkania z innymi społecznościami, grupami - zaproszenie do wspólnej gry - wszystko to sprawia, że jest to bardzo dobry punkt wyjścia do pracy nad budowaniem kompetencji międzykulturowych i wspólnotowych w społeczności lokalnej. Jak wyglądała będzie kontynuacja to już zależy od Państwa....