

O GRACH W INTEGRACJI MIĘDZYKULTUROWEJ

autorka: Dominika Cieślukowska

Gry to świetne narzędzie do budowania wielokulturowych społeczności. Mogą być istotnym elementem zarówno procesu edukacyjnego, jak i integracji. Przede wszystkim warto wiedzieć, że gry są naturalną aktywnością ludzi z najróżniejszych zakątków świata. Ludzie z różnych kultur po prostu grali i grają w celu rozrywkowym, relacyjnym, edukacyjnym i innych. **Gry i zabawa są tak samo ważnym elementem życia, jak praca czy nauka formalna.**

Znacie pewnie różne rodzaje gier. Od razu przychodzi wam na myśl parę nazw i odczuwacie nawet intuicyjnie, że te gry, które Wam się przypomniały, są nakierowane na celowe rozwijanie konkretnych kompetencji (wymagają pewnego ich stopnia zaawansowania, w miarę nauki grania w daną grę, rozwijamy też daną kompetencję). Gry mogą być bardziej rywalizacyjne lub nakierowane na współpracę, trzymać się bardziej ustrukturalizowanych systemów zasad lub zachęcać do kreatywności i eksperymentowania. Ale niezależnie od mechaniki danej gry i celowego zaplanowania wplecenia w nią pewnych postaw i umiejętności, **gry jako element zabawy działają też niejako podprogowo, bezwysiłkowo, przy okazji rozwijając szereg kompetencji potrzebnych do życia w zróżnicowanej klasie.**

Włączenie gier do repertuaru szkolnych narzędzi może wesprzeć rozwój relacji w klasie i między klasami. Może to być bowiem czas w parze czy grupce, który wywoła dobre emocje i może przyczynić się do budowania bliskości i zaufania, gotowości pomagania sobie nawzajem. **Uczniowie i uczennice dzięki zabawie mogą zbudować lepsze więzi między sobą i z nauczycielem/ nauczycielką, mogą czuć się bezpieczniej w grupie.** Jest to okazja do pokazania się z innej strony niż w zadaniach formalnych, zademonstrowania swoich mocnych stron, a nawet swojej kultury (jeśli do zabaw włączy się też gry z różnych stron świata lub poprosi uczniów i uczennice o podzielenie się tym, co jest popularne w ich stronach).

Ponieważ w relacjach międzykulturowych często zderzają się wartości i wyprowadzone z nich reguły postępowania, gra jest świetną okazją do omawiania znaczenia reguł, wypracowywania i negocjowania zasad, które sprzyjają lub utrudniają wspólne funkcjonowanie. I choć z pozoru dotyczy się to samej gry, w rzeczywistości jest polem eksperymentalnym dla rozmowy o zasadach, normach i wartościach znacznie poza samą grę wychodzących. Ucząc się zasad obowiązujących w grze, przystosowujemy się do stosowania się do zasad i reguł w życiu. **Możemy też zobaczyć, że jest to umowny, zmienny element rzeczywistości. Zasady z jednej gry są odmienne od tych obowiązujących w innej, tak jak reguły ważne w jednej kulturze mogą być nieprzystające do tego, co ważne w innej.**

Obcowanie na styku kultur jest obarczone ryzykiem przeżywania podwyższonego poziomu stresu, większej niepewności, dwuznaczności, wstydu, gniewu, zmęczenia, frustracji czy bezsilności (w zasadzie przez wszystkie strony kontaktu, a szczególnie przez dziecko z niedominującą / mniejszościowej grupy w społeczności). Poradzenie

sobie z trudnymi stanami i emocjami wymaga sporej dawki odporności psychicznej, którą można ćwiczyć i rozbudowywać właśnie podczas grania. Przystąpienie do gry uczy bowiem budowania wytrwałości, uczenia się, poprawiania, pewności siebie, panowania nad stresem oraz regulacji emocji podczas różnych wznoszeń i upadków w czasie gry czy radząc sobie z sukcesami czy przegranymi kolejnymi partiami.

Proces edukacyjny w sytuacji, gdy część osób nie rozumie przekazywanych treści, a pozostała część czuje ograniczenia komunikacyjne, wszystkim brakuje podstawowego narzędzia współpracy: wspólnego języka komunikacji jest nie lada wyzwaniem. Proces nauki języka jest długotrwały i energochłonny. Nie da się tej bariery pokonać od ręki, a nawet w kilka miesięcy. Do nauczenia się języka edukacji szkolnej potrzeba dłuższego czasu, zaangażowania, środków. A klasa wielokulturowa musi jakoś działać niezależnie od stopnia znajomości języków, często bez możliwości dogadania się przez pewien czas. Dlatego gra może wzmacniać proces edukacyjny, bo uatrakcyjnią lekcję, mobilizuje do działania, zmienia reguły, angażuje uczniów i uczennice, oddaje im więcej odpowiedzialności za proces rozwoju, szukania rozwiązań, zdobywania wiedzy. **Część gier może być prowadzona bez czy przy minimalnym zaangażowaniu językowym, z wykorzystaniem ruchu, obrazu, przedmiotów.** Podczas grania uczniowie i uczennice mogą wykazać się takimi kompetencjami, które nie wymagają kompetencji językowej, ponadto mogą pokazać takie swoje mocne strony, które trudniej byłoby zobaczyć w procesie stricte formalnych zadań i zajęć. Gra wprowadza bardziej swobodną atmosferę, umożliwia popełnianie błędów i demokratyzuje błędy (popełniają je wszyscy, nie tylko osoby, które np. nie znają języka albo kultury).

W sprzyjającej, bardziej rozluźnionej atmosferze, w której wystąpi element nowości i zaskoczenia (a to daje zabawa i gra) mózg chętniej rozwija swój potencjał, eksperymentuje, uelastycznia, rozwija się i uczy aspektów formalnych i nieformalnych. Gra często zmusza do przyjmowania różnych punktów widzenia, co jest szalenie ważnym elementem kompetencji międzykulturowej. Relacje między ludźmi z innych kultur przebiegają łatwiej i harmonijniej, gdy potrafimy empatyzować, rozumiemy siebie i innych – te postawy można ćwiczyć w relacjach między ludźmi, ale także podczas grania.

Gdy mowa o klasach wielokulturowych, to poza faktem, że mówimy o styku różnych kultur, wartości i zwyczajów, to także na dynamikę sytuacji wpływają czasem trudne doświadczenia z przeszłości i zagrożenie traumą u osób, które we własnym kraju pochodzenia, podczas podróży lub w nowym miejscu spotkały się z czymś nieoczywistym, przykrym, czasem wychodzącym poza zakres codziennych doświadczeń. Sam kontakt międzykulturowy też może być trudny, frustrujący, a nawet traumatyczny. Dla takich osób zanurzenie się w świecie gry, fikcji, zabawie staje się okazją do odreagowania stresu i wyjścia ze stanu napięcia emocjonalnego. **Psychologowie dziecięcy podkreślają, że zabawa jest bardzo istotnym elementem opanowywania / przepracowywania niepowodzeń wychodzących poza codzienne trudności.** Szczególnie pomocne okazuje się być zabawa lub gra zbudowana na zasadzie odgrywania sytuacji dnia codziennego (tzw. mimikra / naśladowanie). Udawanie lub / i opowiadanie na nowo przeżytych historii, szczególnie z zamianą ról

(dziecko, które odniosło w szkole porażkę, w zabawie może odwrócić role i stać się nauczycielem), pozwala przeorganizować sytuację i układ sił, tak, że możliwe staje się przećwiczenie bardziej optymistycznych scenariuszy, z nowym układem sił i z dobrymi zakończeniami.