



Beyond Borders: Building Together



Główny temat i wartość europejska

- ◆ **Główne tematy:** dialog międzykulturowy i integracja - budowanie spójnych społeczności w całej Europie.
- ◆ **Wartości europejskie:** solidarność, równość, włączenie społeczne, różnorodność kulturowa i uczestnictwo demokratyczne.



Cele edukacyjne

- ✓ Wyjaśnić znaczenie dialogu międzykulturowego dla wzmacniania spójności społecznej w Europie.
- ✓ Rozpoznać, w jaki sposób różnorodność kulturowa wzbogaca społeczności i przyczynia się do wzajemnego zrozumienia.
- ✓ Rozpoznawać stereotypy, nieświadomione uprzedzenia i bariery komunikacyjne, które mogą wpływać na współpracę.
- ✓ Stosować empatię, aktywne słuchanie i komunikację opartą na szacunku podczas rozwiązywania wyzwań międzykulturowych.
- ✓ Promować włączenie społeczne, równy udział i wspólną odpowiedzialność w zróżnicowanych grupach.
- ✓ Oceniać, jak indywidualne decyzje wpływają na współpracę, zaufanie i spójność społeczności.



Opis scenariusza

Gracz wciela się w rolę Project Coordinator [koordynatora projektu] nowo dofinansowanej wymiany młodzieży Erasmus+, skupiającej młode osoby z różnych państw europejskich. Projekt odbywa się w wielokulturowym mieście i promuje dialog międzykulturowy, włączenie społeczne oraz obywatelstwo europejskie.



Podczas wymiany osoby uczestniczące mierzą się z barierami komunikacyjnymi, różnicami kulturowymi i wyzwaniami praktycznymi. Gracz organizuje działania, rozwiązuje konflikty, zarządza ograniczonymi zasobami oraz współpracuje z osobami pracującymi z młodzieżą, organizacjami lokalnymi i członkami oraz członkiniami społeczności, aby tworzyć środowisko sprzyjające włączeniu.

Każda decyzja wpływa na zaufanie, współpracę i spójność grupy. Sukces zależy od wspierania osób uczestniczących w postrzeganiu różnorodności jako wspólnej siły oraz w budowaniu trwałego zrozumienia międzykulturowego.



Główne mechaniki i zadania

- ◆ **Upływ czasu:** gra obejmuje kolejne etapy wymiany młodzieży Erasmus+, wprowadzając nowe wyzwania i możliwości uczenia się międzykulturowego.
- ◆ **Planowanie działań:** gracz organizuje warsztaty i działania społeczne, które wzmacniają zaufanie i zrozumienie międzykulturowe.
- ◆ **Rozgałęzione wybory dialogowe:** rozmowy z osobami uczestniczącymi i partnerami wpływają na współpracę i rozwiązywanie konfliktów.
- ◆ **Mediacja w konfliktach:** gracz rozwiązuje nieporozumienia, słuchając różnych perspektyw i wybierając sprawiedliwe rozwiązania sprzyjające włączeniu.
- ◆ **Zarządzanie zasobami:** gracz równoważy budżet, czas i dostępność, reagując na nieoczekiwane wyzwania.
- ◆ **Dynamiczne karty zdarzeń:** nieoczekiwane sytuacje wymagają elastycznych decyzji uwzględniających potrzeby wszystkich osób.
- ◆ **Panel spójności grupy:** gracz monitoruje zaangażowanie, włączenie, pracę zespołową i zadowolenie osób uczestniczących.
- ◆ **Wiele zakończeń:** decyzje gracza kształtują długoterminowy wpływ projektu Erasmus+:

- **United in Diversity** — osoby uczestniczące budują trwałe przyjaźnie i nadal angażują się w inicjatywy europejskie.
- **Stronger Together** — wymiana wzmacnia współpracę między osobami uczestniczącymi a społecznością lokalną.
- **Missed Opportunities** — ograniczona współpraca zmniejsza długoterminowy wpływ projektu.
- **Divided Voices** — niewłaściwa komunikacja osłabia zaufanie i uczestnictwo.



Rola gracza

Gracz pełni funkcję Project Coordinator [koordynatora projektu] wymiany młodzieży Erasmus+ i odpowiada za organizację działań, wspieranie osób uczestniczących oraz tworzenie środowiska sprzyjającego włączeniu. Zarządzając zasobami, ułatwiając dialog i rozwiązując konflikty, gracz promuje zrozumienie międzykulturowe, współpracę i uczestnictwo demokratyczne.



Profile postaci NPC

Imię i nazwisko	Rola w opowieści i funkcja w rozgrywce	Cechy osobowości
Elena Petrović	Doświadczona osoba pracująca z młodzieżą i mentorka wspierająca gracza podczas całej wymiany.	Wspierająca, cierpliwa, otwarta
Lucas Meyer	Dobrze zorganizowany uczestnik z Niemiec, który ceni pracę zespołową, ale ma trudności z odmiennymi stylami pracy.	Odpowiedzialny, zorganizowany, pragmatyczny
Sofia Rossi	Kreatywna uczestniczka, która wspiera interakcje grupowe poprzez działania kulturalne.	Kreatywna, towarzyska, entuzjastyczna

Maja Kowalska	Lokalna wolontariuszka łącząca osoby uczestniczące ze społecznością.	Przyjazna, empatyczna, zaangażowana społecznie
Ahmed Hassan	Uczestnik międzynarodowy mierzący się z barierami językowymi i kulturowymi.	Ciekawy świata, pełen szacunku, odporny psychicznie
Clara Dubois	Przedstawicielka organizacji społecznej wspierająca współpracę lokalną.	Nastawiona na współpracę, refleksyjna, dyplomatyczna
David Novak	Wycofany uczestnik, który dzięki decyzjom gracza może stać się bardziej otwarty.	Powściągliwy, ostrożny, szczery



Opcje dialogowe, wybory i konsekwencje

Dialog lub dylemat	Dostępne opcje (2–3)	Konsekwencje krótko- i długoterminowe
Podczas działania grupowego kilka osób spontanicznie tworzy zespoły z osobami ze swoich krajów, przez co inni czują się wykluczeni.	○ Zachęć do utworzenia mieszanych zespołów międzynarodowych. ○ Pozwól osobom uczestniczącym samodzielnie wybrać grupy. ○ Przed kontynuowaniem działania zorganizuj ćwiczenie integracyjne.	Mieszane zespoły wzmacniają współpracę, natomiast grupy złożone ze znajomych osób ograniczają interakcje międzykulturowe.
Dochodzi do nieporozumienia, ponieważ osoby uczestniczące różnie interpretują to samo	○ Poprowadź otwartą dyskusję grupową. ○ Przed zaproponowaniem rozwiązania porozmawiaj indywidualnie z każdą osobą.	Otwarty dialog buduje zaufanie, a ignorowanie konfliktów osłabia spójność grupy.

zachowanie ze względu na różnice kulturowe.	○ Zignoruj sytuację w nadziei, że rozwiąże się sama.	
Budżet projektu pozwala na zorganizowanie podczas wymiany tylko jednego dodatkowego działania.	○ Zorganizuj wieczór międzykulturowy, podczas którego osoby uczestniczące przedstawią swoje tradycje. ○ Zorganizuj działanie wolontariackie z lokalnymi mieszkańcami i mieszkankami. ○ Pozwól osobom uczestniczącym zagłosować nad wykorzystaniem pozostałego budżetu.	Różne działania rozwijają odmienne kompetencje, a wspólne podejmowanie decyzji zwiększa zaangażowanie.
Jedna z osób rzadko uczestniczy w dyskusjach grupowych, ponieważ nie czuje się pewnie, komunikując się po angielsku.	○ Zaproponuj alternatywne formy uczestnictwa, na przykład działania w mniejszych grupach. ○ Poproś osoby czujące się pewniej, aby udzieliły jej wsparcia. ○ Kontynuuj program bez żadnych zmian.	Wsparcie sprzyjające włączeniu zwiększa pewność siebie, natomiast jego brak może prowadzić do wykluczenia.
Lokalna organizacja społeczna zaprasza grupę do udziału w wydarzeniu kulturalnym, które koliduje z pierwotnym programem.	○ Dostosuj harmonogram, aby uwzględnić wydarzenie społeczności lokalnej. ○ Pozostaw pierwotny program bez zmian. ○ Poproś osoby uczestniczące, aby wspólnie zdecydowały, które działanie wolą.	Wspólne podejmowanie decyzji i zaangażowanie społeczności wzmacniają uczestnictwo oraz wpływ projektu.
Podczas ewaluacji końcowej osoby uczestniczące nie zgadzają się co do	○ Zorganizuj sesję refleksji, podczas której wszystkie osoby będą mogły podzielić się doświadczeniami.	Refleksja wspiera uczenie się i przyszłe ulepszenia, natomiast jej pominięcie zmniejsza

tego, czy projekt osiągnął swoje cele.	☐ Przed omówieniem ulepszeń zbierz anonimowe informacje zwrotne. ☐ Zakończ projekt bez dalszej dyskusji.	zadowolenie osób uczestniczących.
--	---	-----------------------------------



Podsumowanie, omówienie i pytania do refleksji

- ◆ Które działania najskuteczniej wspierały dialog międzykulturowy i wzajemne zrozumienie?
- ◆ Z jakimi wyzwaniami mierzyłeś lub mierzyłaś się, równoważąc potrzeby i oczekiwania osób z różnych środowisk?
- ◆ Dlaczego włączenie społeczne, empatia i komunikacja oparta na szacunku są niezbędne do budowania spójnych społeczności?
- ◆ W jaki sposób uczestnictwo demokratyczne usprawniło podejmowanie decyzji w całym projekcie?
- ◆ Co zrobiłbyś lub zrobiłabyś inaczej, gdyby ponownie przyszło Ci koordynować projekt, aby wymiana była jeszcze bardziej włączająca i udana?



Źródła i dodatkowe materiały

- ✦ Komisja Europejska. (2025). Przewodnik po programie Erasmus+ 2025. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide>
- ✦ Komisja Europejska. (2018). Strategia UE na rzecz młodzieży na lata 2019–2027. https://youth.europa.eu/strategy_en
- ✦ Rada Europy. (2018). Ramy odniesienia kompetencji na rzecz kultury demokratycznej (RFCDC). <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>
- ✦ SALTO-YOUTH. (n.d.). Materiały dotyczące uczenia się międzykulturowego. <https://www.salto-youth.net>
- ✦ Europejski Portal Młodzieżowy. (b.d.). <https://youth.europa.eu>
- ✦ UNESCO. (2013). Kompetencje międzykulturowe: ramy koncepcyjne i operacyjne. <https://unesdoc.unesco.org/>



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie poglądami i opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883