



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

SCENARIUSZ GRY NR 2. DLA OSÓB W WIEKU 12 – 15 lat (gimnazjum)

Gra symulacyjna nr 2.: ROZWIĄZYWANIE KONFLIKTÓW pt. „Telefon”

Celem gry jest obserwacja i rozpoznanie cech, związanych z kompetencją **rozwiązywania konfliktów**. W trakcie gry obserwowane są takie umiejętności jak:

- rozumienie sytuacji społecznych, dążenie do pełnego zrozumienia (*versus* bazowanie na szczątkowych informacjach opartych na emocjach i „czarno-białym” postrzeganiu rzeczywistości),
- asertywność, czyli umiejętność dbania o własne dobro/ interesy z zachowaniem szacunku granic drugiej/ innych osób,
- umiejętności mediatorskie (bezstronność, nakierowanie na proces w dążeniu do rozwiązania konfliktu, które satysfakcjonowałyby zaangażowane w konflikt strony).

Gra symulacyjna nr 2. jest przeznaczona dla grupy 3-osobowej (dalej: **Uczestnicy**), homogenicznej pod względem wieku, zróżnicowanej lub homogenicznej pod względem płci. Czas trwania gry: 15 minut. Całość powinna być nagrywana w formie audio i video w celu możliwości późniejszego odtworzenia i analizy symulacji. Alternatywnie, odgrywanie scenki może być nagrywane w formie audio (dyktafon) i równocześnie sytuacja może być obserwowana przez Obserwatorów. Wówczas, co najmniej jeden **Obserwator** sporządza notatki w trakcie trwania gry (może to być osoba prowadząca),



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

odnotowując zachowania Uczestników wedle załączonego „Arkusza obserwacyjnego”.
Optymalnie, jeśli na jednego Uczestnika przypada jeden Obserwator.

Przebieg gry jest koordynowany przez osobę prowadzącą zajęcia (dalej: **Prowadzący**),
czyli nauczyciel, doradca zawodowy, osoba przygotowująca warsztaty.



Uczestnicy: wiek 12-15 lat, 3 osoby, płeć bez znaczenia, Uczestnicy są w tym samym wieku.



Czas trwania gry: 15 minut (przerwać po upływie wyznaczonego czasu)



Rejestracja: nagrywanie audio lub wideo.



Warunki: obserwacja przez 1-3 Obserwatorów; podanie instrukcji i podsumowanie przez Prowadzącego.



Warunki: gra może być przeprowadzana zarówno w pomieszczeniu, jak „na świeżym powietrzu”. Prowadzący przeszedł uprzednio szkolenie w zakresie rozumienia kompetencji społecznych (patrz – „Podręcznik dla diagnostów”). Obserwatorzy przeszli uprzednio trening/ warsztaty na temat kompetencji społeczno-emocjonalnych (potrzebne do wypełnienia „Arkusza obserwacji” oraz refleksji nt. procesu obserwacji Uczestników podczas gry).

KROK 1:

Uczestnicy gry siadają na krzesłach ustawionych w taki sposób, aby tworzyły trójkąt (dobrze, jeśli pomiędzy krzesłami zachowany jest, co najmniej pięćdziesięciocentymetrowy odstęp, co pozwoli na swobodną komunikację bez zaznaczania przewagi któregoś z uczestników gry). Osoba prowadząca informuje uczestników, że zaraz przyjmą role dwóch uczniów szkoły gimnazjalnej o imieniu



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Paweł/ Agata (*imiona do wyboru, stosownie do płci uczestnika*) i Mirek/ Natalia oraz Mediatora/ Mediatorki z samorządu szkolnego.

KROK 2:

Każdy z uczestników otrzymuje jeden z poniższych opisów własnej roli.



*Masz na imię **Paweł Kowalski/ Agata Kowalska**. Jest 23 maja, wchodzisz właśnie do szkoły rozmawiając przez telefon komórkowy. W tym momencie podbiega do ciebie Mirek/ Natalia - chłopak z klasy równoległej, i mówiąc: „sorki, sorki”, wrywa ci telefon z ręki i gdzieś ginie w korytarzach szkoły. Całe zajście zgłaszasz do dyrektorki szkoły, która kieruje sprawę do Mediatora/ Mediatorki, którą jest koleżanka/ kolega z samorządu uczniowskiego wyznaczona do rozwiązywania konfliktów w szkole.... Telefon, który miesiąc temu dostałeś w prezencie urodzinowym (sam do niego dorzuciłeś/ dorzuciłaś połowę z pieniędzy zarobionych przy roznoszeniu ulotek) kosztował osiemset złotych. Tyle pieniędzy nie wydajesz rocznie nawet na karmę dla swojego ukochanego „Idola” (Twój pies – owczarek niemiecki, który co rano odprowadza Cię do szkoły, sam potrafi wrócić do miejsca, w którym pracuje Twój ojciec. Jest weterynarzem, pracuje w schronisku dla zwierząt, to stamtąd przyniósł ci kiedyś Idola).*

Wiesz, że jeśli coś się stanie z tym telefonem nie będzie cię stać, aby sobie kupić kolejny. Jesteś wściekła/wściekły, że chłopak, którego praktycznie nie znasz zabrał ci telefon, a teraz zwraca ci go w nienajlepszym stanie – porysowany. Najchętniej przyłożyłbyś mu, ale jest jeszcze ten/ta Mediator/ka ... Najchętniej zaproponowałbyś, aby chłopak, który zabrał ci telefon odkupił ci go i po sprawie. Jak to wyegzekwować? Może nie bawić się w mediacje, tylko zgłosić sprawę na policję?



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Masz na imię Mirek/ Natalia. Jesteś jednym z uczniów gimnazjum. Na co dzień obok nauki pomagasz w schronisku dla zwierząt. Uwielbiasz zwierzęta, zwłaszcza psy, są takie wierne, oddane. 23 maja, kiedy byłeś już w pobliżu szkoły byłeś świadkiem potrącenia przez samochód jakiegoś psa rasy – owczarek niemiecki. Traf chciał, że właśnie tego ranka zapomniałeś zabrać ze sobą telefonu komórkowego. Nie zastanawiając się wiele, podbiegłeś do chłopaka, który właśnie rozmawiał przez swój telefon komórkowy wchodząc do szkoły, wyrwałeś mu go i zadzwoniłeś do schroniska, żeby ktoś przyjechał z pomocą i zobaczył potrąconego psa (kierowca samochodu odjechał, nawet nie wysiadł z samochodu).

Chłopak, któremu wyrwałeś telefon był z młodszej klasy, więc przestraszony, a może wkurzony, od razu pobiegł do dyrektorki. Po przyjeździe weterynarza ze schroniska okazało się, że ten weterynarz zna potrąconego psa! Od razu krzyknął zbolalym głosem „Idol!” i rzucił się, żeby mu pomóc. Niestety w całym tym zamieszaniu nadepnął na telefon, który niedbale położyłeś na chodniku. Weterynarz, jak tylko się zorientował, bardzo przeproszał za nadeptanie na telefon, wiedział, że jest drogi, bo, jak powiedział, jego syn ma taki sam telefon.

Teraz siedzisz naprzeciw tego koleśia, któremu wyrwałeś telefon, jest niezły na ciebie wkurzony, co widać. Pewnie będzie chciał, żeby mu odkupić telefon, a może nawet poda cię na policję? A przecież tylko chciałeś ratować tego psa...





KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Mediator

Jesteś osobą, którą poproszono o pomoc w rozwiązaniu konfliktu pomiędzy kolegami/koleżankami. Wiesz, że chodzi o zniszczony telefon Pawła Kowalskiego/ Agaty Kowalskiej, który właśnie siedzi przed Tobą. Obok Pawła Kowalskiego/ Agaty Kowalskiej siedzi Mirek/ Natalia, za sprawą którego telefon uległ zniszczeniu. Nic więcej nie wiesz o sprawie, prawdopodobnie dlatego cię wybrano na mediatora, czyli kogoś, kto ma pomóc w porozumieniu między nimi i ustaleniu jakiegoś rozwiązania, które byłoby najlepsze dla obojga. Twoim zadaniem jest pomóc im w znalezieniu rozwiązania tej sprawy, aby doszli do porozumienia. Masz nadzieję, że uszkodzony/a nie będzie chciał/a wzywać policji!

Swoją rolę mediatora w tej scenie możesz zacząć od słów:

Pawle/ Agato, czy przyjmujesz z powrotem swój telefon i sprawa jest załatwiona? W przeciwnym wypadku musimy zgłosić sprawę rodzicom i powiadomić o zniszczeniu mienia. Co będzie dalej, trudno przewidzieć. Jak proponujecie rozwiązać ten konflikt?

KROK 3:

Każdy z uczestników otrzymuje taki sam opis sytuacji:



Paweł/ Agata i Mirek/ Natalia znajdują się w gabinecie dyrektorki/ dyrektora szkoły. Towarzyszy im Mediator/a – kolega/ koleżanka z samorządu uczniowskiego, który/a została/a wybrana do tej roli przez uczniów i grono pedagogiczne. Mediator został poproszony przez dyrektorkę szkoły o rozwiązanie konfliktu między nimi. Mirek/ Natalia wyjmuje z kieszeni zniszczony telefon komórkowy (telefon działa, ale jest bardzo porysowany, odpadł mu jeden klawisz i w paru miejscach odprysnął lakier) i chce go oddać Pawłowi/ Agacie.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

⇒ Rozwiązanie: weterynarz, który niechcący uszkodził telefon komórkowy, nadepnąwszy na niego, jest ojcem Pawła/ Agaty, któremu Mirek/ Natalia wyrwał/a telefon.

Dotarcie do powyższego rozwiązania, uwarunkowane jest tym, czy uczestnicy zechcą poznać i przyjąć perspektywę inną od własnej oraz odkryć wszystkie fakty ukrywające się za sytuacją konfliktową.

Pytania, jakie warto zadać Uczestnikom przy okazji dyskusji podsumowującej, po zakończeniu gry,:

- ✓ Czy udało się wam dojść do porozumienia, czy może zdecydowaliście, aby poinformować rodziców bez podejmowania próby porozumienia?
- ✓ Czy każdy z was jest zadowolony z przyjętego rozwiązania? Jeśli tak/ nie, to dlaczego?
- ✓ Czy każdy z was wie, co musi zrobić, abyście mogli rozwiązać tę sytuację?
- ✓ Czy każdy z was podzielił się wszystkimi informacjami, jakie posiadał na temat swojej sytuacji? Jeśli tak, nie, to dlaczego? W jaki sposób wpłynęło to na ostateczne rozwiązanie?
- ✓ Co najwięcej sprawiło wam trudności? Dlaczego?
- ✓ Czy, jeśli byście mieli jeszcze raz przejść tę grę, to zrobilibyście coś inaczej? Co konkretnie?
- ✓ Kto jest winien w tej sytuacji? Czy w ogóle należy kogoś ukarać/ upomnieć? Jeśli tak, to kogo i za co?

ARKUSZ OBSERWACJI

(Gra symulacyjna nr 2, pt. „Telefon”)

Cecha	Stopień obserwacji na skali 1-5 pkt 1 – zachowanie nie wystąpiło 2 – zachowanie słabo zauważalne 3- zachowanie występuje w stopniu umiarkowanym 4 – zachowanie rozwinięte 5 – zachowanie dominujące (mistrzostwo)	Notatka – opis zaobserwowanego zachowania
KOMUNIKACJA I ZAANGAŻOWANIE		
Uważne słucha wypowiedzi drugiej osoby	1 2 3 4 5	
Odnosi się do wypowiedzi drugiej osoby	1 2 3 4 5	
Zadaje pytania	1 2 3 4 5	
Wypowiada się w sposób zrozumiały	1 2 3 4 5	
POROZUMIENIE W KONFLIKCIE		
Wykazuje zainteresowanie argumentami drugiej strony	1 2 3 4 5	
Odkrywa wszystkie fakty (ojciec zniszczył telefon)	1 2 3 4 5	
Osiąga porozumienie („wygrany/ „wygrany”)	1 2 3 4 5	
Wytrwale dąży do rozwiązania (nie przerywa zadania)	1 2 3 4 5	

ORGANIZACJA						
Podsumowuje wypowiedzi/ parafrazowanie	1	2	3	4	5	
Ustala zasady rozmowy	1	2	3	4	5	
Pilnuje czasu	1	2	3	4	5	
Przypomina o celu zadania	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	
EMPATIA						
Dba o interesy drugiej osoby	1	2	3	4	5	
Zleży mu/ jej na zgodności	1	2	3	4	5	
Zachęca drugą osobę do pełnej wypowiedzi	1	2	3	4	5	
AUTOPREZENTACJA i ASERTYWNOŚĆ						
Dąży do realizacji własnego celu	1	2	3	4	5	
Uśmiecha się do rozmówcy	1	2	3	4	5	
Zachowuje się pewnie	1	2	3	4	5	
Wypowiada się w sposób zdecydowany	1	2	3	4	5	
WSPÓŁPRACA						
Okazuje chęć rozwiązania konfliktu	1	2	3	4	5	
Dąży do osiągnięcia zarówno własnego celu, jak i celu drugiej strony konfliktu	1	2	3	4	5	
Jest zadowolony/a z osiągnięcia porozumienia	1	2	3	4	5	