



# VIRAL

VIRTUAL INTERCULTURAL REALITY ACTIVE LEARNING  
FOR LOCAL COMMUNITIES

## *Manual*

*Materiały dla edukacji międzykulturowej dorosłych.*





Kamila Kamińska- Sztark, Agnieszka Janik

## Manual VIRAL: materiały dla edukacji międzykulturowej dorosłych

Projekt narodził się, jako odpowiedź na rzeczywiste wyzwania praktyki edukacyjnej. Małe wioski w Toskanii, w ciągu kilkunastu lat diametralnie zmieniły swoją strukturę demograficzną. Ogólnoswiatowe trendy przepływów ludności i wymogi rynku, zatrudnienia w przemyśle produkcji ze skóry spowodowały napływ migrantów zarobkowych z północnej Afryki. Podobne procesy w ostatnich latach zachodzą w Polsce: napływ ludności z Ukrainy w takiej ilości nigdy wcześniej nie miał miejsca. Skala jest znacząca: obecnie na Dolnym Śląsku co dziesiąty mieszkaniec jest obecnie pochodzenia ukraińskiego.

Jako autorzy projektu spędziliśmy wiele godzin rozmawiając o wyzwaniach, jakie ta sytuacja wyzwała. Z jednej strony dojmujące uczucie zagubienia migrantów w nowym świecie, szczególnie w sytuacjach biurokratycznych: poszukiwanie pracy, kontakty ze szkołą czy lekarzami, a z drugiej strony brak zrozumienia ze strony mieszkańców, stereotypy i uprzedzenia, które nie pozwalają na budowanie wspólnych małych ojczyzn.

Zastanawiając się nad sposobami zaradzenia tym problemom, oczywistą odpowiedzią była edukacja. Ale jaka? Jak bezpiecznie wprowadzać nowych mieszkańców w ten świat? Jak uczyć empatii? .. Tutaj z pomocą nadeszła nowoczesna technologia VR

Zaprosiliśmy do projektu partnerów z Grecji i Rumunii i tak rozpoczęła się nasza przygoda VIRAL. Obecność naukowców z Uniwersytetu Wrocławskiego i University of Perrugia podniosła jakość merytoryczną naszych opracowań. Przed tym, jak zaczęliśmy pisać scenariusze, kręcić filmy czy tworzyć materiały do zajęć przeprowadziliśmy cykl badań fokusowych, pytaliśmy przedstawicieli społeczności migrantów, a także edukatorów o to, z jakimi rzeczywistymi trudnościami się zmagają i jakie umiejętności i informacje są im potrzebne. Naukowcy opracowali kryteria jakości i wiele rekomendacji, sprawowali superwizję nad całością działań projektowych.

W manualu znajdziecie:

1. Wstęp wyjaśniający wartości i kontekst edukacji międzykulturowej
2. Słownik pojęć
3. Karty case studies
4. Karty refleksji
5. Scenariusze zajęć i materiały edukacyjne
6. Kryteria jakości

Zapraszamy Was do korzystania z naszych opracowań! Wierzymy, że VR pomaga wyruszyć w fascynującą podróż, dzięki praktycznym radom, jak samemu tworzyć filmy, także i Wy możecie stworzyć kolejne ścieżki. Ważna jest droga do pokoju i zrozumienia!

„Droga jest tak ważna, ponieważ każdy na niej krok zbliża nas do spotkania z Innym.

Doświadczenie przebywania latami wśród dalekich Innych uczy [...], że tylko życzliwość do drugiej istoty jest tą postawą, która może poruszyć w niej strunę człowieczeństwa.”

Ryszard Kapuściński

## WSTĘP

### **Edukacja międzykulturowa jest wyzwaniem!**

To przestrzeń spotkania z *Innym*, przestrzeń dialogu, rozmowy. Często sytuacja edukacyjna, której wymaga nie jest łatwa. „Różni, ale równi!”, „szacunek należy się każdemu”, „warto spojrzeć na sprawy z perspektywy drugiej osoby/ kultury”... to wszystko piękne deklaracje, ale kiedy przychodzi do prawdziwego spotkania okazuje się, że nie jest to wcale łatwe.

Różnice często prowadzą do niezrozumienia, a brak wiedzy do konfliktów. Rozmowa nie zawsze jest miła, a efektem spotkania nie zawsze jest przyjaźń, choć z pewnością każde z nich pozwala nam poszerzyć perspektywę. Co więcej- można mieć wiedzę, ale wciąż nie mieć

empatii i otwartości na perspektywę **Innego**. Dlaczego? Bo to wymaga wyjścia ze swojej własnej strefy komfortu... Otwarcie się, to często odsłonięcie swoich wrażliwych punktów, a to może nas zranić.

**Warto przećwiczyć to w świecie wirtualnym, zanim stawimy temu czoła w realu.**

Materiał edukacyjny, szczególnie filmy, które Wam oddajemy są w tym pomocne. Zakładając okulary VR wkraczamy w ten świat, możemy wczuć się w te sytuacje, a jednak, mniej ryzykujemy- jesteśmy bezpieczni.

**Edukacja międzykulturowa jest wyzwaniem, ale ZAWSZE warto ją podjąć!**

Szpeciallynie jeśli żyjemy w małych wielokulturowych społecznościach.

Zwłaszcza tam, gdzie nagle pojawili się **Inni** a miejscowi są zaskoczeni ich obecnością i obyczajami.

Dlaczego?

Bo nie ma innej drogi niż to spotkanie i rozmowa dla budowania przyszłości, w której te małe miasteczka i wioski będą dobrym miejscem do życia, nauki i pracy wszystkich mieszkańców: tych starych i tych nowych.

**Materiały edukacyjne, które znajdziecie w manualu** oparte są o realia małych społeczności, w których pojawili się migranci. Scenariusze oparliśmy na obserwacjach w 4 krajach i na badaniach fokusowych. Sytuacje najtrudniejsze z punktu widzenia nowych mieszkańców to: poszukiwanie pracy, kontakt ze służbami medycznymi czy z instytucjami edukacyjnymi. Filmy VR uzupełnione są o karty pracy, które pomagają nie tylko zrozumieć filmy, a wraz z nimi sytuacje, które są trudne dla migrantów. Dodatkowo: uczą zwrotów językowych potrzebnych, kiedy planujemy wizytę u lekarza, czy zapisanie dziecka do szkoły.

Dla mieszkańców małych miejscowości zamieszkujących je od pokoleń częstym wyzwaniem, o tyle trudnym, że nie do końca uświadomionym jest wczucie się w sytuację Innego.

Wyzwaniem jest empatia. Dzięki technologii VR możemy dosłownie „znaleźć się w butach

Innego”, patrzeć na świat jego oczami, podobnie jak On doświadczyć tego, czym jest bycie nowym, niezrozumianym, wykluczonym.

To niezbędny krok do zmiany. Tego dotyczą video B i zestaw scenariuszy do realizacji po obejrzeniu filmu z grupą większościową, starych mieszkańców.

### **Edukacja międzykulturowa jest wyzwaniem!**

Żeby była naprawdę skuteczna, a jej efekty prowadziły do zmiany nie może dotyczyć tylko głowy, nie może nam dawać tylko wiedzy i informacji! Musi dotykać też serca i zmieniać nasze postawy i wzbudzać empatię! A najlepiej, by dawała nam także nowe umiejętności. W materiałach, które oddajemy w ręce edukatorów odwołujemy się właśnie do tej „taksonomii celów Blooma”- scenariusze zawierają cele i metody dotyczące sfery kognitywnej, emocjonalnej i motorycznej. A karty refleksji inspirowane są teorią Pestalozziego, wg której każda sytuacja edukacyjna powinna coś dać jej uczestnikom: „do głowy”, „do serca” i do „ręki”.

Jak można przygotować się do tego? Poza filmami i kartami zadań językowych mamy dla Was także karty do refleksji.

Edukacja międzykulturowa jest wyzwaniem! Także dla pracowników zajmujących się animowaniem społeczności lokalnych: edukatorów dorosłych, street workerów i nauczycieli.

Dla nich mamy serie materiałów edukacyjnych w postaci scenariuszy i kart z ćwiczeniami. Dodatkowo znajdą też zestaw case studies. Każda z tych problematycznych, trudnych sytuacji miała kiedyś miejsce. Znow- oparte na badaniach i obserwacji wyzwania wraz z możliwymi sposobami ich rozwiązania są punktem wyjścia do uczenia się.

### **Zapraszamy do lektury i wdrażania tych materiałów w praktyce!**

Razem zmieniamy świat na lepszy!

„Świat był zawsze dla mnie wielką wieżą Babel. Jednak wieżą, w której Bóg pomieszał nie tylko języki, ale także kulturę i obyczaje, namiętności i interesy, i której mieszkańcem uczynił ambitną istotę łączącą w sobie Ja i nie-Ja, siebie i Innego, swojego i obcego.”

## SŁOWNICZEK POJĘĆ EDUKACJI MIĘDZYKULTUROWEJ W PROJEKCIE VIRAL wraz z analizą SWOT

**Chcesz stosować nasze metody, ale nie wiesz jak działają?**

**Czujesz, że podniesiesz jakość usług edukacyjnych w Twojej organizacji, ale obawiasz się, że jest to zbyt trudne?**

**Lubisz nowoczesne technologie, ale nie chcesz stracić kontaktu z „żywym człowiekiem”?**

**Każda metoda i narzędzie ma plusy i minusy. Poniżej przedstawiamy Wam wybrane metody wraz z ich analizą SWOT. Zobaczcie sami, jakie są ich silne i słabe strony, jakie szanse i zagrożenia niosą.**

**Blended learning** – termin tożsamy z nauczaniem hybrydowym (hybrid learning). Istnieje wiele sposobów definiowania tego systemu edukacyjnego. W literaturze najczęściej wyróżnia się dwa sposoby definiowania – Grahama, gdzie blended learning oznacza systemy mieszania instrukcji/poleceń wydawanych stacjonarnie (face-to-face) z instrukcjami/poleceniami przekazywanymi za pośrednictwem komputera oraz drugi sformułowany przez Garrison i Kanuka – gdzie jest to przemyślana integracja zajęć stacjonarnych (face-to-face) w klasie z doświadczeniami nauczania online. W tych definicjach zauważalne są dwie zasadnicze różnice. Pierwszy z podanych sposobów rozumienia jest bardziej inkluzyjny gdyż stwierdza iż powinno zachodzić mieszanie nauczania stacjonarnego z zdalnym, podczas gdy drugi obejmuje wymiar jakościowy tj. w procesie powinna nastąpić przemyślana integracja zajęć stacjonarnych w klasie z doświadczeniami nauczania online. Kolejną (kosmetyczną) różnicę widać w sposobach rozumienia przekazu komputerowego, w pierwszej definicji określany jest jako *computer-mediated* co rozumiane jest jako przekaz offline, natomiast w drugiej wyraźne wskazanie jest na komunikację online. Warto tu zaznaczyć, że w dzisiejszych realiach rzadko kiedy wykorzystywany jest tylko przekaz offline, tak więc określenie wskazane w pierwszej definicji można również odnosić do komputerowego przekazu online. Należy również wskazać na różnicę między sformułowaniem *instructions* użytym w pierwszej definicji oraz *learning experience* znajdującym się w drugiej. W badaniach nad systemem blended learning nie jest czymś naturalnym by skupiać się tylko na instrukcjach/poleceniach (instructions) lub

doświadczeniach edukacyjnych (learning experience) i zazwyczaj rozważa się je jako dwie strony medalu. Badanie empiryczne najczęściej opisuje metody instruktażowe (nauczania) i media, a następnie przeprowadza ocenę z perspektywy uczącego się. Dlatego też można założyć, że badanie nauczania mieszanego (blended learning) interesuje się zarówno instrukcjami (instructions) jak i nauczaniem (learning)<sup>1</sup>

- Silne strony
  - Może być szeroko stosowany w nauczaniu
  - Ze względu na szerokość znaczeniową może przyjmować wiele modeli
  - Dzięki wykorzystaniu łączności online materiały z zajęć mogą być przekazywane do szerokiego grona odbiorców
  - Szeroko rozumiane “mieszanie” zapewnia możliwość wykorzystania wielu form pracy co pozwala zaspokoić indywidualne potrzeby co do realizowanej formy uczenia się
  
- Słabe strony
  - Konieczność połączenia online oraz posiadania odpowiedniego sprzętu
  - Mieszanie metod nauczania (offline z online) może wprowadzać dezorganizację pracy
  - Nie wszystkie formy pracy mogą być wykonywane z wykorzystaniem blended learning

### **Przykładowe zastosowanie**

Nauczanie gramatyki w kontekstach – jak pokazują badania przeprowadzone w Palestynie nauczanie mieszane pozytywnie wpływa na podnoszenie kompetencji uczniów. W przeprowadzonym badaniu bazowano na dwóch z pięciu modeli nauczania hybrydowego prezentowanych w Leadership Series<sup>2</sup> - model czwarty

<sup>1</sup> Stefan Hrastyński, *What Do We Mean by Blended Learning?*, TechTrends, vol. 63, s. 565

<sup>2</sup> Leadership Series (2009). *Blended Learning: Where Online and Face-Face Instruction Intersect for 21st century Teaching and Learning*



(nauczanie w klasie z zajęciami rozszerzającymi odbywającymi się poza klasą lub dniami szkolnymi) oraz model piąty (nauczanie w klasie z uwzględnieniem zasobów online które od uczniów wymagają ograniczonego bądź nie wymagają by byli online). Badaczka prezentowała materiały online na specjalnie stworzonej w tym celu witrynie Google. Filmy, arkusze robocze i linki do quizów online na każdy temat są przesyłane co tydzień na stronę, która jest związana z każdym tematem, którego uczniowie uczą się w klasie. Badanie zostało przeprowadzone metodą eksperymentalną. Zarówno dane ilościowe, jak i jakościowe zebrano metodą testową – test wstępny (pre-test) oraz test eksperymentalny (post-test) i z wykorzystaniem wywiadu. Przed zebraniem danych uczniowie zostali poinformowani, że ich tożsamość pozostanie anonimowa w tym badaniu. Próba badawcza obejmowała dwie sekcje (klasy) dziesiątego roku nauczania (uczennice w wieku 15 – 16 lat), w których uczestniczyło 45 uczennic w palestyńskiej publicznej szkole średniej dla dziewcząt. Pre-test został przeprowadzony w ciągu sześciu tygodni semestru. Został on przekazany obu grupom przed eksperymentem, aby sprawdzić, czy mają ten sam poziom języka angielskiego, szczególnie w zakresie tematów, których uczyły się podczas eksperymentu. Test składał się z pięciu ćwiczeń gramatycznych, każde ćwiczenie składało się z dziesięciu elementów. Były one oparte na tematach gramatycznych w rozdziałach 4, 5 i 6 w podręczniku dla studentów „Angielski dla Palestyny”. Tematy te obejmowały przysłówki i przymiotniki, czasy past simple i past continuous, porównawcze i najwyższe formy przymiotników i przysłówków oraz czasy past simple i past perfect. Okazuje się, że mediana wyników uczniów uczących się systemem mieszanym w porównaniu do testu wstępnego (gdzie wynosiła 8.8) wzrosła do 31.2 tym samym przebijając grupę uczniów uczących się jedynie stacjonarnie (test wstępny 10.2, test eksperymentalny 15.6)<sup>3</sup>

Spacer wirtualny - to szerokie pojęcie odnoszące się do odbywania wirtualnych wycieczek w których to użytkownik porusza się po wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej za pomocą awatara (widzialnego bądź nie). Wirtualny spacer

---

<sup>3</sup> Suzan Qindah, *The Effects of Blended Learning on EFL Students' Usage of Grammar in Context*, The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS), 2018 vol. 10, s. 11-22.

najczęściej korzysta z systemów VR bądź technologii 360 stopniowych zdjęć (np. Google Street View)

- Silne strony
  - Możliwość odwiedzania oddalonych miejsc
  - Możliwość wirtualnego uczestniczenia w wydarzeniach
  - Możliwość korzystania z baz archiwalnych – odwiedzanie wydarzeń, miejsc, wystaw których już nie ma bądź uległy zmianie
  - Niskie wymagania sprzętowe
  - Wciąż rosnąca baza zasobów
- Słabe strony
  - Względna immersyjność - zależy od użytego sprzętu do odbywania spaceru wirtualnego
  - Niewielka baza zasobów niebędącymi zasobami nawigacyjnymi
- Przykładowe zastosowanie
  - Przykładowym zastosowaniem jest chociażby odbywanie wirtualnych wycieczek do muzeów czy innych miejsc zabytkowych (np. przy pomocy technologii Google)
  - Spacer wirtualne wykorzystywane są również do edukacyjnego zwiedzania innych miast
  - Rzeczywistość rozszerzona - AR (Augmented Reality) umieszcza warstwę wirtualną na percepcji rzeczywistych obiektów jego użytkownika, która łączy zarówno obiekty rzeczywiste, jak i wirtualne w taki sposób, że funkcjonują one względem siebie, z synchronizacją i odpowiednią głębią percepcji w trzech wymiarach<sup>4</sup>. Oznacza to

---

<sup>4</sup> Cedric Westphal, *Challenges in Networking to Support Augmented Reality and Virtual Reality*, Huawei Technologies & University of California, Santa Cruz Santa Clara, CA

umieszczanie w czasie rzeczywistym warstwy wirtualnej na obraz rzeczywisty co pozwala na rozszerzenie doznań płynących z jego odbierania. Jest to proces płynny do którego stosuje się zazwyczaj zestawy kamer bądź inne urządzenia przechwytyjące obraz rzeczywisty np. inteligentne okulary, soczewki czy gogle, smartfony, tablety.

- Silne strony
  - Całkowita imersja – warstwa wirtualna łączy się płynnie z rzeczywistością
  - Atrakcyjność - jako nowoczesna technologia jawi się jako atrakcyjna do wykorzystania przez uczestników
  - Komfort korzystania – systemy AR są wygodne w użytkowaniu
- Słabe strony
  - Mała dostępność – systemy AR są ciężko dostępne ze względu na młody „wiek” technologii
  - Wysoka cena
- Przykładowe zastosowanie
  - Ekspedycje Google oferują wirtualne wycieczki z wykorzystaniem zarówno VR jak i AR. Dzięki technologii AR i urządzeniom mobilnym użytkownicy mogą przenosić obiekty 3D do klasy, a następnie spacerować i odkrywać je. Mogą to być tornada, wulkany, a nawet DNA. Ekspedycje Google obejmują różne tematy i oferują ponad 100 ekspedycji rozszerzonej rzeczywistości poprzez układ krążenia, historię technologii i lądowanie na Księżycu.<sup>5</sup>
  - Rzeczywistość wirtualna – VR (Virtual Reality) umieszcza użytkownika w syntetycznym, wirtualnym środowisku ze spójnym zestawem reguł i

---

<sup>5</sup> Victoria S., *Use Cases of Augmented Reality in Education and Training*, RubyGarage, dostęp: [Augmented Reality in Education and Job Training: Use Cases and Benefits | RubyGarage Blog](#) 05. 05. 2020.

interakcji z tym środowiskiem i innymi jego uczestnikami.<sup>6</sup> Syntetyczność wytworzonego przez VR świata (wytworzonego za pośrednictwem technologii informatycznych) polega na czerpaniu zasobów z bibliotek i baz obrazów 3D. Prezentowane obrazy, światy mogą być fikcyjne (jak ma to miejsce w grach komputerowych) bądź odwzorowywać świat rzeczywisty (symulacje komputerowe)

- Silne strony
  - Imersja
  - Możliwość doznawania rzeczy nieosiągalnych w rzeczywistości
  - Możliwość stosowania w dowolnym miejscu i czasie
  - Atrakcyjność - jako nowoczesna technologia jawi się jako atrakcyjna do wykorzystania przez uczestników
- Słabe strony
  - Wysokie wymagania sprzętowe - zarówno wymagane jest szybkie łącze internetowe jak i odpowiedniej mocy komputery
  - Systemy te są drogie
  - Problem dostępności - VR to systemy wciąż rozwijające się, ale też nie posiadają szerokiej gammy użytkowników co sprowadza się do małej dostępności. Sama produkcja systemów jest droga co sprawia, że istnieje niewielka liczba ich producentów.

Występują zagrożenia:

- system VR jest głęboko immersyjny co może powodować izolację od świata rzeczywistego jego użytkowników
- Niewygodny osprzęt - ze względu na wymiary VR nie są systemami najbardziej wygodnymi do korzystania

---

<sup>6</sup> Cedric Westphal, *Challenges in Networking to Support Augmented Reality and Virtual Reality*, Huawei Technologies & University of California, Santa Cruz Santa Clara, CA



## Przykładowe zastosowanie

Wykorzystując wirtualną rzeczywistość w edukacji – np. w obszarze tematów historycznych możemy zabrać widza np. do antycznej Grecji i pozwolić mu oko w oko stanąć z postaciami i bohaterami sprzed kilku tysięcy lat. Użytkownik może wchodzić w interakcję z tymi osobami, eksplorować nieistniejące już miejsca i wykonywać dowolne aktywności, które zaplanowali twórcy oprogramowania.<sup>7</sup>

W wirtualnej rzeczywistości bez najmniejszego ryzyka jesteśmy w stanie zabrać dowolną ilość uczestników szkolenia, w najniebezpieczniejsze miejsca na świecie. Każdy z bliska może obserwować niebezpieczne zjawiska, czy odbywać szkolenia w miejscach, w których w świecie rzeczywistym nie mógłby się znaleźć.

---

<sup>7</sup> VR i Edukacja, Czyli Jak Wykorzystać Wirtualną Rzeczywistość w Edukacji, EPICVR, dostęp: [VR i edukacja, czyli jak wykorzystać wirtualną rzeczywistość w edukacji - EPIC VR - Producent Oprogramowania i Gier VR/AR](#)

## Filmy VR i wykorzystanie metody Case Study

Potencjał filmów VR wykorzystywany jest w wielu dziedzinach nauki oraz w praktyce edukacyjnej. Wbrew istniejącemu w potocznej świadomości połączeniu wirtualnej rzeczywistości z grami komputerowymi, jest ona stosowana między innymi w medycynie, leczeniu bólu, rehabilitacji, szkoleniach pilotów czy w wielu gałęziach edukacji. Wykorzystanie tejże technologii w edukacji pozwala na przedstawienie konkretnej sytuacji, przestrzeni czy obiektu w sposób najbardziej naturalistyczny i umożliwiający jego dogłębne poznanie. Jednocześnie, działania takie nie musi dotyczyć tylko studentów medycyny, którzy dzięki VR uczą się prowadzenia operacji. Studenci nauk społecznych również mogą w szerokim stopniu skorzystać z tej metody. Pozwala ona odmienić praktyczny aspekt zdobywania kompetencji. Dla przyszłego pedagoga, psychologa czy pracownika socjalnego niezwykle ważne są kompetencje miękkie oraz możliwość zastosowania wiedzy teoretycznej w praktyce. Działania te realizuje się metodami symulacyjnymi podczas studiów, a następnie w toku praktyk zawodowych i staży. Metoda VR pozwala jednak na wprowadzenie dodatkowego etapu edukacji praktycznej. Dzięki skorzystaniu z szerokiego wyboru filmów edukacyjnych, możliwe jest przetestowanie swoich umiejętności w praktyce bez konieczności kontaktu z uczniami czy klientami. Jednocześnie, technologia VR angażuje emocjonalnie i wprowadza w stan dużo bliższy do naturalnego działania, aniżeli robią to praktyki symulacyjne podejmowane podczas studiów. Osoba ucząca się znajduje się bowiem w "epicentrum wydarzeń", odczuwa emocje, jej ciało reaguje na to, co się dzieje wokół niej, pomimo, że rzeczywistość jest jeszcze wirtualna. Już będąc "w filmie" stosuje posiadaną wiedzę w praktyce, dostrzega swoje reakcje spontaniczne. Przedyskutowanie tego doświadczenia w grupie pozwala na pewnego rodzaju superwizję własnych przeżyć. Edukacja tego rodzaju nie angażuje jednocześnie osób trzecich - pozostają one wirtualne. Stwarza to jednocześnie dodatkowy potencjał.

Współczesne społeczeństwa stają przed licznymi wyzwaniami związanymi z wielokulturowością. Dynamiczny proces migracji sprawia, że pracownikom wielu instytucji trudno zaadaptować się do zmian i pojawienia się w ich otoczeniu uczniów czy klientów pochodzących z innych kultur. Wirtualna rzeczywistość może skutecznie przygotować ich do takiej pracy. Dzięki powstaniu szeregu filmów edukacyjnych, opisujących konkretne

przykłady wyzwań związanych z międzykulturowością, możliwe jest przygotowanie pracowników do reagowania w sposób właściwy na problemy uczniów czy klientów. VR ma ogromny potencjał nie tylko w poszerzaniu wiedzy osób korzystających z niej, ale również w zwiększaniu ich wrażliwości międzykulturowej. Ma to miejsce dzięki włączeniu komponentu emocjonalnego, który to w naturalny sposób pojawia się podczas oglądania/ uczestniczenia w filmie. Z rozwiązania takiego mogą skorzystać nie tylko studenci, ale wszystkie osoby, które pracują już z migrantami. Przygotowywanie filmów VR, a następnie korzystanie z nich zwiększa świadomość międzykulturową i pozwala na praktyczne poszerzenie wiedzy dotyczącej pracy w środowisku wielokulturowym.

W niniejszym tekście zaproponowano wykorzystanie metody case study do tworzenia filmów VR w przestrzeni edukacji międzykulturowej. Metoda Case Study stosowania jest w wielu zróżnicowanych dyscyplinach naukowych, m.in. w zarządzaniu, naukach prawniczych (tzw. kazusy), ale może być wykorzystywana również w pedagogice i edukacji. W. Ellet opisuje tę metodę jako: „słowne przedstawienie rzeczywistości, które stawia czytelnika w roli uczestnika opisywanej sytuacji”<sup>8</sup>. Stwarza to możliwość postawienia się w pewnej roli i przedstawienia całej sytuacji wraz z jej kontekstem wliczając elementy problemowe, konteksty kulturowe oraz inne czynniki i zmienne.

Jest to metoda często wykorzystywana m.in. w placówkach edukacyjnych, jak i w różnych organizacjach pozarządowych, gdyż pozwala na realizację założonych celów poprzez analizę konkretnych przypadków wraz z całą ich złożonością. Stosowanie Case Study w pracy zarówno z dziećmi, młodzieżą, jak i osobami dorosłymi, umożliwia czynne zaangażowanie wszystkich uczestników. Prawidłowe zastosowanie tej metody pozwala na rozwój umiejętności takich jak analizowanie wielu informacji pod kątem: trudności, kontekstu politycznego/systemowego/kulturowego, czy ciągów przyczynowo-skutkowych. Jednocześnie stwarza przestrzeń do pogłębiania kreatywności, myślenia krytycznego czy analizy ról społecznych i zachowań poszczególnych ludzi<sup>9</sup>. Korzystanie z metody case study, jako ze sposobu zdobywania kompetencji i umiejętności, pozwala na wykorzystywanie

---

8 W. Ellet, *The case study handbook. How to read, discuss, and write persuasively about cases*, Harvard Business School Press, Boston, MA. 2007, s. 13.

9 D. Latusek-Jurczak, *Studium przypadku jako metoda dydaktyczne*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania 2015, nr 39 T.4 Zarządzanie, s. 127-129.

swoich wcześniejszych doświadczeń oraz na wspólne uczenie się dzięki wymianie wzajemnych myśli i pomysłów przez uczestników grupy, co daje możliwość badania określonego problemu z wielu perspektyw.

Właściwe stosowanie case study wymaga świadomości oraz dobrego przygotowania osoby prowadzącej zajęcia. W związku z angażowaniem grupy w rozwiązywanie danego problemu, prowadzący powinien posiadać odpowiednie kompetencje i umiejętności do ich prowadzenia. Podczas warsztatów mogą pojawić się zróżnicowane sytuacje problemowe wynikające z wyrażanych opinii czy poglądów uczestników, a także trudności oparte na stosunku emocjonalnym i własnych doświadczeniach członków grupy, na co trzeba umieć odpowiednio zareagować i doprowadzić do atmosfery sprzyjającej współpracy. W niektórych opracowaniach konkretnych przypadków można znaleźć dodatkowe zapisy, tzw. teaching notes, które są zbiorem sugestii i odpowiedzi dla osoby prowadzącej, gdyż dotyczą technik, narzędzi czy pomocy możliwych do wykorzystania w praktyce<sup>10</sup>.

Wizualizacja konkretnego przypadku analizowanego w metodzie case study może dodatkowo wspomóc uczestników ćwiczenia, gdyż pozwoli na utożsamienie się z daną sytuacją oraz wykorzystanie zmysłu wzroku. Aby to osiągnąć można zastosować technikę dramy, jak również innowacyjne metody, które mogą uatrakcyjnić zajęcia tak jak np. technologię VR (eng. virtual reality).

Bardzo zróżnicowane przypadki, za pośrednictwem odpowiednich technik i narzędzi, mogą stać się filmem w wirtualnej rzeczywistości, który będzie ukazywał konkretne sytuacje, dzięki czemu uczestnicy zajęć rozpoznają badany problem nie tylko z opisu słownego. Technika, jaką jest VR, wykorzystuje wyobraźnię danej osoby oraz buduje jej interakcje z wirtualnym światem, aby osiągnąć zamierzone cele. Warto zaznaczyć, że wykorzystywanie technologii VR w edukacji posiada wiele zalet, a są to m.in. skupienie na prezentowanej sytuacji, wysoki poziom zaangażowania uczestnika, atrakcyjność metody i eliminacja zewnętrznych bodźców dekoncentrujących.

Metodę case study oraz technologię VR można wykorzystywać również w edukacji międzykulturowej, co pozwoli zrozumieć i dostrzec cały kontekst konkretnej sytuacji. Poniżej zostały zamieszczone opisy różnych okoliczności, które mogą stać się inspiracją do tworzenia

---

<sup>10</sup> Tamże, s. 127.





i analizowania konkretnych przypadków z wykorzystaniem technologii VR. Są one zbiorem rzeczywistych doświadczeń, które miały miejsce, w związku z czym powinny stać się przedmiotem dyskusji i analizy w różnych środowiskach i wspólnotach, gdyż najczęściej ich problemowość skupia się wokół braku jednego, łatwego do przewidzenia i odpowiedniego rozwiązania, co wymaga głębokiej refleksji uczestników. Przygotowane materiały zostały zebrane w formie 10 przypadków, na które każdorazowo składa się: opis przypadku, zagadnienia wartę analizy przed kręceniem filmu VR, karta refleksji z pytaniami oraz zadanie do wykonania dotyczące przygotowania różnych scenariuszy. Każdy case study stanowi osobny materiał, możliwy do wykorzystania w pracy grupowej. Dzięki kartom refleksji oraz zagadnieniom do analizy opracowywanie scenariusza filmu poprzedzać będzie dyskusja na temat kontekstu kulturowego danego przypadku oraz możliwych form wsparcia udzielanych danej osobie. Z każdego case study korzystać można indywidualnie. Jednocześnie istnieje możliwość skonfrontowania kilku opisanych przypadków w jednej grupie opracowującej scenariusze. Wówczas warto porównać refleksje grupy, dotyczące poszczególnych przykładów.

## Karty Case Study oraz Karty refleksji

### Case Study nr 1

#### Opis przypadku

W jednej z wrocławskich szkół jest kilkanaście dzieci pochodzenia ukraińskiego. Jedną z dziewczynek, która uczęszcza do klasy 7 szkoły podstawowej, nie jest lubiana. Ma na imię Oksana. W trakcie przerwy pomiędzy zajęciami zdarzyła się sytuacja, że kilku chłopców na oczach całej klasy zaczęło ją wyzywać, dokuczali jej używając słów: „Ty brudna Ukrainko, możesz mi w kiblu sprzątać!”.

Dzieci przekazały informacje o zdarzeniu nauczycielce.

#### Zagadnienia warte analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadoptować do kontekstu kulturowego?
- 2) Jakie słowa i zachowania są przejawiane przez społeczność w stosunku do migrantów w ich kraju?
- 3) Co powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 4) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

#### Karta refleksji

- 1) Jaka może być przyczyna takiego zachowania?
- 2) Co zrobilibyście na miejscu Oksany?
- 3) Co zrobilibyście, gdybyście pracowali w tej szkole?
- 4) Kto/co w tej sytuacji mogłoby pomóc?

#### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów.

## Case Study nr 2

### Opis przypadku

W szkole są uczniowie z Syrii, dzieci nie chodzą na religię, są muzułmanami. W czasie tzw. „kryzysu uchodźczego” zaczęły narastać negatywne nastroje społeczne, przeniosło się to na grunt szkoły. Pewnego dnia dwóch chłopców, którzy uczęszczali do klasy 8 szkoły podstawowej, zaatakowało kamieniami kolegów z Syrii w drodze do szkoły.

Rodzice chłopców syryjskich zgłosili skargę dyrekcji szkoły.

### Zagadnienia warte analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadoptować do kontekstu kulturowego?
- 2) Jakie słowa i zachowania są przejawiane przez społeczność w stosunku do migrantów w ich kraju?
- 3) Jakie elementy składowe powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 4) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

### Karta refleksji

- 1) Jaka może być przyczyna takiego zachowania?
- 2) Co zrobilibyście na miejscu dyrekcji szkoły?
- 3) Co zrobilibyście, gdybyście pracowali w tej szkole?
- 4) Kto/co w tej sytuacji mogłoby pomóc?

### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów



### Case Study nr 3

#### Opis przypadku

Chłopiec z Białorusi siedzi w pierwszej ławce, ma kłopoty z koncentracją i na każdej lekcji siedzi odwrócony bokiem do tablicy, patrzy na kolegów, wygłupia się, co wpływa na rozpraszenie zarówno innych uczniów, jak i utrudniająco na prowadzenie zajęć.

Jego zachowanie przeszkadza nauczycielce i w konsekwencji nie pomaga mu w nauce.

#### Zagadnienia wartę analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadaptować do naszych realiów?
- 2) Co powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 3) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

#### Karta refleksji

- 1) Jaka może być przyczyna takiego zachowania?
- 2) Co zrobilibyście na miejscu nauczycielki?
- 3) Co zrobilibyście, gdybyście pracowali w tej szkole?
- 4) Kto/co w tej sytuacji mogłoby pomóc?

#### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów.

## Case Study nr 4

### Opis przypadku

Dziewczynka z Rosji jest bardzo nieśmiała. Chodzi do trzeciej klasy szkoły podstawowej, prawie nie odzywa się na lekcjach. Nie chce, żeby zwracać się do niej jej imieniem: Katja, chce żeby zwracać się do niej Kasia. Wstydzi się swojego akcentu i wycofuje się z relacji z innymi uczniami oraz z nauczycielami. Za każdym razem, jak decyduje się na wypowiedź, nauczycielka zachęca klasę do aplauzu, dzieci biją brawo. Pewnego dnia inna dziewczynka-Hania, po takich brawach zapytała z gniewem: „dlaczego nikt mi nie klaszcze kiedy ja mówię?!”

### Zagadnienia warte analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadoptować do naszych realiów?
- 2) Co powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 3) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

### Karta refleksji

- 1) Jaka może być przyczyna takiego zachowania obu dziewczynek?
- 2) Co zrobilibyście na miejscu nauczycielki?
- 3) Co zrobilibyście, gdybyście byli uczniami tej klasy?
- 4) Kto/ co w te sytuacji mogłoby pomóc?

### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów.

## Case Study nr 5

### Opis przypadku

W jednej z wrocławskich szkół w klasie była dziewczynka z Bułgarii, która uczęszczała do drugiej klasy szkoły podstawowej. Nie adaptowała się dobrze w grupie rówieśniczej, ale nie stwarzała specjalnych problemów. Pewnego dnia do rąk dyrekcji przez wychowawcę trafiło pismo podpisane przez większość rodziców z klasy z wnioskiem o przeniesienie tego dziecka do innej klasy. W czasie zebrania z rodzicami wywiązała się dyskusja, kilkoro rodziców stanowczo odcięło się od pisma, ale większość była za „klasą polską”.

### Zagadnienia wartę analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadoptować do naszych realiów?
- 2) Co powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 3) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

### Karta refleksji

- 1) Jaka może być przyczyna takiego zachowania rodziców?
- 2) Co zrobilibyście na miejscu wychowawcy klasy?
- 3) Co zrobilibyście na miejscu dyrektorki?
- 4) Kto/co w te sytuacji mogłoby pomóc?

### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów.

## Case Study nr 6

### Opis przypadku

Jeden z chłopców z klasy w liceum manifestuje bardzo radykalne poglądy, głównie w internecie, jednak także w szkole. Obejmuje to dyskusje na lekcjach historii i języka polskiego. Pewnego dnia przyszedł do szkoły w bluzie z naklejoną białą taśmą na całym plecach czarnej bluzy swastyką.

### Zagadnienia warte analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadoptować do naszych realiów?
- 2) Co powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 3) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

### Karta refleksji

- 1) Jaka może być przyczyna takiego zachowania chłopca?
- 2) Co zrobilibyście na miejscu wychowawcy klasy?
- 3) Co zrobilibyście na miejscu pedagoga szkolnego?
- 4) Jak czulibyście się jako inni uczniowie tej klasy?
- 5) Kto/ co w tej sytuacji mogłoby pomóc?

### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów.



## Case Study nr 7

### Opis przypadku

W klasie 3 szkoły podstawowej jest chłopiec z Korei, który dobrze mówi w języku polskim, pomimo braku tej umiejętności ze strony jego rodziców. Matka uczestnicząc w zebraniach z rodzicami nic nie rozumie, a kontakt z wychowawcą też jest trudny, bo pani nie mówi po angielsku. Tymczasem - chłopiec bije kolegów. Agresja z jego strony jest znaczna w stosunku do innych uczniów, są to takie zachowania jak kopanie w brzuch i inne mocne awantury.

### Zagadnienia warte analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadoptować do kontekstu historycznego i kulturowego?
- 2) Co powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 3) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

### Karta refleksji

- 1) Jaka może być przyczyna takiego zachowania chłopca?
- 2) Co zrobilibyście na miejscu nauczycielki?
- 3) Co zrobilibyście na miejscu dyrekcji?
- 4) Jak zachowywalibyście się i dlaczego jako uczniowie tej klasy?
- 5) Kto/co w te sytuacji mogłoby pomóc?

### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów.

## Case Study nr 8

### Opis przypadku

Mała Sofia na Ukrainie rozwijała talent muzyczny, jest bardzo utalentowana. Śpiewa i gra na pianinie. Niestety, jak mówi jej mama, lekcje gry na pianinie są zbyt drogie, nie ma też odpowiedniego sprzętu. Dziewczynka uczestniczyła w festiwalach na Ukrainie, po przyjeździe do nowego kraju nikt jej do tego nie zachęca i nie wspiera. Dziewczynka coraz bardziej się załamuje, doświadcza wiele smutku i zniechęcenia. Nie chce „pchać się na szkło” i boi się, że będzie wyśmiana przez klasę.

Tymczasem koledzy nawet nie wiedzą, jaki ma talent, podobnie nauczyciele.

### Zagadnienia wartę analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadoptować do kontekstu historycznego i kulturowego?
- 2) Co powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 3) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

### Karta refleksji

- 1) Jaka może być przyczyna takiego zachowania dziewczynki?
- 2) Co zrobilibyście na miejscu nauczycielki?
- 3) Co zrobilibyście, gdybyście byli w tej szkole asystentami kulturowymi?
- 4) Kto/ co w te sytuacji mogłoby pomóc?
- 5) Napiszcie kilka scenariuszy: jeśli zrobię to to co się stanie później?

### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów.



## Case Study nr 9

### Opis przypadku

Mama Saszy (10 lat) jest ofiarą przemocy domowej, jej partner (ojciec chłopca) nachodzi ją w mieszkaniu, choć mieszkają na terenie hotelu, w którym mama sprząta. Pewnego dnia szef mamy wezwał policję i pogonił agresora, dlatego ten przerzucił się na „akcje w szkole”. Przyszedł kilka razy, chciał odebrać chłopca, pomimo tego, że ma zakaz zbliżania. Kulminacją była awantura w sekretariacie, krzyki i szantaże, że zrobi krzywdę mamie. Chłopiec przeżywa horror. Mama zdecydowała się na powrót na Ukrainę. Szkoła uznała to za swoją porażkę.

### Zagadnienia warte analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadoptować do kontekstu historycznego i kulturowego?
- 2) Co powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 3) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

### Karta refleksji

- 1) Czy można było jakoś pomóc chłopcu?
- 2) Czy można było jakoś pomóc mamie chłopca?
- 3) Co zrobilibyście na miejscu dyrekcji?
- 4) Kto/ co w te sytuacji mogłoby pomóc?

### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów.

## Case Study nr 10

### Opis przypadku

Klasa Tatiany (z Białorusi) i Maxa (z Korei) realizuje projekt pt. Wielokulturowe Muzea Dziecięce. Koledzy przynoszą pamiątki z podróży i z domów dziadków, zbierają historie rodzinne i robią wywiady. Nauczycielka myślała, że to zadanie zaktywizuje dzieci z tych innych niż polska kultur, że będą chciały się pochwalić, a okazało się, że tak nie jest i wcale tak się nie dzieje. Tatiana i Max nic nie przynieśli, ani pamiątek rodzinnych ani sporządzonych wywiadów. Rodzice dzieci też nie chcą współpracować.

### Zagadnienia wartę analizy przed kręceniem filmu VR

- 1) Jak daną sytuację zaadoptować do kontekstu historycznego i kulturowego?
- 2) Co powinien zawierać film VR (tło, kontekst, sceny)?
- 3) Jaki jest problem, który powinien zostać przedstawiony i zbadany?

### Karta refleksji

- 1) Jaka może być przyczyna takiego zachowania dziewczynki i chłopca?
- 2) Jaka można być przyczyna takiego zachowania rodzin dzieci?
- 3) Co zrobilibyście na miejscu nauczycielki?
- 4) Kto/ co w tej sytuacji mogłoby pomóc?

### Zadanie

Napiszcie kilka scenariuszy, które będą uwzględniać Wasze pomysły na rozwiązanie tej sytuacji: jeśli zrobię to i to, to co się stanie później?

Dokonajcie analizy możliwych efektów i rezultatów.

## Partners



Università  
per Stranieri  
di Perugia

AMBASCIATRICE DELL'ITALIA NEL MONDO

