

Тренінги з європейської інтеграції та впровадження європейських проектів

посібник



З М І С Т

	стор.
Підготовка та проведення тренінгу Ярина Боренько	...3
Тренінги з основ знань про європейську інтеграцію для дорослих Ярина Боренько, Христина Чушак	...7
I. ІСТОРІЯ ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ІНТЕГРАЦІЇ II. ІНСТИТУЦІЙНА СИСТЕМА ТА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ III. РОЗШИРЕННЯ ЄС / КОПЕНГАГЕНСЬКІ КРИТЕРІЇ IV. ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ВИМІР ПРОЕКТУ V. П'ЯТЬ ПРИКЛАДІВ ЗНАЙОМСТВА, ЕНЕРДЖАЙЗЕРІВ, ЕВАЛЮАЦІЇ	
Тренінги з європейської інтеграції для школярів	...23
I. ТРЕНІНГ ДЛЯ УЧНІВ З ІСТОРІЇ ТА РОЗШИРЕННЯ ЄС (Катерина Партем) II. ЗАНЯТТЯ З ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ІНТЕГРАЦІЇ ДЛЯ УЧНІВ 7-9 КЛАСІВ (Марта Зданевич)	
Шкільні європейські клуби	...35
I. ЩО ТАКЕ ШКІЛЬНІ ЄВРОКЛУБИ (Олена Артеменко, Людмила Виноградська) II. РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ОРГАНІЗАЦІЇ АКЦІЙ (Наталя Гнатюк) III. АКЦІЯ ДО ТИЖНЯ ЄВРОПЕЙСЬКОЇ СПАДЩИНИ (Вероніка Коржинська) IV. ШІСТЬ ВАРІАЦІЙ НА ТЕМУ ОБ'ЄДНАНОЇ ЄВРОПИ (Уляна Паньо)	
Рольові та командні ігри	...42
I. ТЕРЕНОВА ГРА (Ярина Боренько) II. РОЛЬОВА ГРА «КОНФЛІКТ У СОЛОСІТІ» (Ярина Боренько) III. ІГРИ ТА КОНКУРСИ ДЛЯ ЄВРОКЛУБУ (Олена Артеменко, Оксана Півторак)	
- Рекомендовані література, кінофільми, Інтернет-ресурси	...52

Тренінги опрацьовано і впроваджено в рамках проектів:

- *„Фабрика мультиплікаторів – лідери європейської освіти” за підтримки програми „Громадянські ініціативи у Східній Європі” Фонду імені Стефана Баторія;*

- *„Захід-Схід-транзит: моделі неформальної освіти для молоді” за підтримки програми „Схід-Схід: партнерство без кордонів” Міжнародного фонду „Відродження”;*

- *„Джерела інформації про європейську інформацію” та „Європейські молодіжні проекти” за підтримки Європейської програми Міжнародного фонду „Відродження”*

Редактори посібника:
Олена Шинаровська
Христина Чушак

Керівник проектів – **Ярина Боренько**
© ГО „Європейський діалог”

пр. Чорновола 4
79058 Львів
тел./факс: (032) 2971857
www.dialog.lviv.ua/factory
factory@dialog.lviv.ua

Видання здійснено в рамках проекту „Лідери європейської освіти” за підтримки Фонду імені Стефана Баторія, програма „Громадянські ініціативи у Східній Європі”

ПІДГОТОВКА І ПРОВЕДЕННЯ ТРЕНІНГУ

Тренінги з європейської інтеграції є складними, оскільки окрім вмінь і навичок передбачають пояснення учасникам значної кількості фактичного матеріалу. Тому тренер повинен відповідально ставитися як до методики занять, так і до змісту, який він збирається подавати під час тренінгу. Пам'ятай, тренінг повинен бути цікавим і змістовним, складність матеріалу не повинна перевантажувати учасників, але водночас вони повинні здобути не лише вміння і навички, але й розширити свої знання з відповідної теми. Те, як учасники сприймуть матеріал і чи отримають задоволення від участі в тренінгу, залежить від підготовки тренера до роботи та організації робочого дня.

Яким повинен бути тренер?

Тренер, який береться за проведення занять з європейської інтеграції, у першу чергу, повинен знати матеріал, який він збирається подавати. Перед тим, як проводити тренінги, спробуй якомога глибше засвоїти тему. Прочитай декілька книжок з європейської інтеграції, порівняй їх, визнач, які з них можуть допомогти під час розробки програми. Розроби власні презентації, схеми та узагальнюючі тексти. Поспілкуйся з колегами, які добре орієнтуються в темі, та порадься з ними у питаннях, які є для Тебе незрозумілими або складними. Активно користуйся довідниками та енциклопедіями, максимально використовуй Інтернет-ресурси та пресу. Слідкуй за лексикою – вживай одні й ті ж означення понять, користуючись авторитетними та найновішими джерелами. Пам'ятай – історія європейської інтеграції відбувається сьогодні, тому будь в курсі найсвіжіших подій, намагайся їх інтерпретувати та застосовувати під час презентацій. Адже учасники завжди можуть запитати Тебе про ту чи іншу подію – навіть таку, про яку вони щойно вчора дізналися з телевізійних новин. Пам'ятай про самовдосконалення себе як тренера. Постійно працюй над методами та презентацією. Не бійся фантазувати та інтерпретувати, але й не виходь за межі – тверезо оцінюй свої можливості та прогнозуй сприйняття та поведінку учасників.

Про що слід пам'ятати, готуючись до тренінгу?

Склади попередню програму тренінгу. Визнач, які матеріали та технічні умови потрібні Тобі для проведення занять. Узгодь свої потреби з можливостями аудиторії/залу, в якому проходитиме тренінг. Визнач, які засоби та матеріали Ти використовуватимеш. Працюючи в парі або в трійці, готуйся до програми спільно з колегами. Одразу розподілить обов'язки – хто яку тему готує, хто буде „ведучим”, а хто допомагатиме. Уникайте механічного розподілу роботи. Підготуйте програму так, щоб у ній були рівномірно задіяні всі тренери.

Довідайся якомога більше про склад групи, з якою працюватимеш: Скільки учасників буде на тренінгу? Який їхній вік? Яка в них освіта, професія? Чи були вони раніше на тренінгах? Який у них рівень знань про європейську інтеграцію? Якщо Ти можеш наперед отримати список учасників – спробуй заочно познайомитися з ними, запам'ятати їхні імена, місце навчання/роботи тощо. Ця інформація дозволить Тобі підготувати адекватний набір енерджайзерів, вправ та ігор, які застосовуватимеш під час тренінгу.

Організуй свою роботу так, щоб за день до початку тренінгу мати усі роздаткові матеріали та презентації. Якщо працюватимеш з мультимедійним проектором – перевір презентації, зроби резервні копії та роздрукуй слайди (на випадок технічних проблем матимеш матеріал). Якщо користуватимешся лише паперовими презентаціями, то підготуй усі плакати або їх проекти. Також підготуй і розтиражуй необхідні роздаткові матеріали. Склади список інших матеріалів, які будуть необхідні під час тренінгу (папір, маркери, олівці, клейка стрічка тощо...) Збери ці матеріали заздалегідь, а перед початком тренінгу

перевір, чи все в порядку (чи достатня кількість паперу, чи всі маркери пишуть, чи гострі олівці). Якщо матеріалами забезпечують організатори тренінгу, то вишли їм список необхідних речей, але при собі завжди тримай декілька маркерів, клейку стрічку та резервні копії роздаткових – про всяк випадок.

Облаштування приміщення для тренінгу

Якщо можливо, обирай для тренінгу просторе приміщення з мінімальною кількістю меблів та простими стінами (щоб можна було клеїти плакати на стінку). Центр залу повинен бути вільним, без столів, так, щоб учасники могли сісти в коло і при бажанні легко пересунути крісла в інше місце. Якщо ж у центрі стоять столи – постарайся їх винести на час тренінгу або розставити по кутках. Зайві крісла теж постарайся зсунути так, щоб вони не заважали. Підготуй собі один робочий столик, крісло або просто куток, де складатимеш усі матеріали і знатимеш, де їх знайти, якщо вони будуть Тобі потрібні. Визнач своє робоче місце – де Тобі краще стояти, де буде дошка, проектор, екран, куди розходитимуться учасники під час роботи в групах тощо. Першого дня прийди в зал для занять принаймні за півгодини до початку тренінгу – щоб розкласти матеріали та “освоїтися” в приміщенні. У перервах при необхідності провітрюй приміщення. Після завершення робочого дня прибери в залі та підготуй матеріали на наступний день. Після закінчення всього тренінгу не забудь прибрати зал.

Структура робочого дня.

Ододенний тренінг не повинен перевищувати 8 годин, включаючи перерви. Роботу слід поділити на блоки по 3-4 години – до і після обіду. Як ранковий, так і післяобідній блоки повинні мати короткі перерви по 15-30 хв. (перерви на каву, або просто “перекур”). Обідня перерва повинна тривати не менше години. Якщо **тренінг кількадечний**, то обідню перерву можна розтягнути й до двох годин, а кількість основних робочих годин може становити 6. При інтенсивному тренінгу заняття можна продовжувати й після вечері, залишаючи на цей час менш інтенсивні з точки зору потоку інформації заняття: рольові ігри, дебати, перегляд кінофільмів, зустрічі з експертами тощо. Пам’ятай – інтенсивні тренінгові методи краще сприймаються вранці, “на свіжу голову”. На пізніший час слід залишати більш “легкі” для сприйняття теми. Не забувай про перерви – вони потрібні як для відпочинку, так і для обміну думками. Якщо учасники знатимуть, що у них буде можливість півгодинної перерви всередині ранкового і післяобіднього блоку, вони менше відволікатимуться на розмови між собою, надсилання SMS та телефонні дзвінки.

Вступ – знайомство та очікування. Опрацювання правил. Представлення програми.

Познайомитися з учасниками – найкращий спосіб розпочати робочий день. Якщо тренінг кількадечний, на це варто виділити навіть до години часу. Якщо ж ми зустрічаємося з учасниками лише на один день – достатньо й п’ятнадцяти хвилин. Процедура знайомства слід обирати в залежності від того, наскільки знайомі між собою учасники групи. Якщо група малознайома, розпочати варто з коротких вправ на запам’ятовування імен (наприклад, повторювання імен по колу). У процес знайомства варто включити запитання, які співвідносяться з метою тренінгу. Якщо маєш більше часу, варто зробити декілька вправ на докладніше знайомство (інтерв’ю у парах, бінго, візитка, герб, лавина, портрет тощо.) Ти як тренер також береш участь у вправах на знайомство, а після завершення даного блоку ще раз дещо ширше представляєш учасникам себе та програму тренінгу. Після знайомства попроси учасників висловити свої очікування щодо тренінгу (в усній формі або написавши очікування на стікерах).

Для належної організації **кількадечного тренінгу** запропонуй учасникам визначити спільні правила поведінки, як-от “не запізнюватися”, “вимкнути мобільні телефони”, “не перебивати” тощо. Правила запиши на аркуші та повісь на видному місці. Нехай кожен учасник власноруч підпише правила, зобов’язуючись тим самим виконувати їх у повному

обсязі. При порушенні правил у процесі тренінгу намагайся посилатися на них, наголошуючи на тому, що їх затверджено спільно. Якщо тренінг триває лише **один день**, це можна пропустити або скоротити процедуру до формулювання тобою 4-5 основних правил поведінки.

Перед тренінгом вишли учасникам / організаторам короткий опис програми та загальний час занять. Остаточну програму та логістику представ вже на початку тренінгу, після знайомства. Оголошуючи програму, пов'язуй її з уже висловленими очікуваннями учасників.

Якщо тренінг одноденний, достатньо лише написати програму на плакаті або аркуші формату А3 та вивісити на видному місці. На кількоденному занятті програму слід роздати учасникам, а також вивісити на плакатах. Це потрібно як для учасників, так і для тренерів – на випадок, якщо хтось загубить або забуде свій примірник програми, він не розосереджуватиме увагу групи запитаннями на кшталт „а коли в нас обід”. Плакатний варіант програми дня також доречний при підведенні підсумків.

Виклад матеріалу – інтерактивні лекції.

При підготовці лекції пам'ятай – під час викладу матеріалу ніхто не повинен заснути!!! Лекція повинна бути цікавою і зрозумілою. Під час лекції намагайся бути відкритим, тримати зоровий контакт з аудиторією, і в жодному разі не користуйся „шпаргалками”. Твоїм допоміжним матеріалом мають бути мультимедійні або паперові презентації, які Ти повинен підготувати заздалегідь. Твої презентації повинні бути зрозумілими, викладеними у формі тез, схем та узагальнень, написаними великими літерами / шрифтами, з гармонійним застосуванням різних кольорів. Намагайся зробити презентацію змістовною і водночас естетично привабливою.

Говори нешвидко, намагайся вловити, наскільки група розуміє та сприймає матеріал. Після звершення логічного блоку запитуй учасників, чи все їм зрозуміло, чи є у них запитання. Наголоси, що запитання можна задавати і під час лекції. Застосовуй техніки активного слухання: задавай зустрічні запитання, пропонуй розгадати кросворд, несподівано переривай лекцію запитаннями вікторини тощо. Де це можливо – доповнюй лекцію наочними прикладами та розповідями про реальні події.

Організація роботи в малих групах. Постановка завдань.

Робота в малих групах є важливим елементом тренінгу. Поділ на малі групи слід робити так, щоб кожен учасник тренінгу мав можливість попрацювати з іншими учасниками. Існує багато методів поділу учасників на групи, але кожен може придумати свій. Бажано, щоб ці методи не повторювалися. Для початку можна робити простий поділ: попросити учасників назвати по черзі запропоновані тобою пори року, назви місяців, квітів тощо, а після того попросити кожного, хто назвав одну й ту ж пору року/місяць/квітку, зібратися окремо. Інший спосіб називається „лотерея” – кожен учасник витягує з мішечка картку з номером або символом групи. Для поділу на групи можна також застосовувати гральні карти, грошові знаки, кольорові картки й усе інше, що є під рукою. На групи учасників можна поділити й механічно – якщо після енерджайзера чи попередньої вправи вони стоять хаотично.

Робота в групах – це самостійна діяльність учасників. Тренер лише контролює час та, залежно від характеру завдання, допомагає учасникам у роботі. Перед тим, як учасники розійдуться в групи та розпочнуть працювати, точно сформулюй завдання та визнач час, який групи мають на роботу. В процесі роботи декілька разів нагадуй учасникам, скільки часу ще залишилося до представлення висновків груп. Якщо якась одна група швидше виконає завдання, не давай їй нудьгувати – додай якесь інше завдання розважального плану (кросворд, головоломку, ребус...).

Після завершення роботи групи повинні представити свої результати. Залежно від типу завдання, результати можуть бути лише продемонстровані або озвучені, але в багатьох випадках інші групи можуть ставити запитання, надавати уточнення або доповнення. Під час презентацій слідкуй за порядком у залі – адже після такої роботи учасники можуть бути в стані емоційного піднесення. Запобігай ситуаціям, коли учасники можуть висміювати роботу інших або глузувати з них. Постарайся, щоб на момент першої роботи в групах учасники вже були відкритими і самокритичними.

Активізація групи.

На тренінгу тобі доведеться мати справу з різними учасниками. Інколи група може бути пасивною, інколи занадто емоційною. Завдання тренера – слідкувати за емоційним настроєм учасників, панувати над атмосферою в залі та спрямовувати групу на відповідну роботу. Хорошим методом активізації групи є так звані енерджайзери – короткі ігрові вправи, які інтегрують та „пожвавлюють” групу. Їх слід проводити принаймні двічі на день, після ранкової та обідньої перерви. Енерджайзери підбирай відповідно до вікового, соціального, професійного складу групи тощо. Енерджайзери можуть бути як „тонізуючі”, так і „заспокійливі” – їх слід вибирати залежно від ситуації та настрою. Якщо група вже достатньо інтегрована, проведення „енерджайзерів” можеш запропонувати (за бажанням) й окремим учасникам.

Важливою формою активізації є застосування технік активного слухання (особливо під час лекцій). Зважай на те, щоб ніхто з учасників не „тиснув” на інших, активізуй „пасивних” учасників, звертаючись до них та надаючи їм індивідуальні завдання. Слідкуй за дисципліною, нагадуй про загальні правила, намагайся дотримуватися порядку. У певних випадках „відходь у тінь”, допускай вільні дискусії та суперечки, але ніколи не випускай ситуацію з-під контролю.

Мотивуй учасників створити приязну атмосферу в групі. Оплески після презентацій груп, дрібні призи переможцям вікторин, подяки – всі ці речі допоможуть Тобі налагодити ефективну роботу та сформувані позитивне ставлення серед учасників.

Підведення підсумків та евалюація.

Після завершення робочого дня обов'язково підведи підсумок – пригадай учасникам, чим ви займалися, що робили, що цікавого відбулося за цей день. Після цього проведи евалюацію серед учасників. Якщо це завершення всього тренінгу – нехай кожен з учасників висловиться про свої відчуття, настрої, наскільки справдилися чи не справдилися очікування і чи був корисним проведений день. Якщо тренінг триває декілька днів – проведи евалюацію після закінченні кожного робочого дня. Окрім усної форми, застосуй ігрові елементи, які передбачають анонімність – написання „плюсів” і „дельт” на стікерах, виявлення відчуттів та асоціацій за допомогою схем, картинок, театральних сценек тощо. Після закінчення кількадевного тренінгу обов'язково запропонуй учасникам заповнити евалюаційну анкету. Перед евалюацією мотивуй учасників до щирості та критичності, наголошуючи на тому, що це потрібно в першу чергу Тобі. Адже якщо тренер хоче удосконалити свій професійний рівень, йому потрібні критичні зауваження учасників.

тренінги з основ знань про європейську інтеграцію для дорослих

Ярина БОРЕНЬКО
Христина ЧУШАК



ІСТОРІЯ ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ІНТЕГРАЦІЇ

Завдання модулю: учасники повинні зрозуміти суть основних етапів європейської інтеграції, засвоїти базові поняття та термінологію, навчитися орієнтуватися в загальній історії європейської інтеграції.

тривалість – до 4 год.

Компоненти:

- вступне анкетування
- інтерактивна лекція тренера
- робота в групах
- вікторина „Що? Де? Коли?”

ВСТУП – анкетування та асоціації (@45 хв.)

Історія європейської інтеграції – вступний модуль до циклу тренінгів про ЄС. Тренерам на початку проведення даного модулю часом важко орієнтуватися, наскільки учасники обізнані з темою, тому після знайомства (напрацювання правил тренінгу та веселого енерджайзера) добрим „містком” для переходу до теми може бути вступне анкетування, де варто запропонувати відповісти на декілька простих запитань. Анкета повинна складатися не більше, ніж з п'яти питань і містити запитання, відповідь на які вимагає не стільки фактичних знань, скільки власних суджень та думок учасників. На заповнення анкети учасники повинні мати 10-15 хв. Слід відразу зазначити, що анкета є анонімною і радше допоможе тренерам оптимізувати роботу в групі. Вона аж ніяк не має на меті перевірити знання конкретних учасників.

АНКЕТА – приклади запитань

1. Хто з європейських політиків, на Вашу думку, зробив найбільший внесок у розвиток ЄС?
2. Які, на Вашу думку, події в історії ЄС є ключовими?
3. Чи є різниця між поняттями „Європейський Союз” та „Європейська Спільнота”?
4. Перелічіть, будь-ласка, недоліки та переваги Європейського Союзу як об'єднання держав

Після заповнення анкети один з тренерів збирає її та аналізує відповіді учасників – до них ми повернемося пізніше. У той час другий тренер пропонує учасникам висловити свої асоціації, які виникають зі словосполученням „Європейський Союз”. Усі пропозиції записуються на дошці (бажано, щоб кожен з учасників висловив хоча б одну асоціацію). Наступний крок – визначення, що ж таке „Європейський Союз”. Для цього слід поділити учасників на групи по 4-5 осіб і запропонувати їм надати власне визначення ЄС (для роботи в групах виділяється 10-15 хв.) і представити його на плакаті. Кожна група вивішує своє визначення на видному місці і її представники зачитують його.

ЩО Ж ТАКЕ ЄВРОПЕЙСЬКИЙ СОЮЗ? (@ 60 хв.)

Тренери разом з учасниками аналізують визначення груп, наголошуючи на правильних моментах і плавно переходять до інтерактивної лекції, яка мала б структурувати наявні знання учасників, а також привести до чіткішого розуміння ЄС як своєї організації (між- і понаддержавної). У лекції слід подати інституціональний розвиток ЄС, тобто **історію інтеграції**, а також у загальних рисах накреслити **історію розширення** Спільнот та Союзу. Під час такої лекції варто використовувати мультимедійну презентацію, а якщо такої можливості немає – підготувати плакати зі схемами. Впродовж лекції варто максимально застосовувати схеми та узагальнення, а не просто перелічувати факти у хронологічному порядку. Подача матеріалу не повинна тривати понад 30 хв.

ЛЕКЦІЯ – основні пункти

- різниця між історією євроінтеграції та історією розширення ЄС
- створення Європейської спільноти з вугілля і сталі, її структура та повноваження
- Римські договори 1957 р.
- Спільні інституції Спільнот, Договір про злиття 1965 р.
- Положення Єдиного європейського акту
- Маастрихтський, Амстердамський та Ніццький договір, їхні основні положення
- Розширення ЄС – п'ять хвиль. Коротка історія останнього розширення та країни-кандидати

Задля активізації слухачів під час лекції слід максимально застосовувати техніки активного слухання – переривати лекцію короткими вікторинами, пропонувати розгадувати кросворд, у якому закладені слова, які зустрічаються під час лекції тощо. Після лекції слід відвести час на запитання і відповіді.

ЦІКАВІ ПОДІЇ ТА ПОСТАТІ В ІСТОРІЇ ЄС (@60 хв.)

Після лекції тренер, який аналізував вступні анкети, змальовує узагальнену картину відповідей та запитує учасників, щоб вони написали після того, як вже майже дві години займаються вивченням історії ЄС. З приводу окремих питань анкети (наприклад, про особистий внесок окремого політика в історію ЄС або про найяскравішу постать ЄС) може виникнути дискусія. Бажано, щоб тут тренери теж висловили свою особисту позицію з приводу запитань і тим поставили себе на рівні з учасниками. Після цього учасники діляться на групи по 5 осіб і в групах малюють плакати або створюють сценки (на вибір тренера), які б ілюстрували цікаві події або постаті в історії ЄС. Для полегшення роботи групи отримують відповідні матеріали (коротку хронологію, описи подій, біографії осіб тощо). Опісля кожна група представляє свої напрацювання, а інші учасники пробують відгадати, якої події чи особи це стосується.

ЩО? ДЕ? КОЛИ? (@60 хв.)

Ця відома гра є хорошим завершенням даного модулю. Учасники можуть залишатися в тих же групах, в яких вони готували сценки. Гра відбувається за „класичним” форматом – тренери задають запитання, а учасники впродовж однієї хвилини повинні дати правильну відповідь. Запитання повинні стосуватися здебільшого матеріалу, поданого під час тренінгу, проте не перетворюватися на тестову перевірку здобутих знань. Для „розрядки” можна додати щось несподіване.

ІНСТИТУЦІЙНА СИСТЕМА ТА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Завдання модулю: учасники повинні зрозуміти, яким чином формувалася і як виглядає інституційна система ЄС, головні функції інституцій, а також взаємозв'язки між ними. Крім того, вони мають зрозуміти загальний принцип прийняття рішень у ЄС, чим він відмінний від цього ж процесу на державному рівні, й, по можливості, засвоїти способи прийняття рішень, які застосовують в ЄС та його інституціях.

тривалість – до 3,5 год.

Компоненти:

- Інтерактивна лекція тренера
- Робота в групах
- „6*6*6”

ВСТУП (@ 15-30 хв.)

Цей модуль слід проводити після того, як учасники пройшли модуль „Історія європейської інтеграції”, він досить тісно з ним пов'язаний. Після енерджайзера варто почати з короткого узагальнення інформації, отриманої учасниками на попередніх заняттях. Це можна зробити або у вигляді вікторини з невеликими призами, підібравши такі запитання, відповіді на які становлять необхідний місток для нової теми. Залежно від рівня знань учасників може виникнути необхідність у короткому підсумковій попереднього матеріалу самим тренером – але це слід робити у максимально стислій формі, скажімо, можна запропонувати учасникам таблицю, картосхему чи інше графічне зображення. Якщо на попередньому занятті не було змоги розповісти коротко про історію формування інституційної системи Спільнот та ЄС, потрібно це зробити на початку цього заняття – у формі інтерактивної лекції.

ІНСТИТУЦІЙНА СИСТЕМА ЄВРОПЕЙСЬКОГО СОЮЗУ (@60-90 хв.)

Для подальшої праці використовується модифікована методика 6*6*6. Оптимальна кількість учасників цієї вправи – 25, проте цю вправу можна пристосовувати й до іншої за величиною групи.

У своїх перших групах учасники працюють над конкретними інституціями (Європейська Рада, Рада Європейського Союзу, Європейська Комісія, Європейський парламент, Суд аудиторів, Суд Європейських спільнот, можна додати ще інші інституції чи агенції). Тут можна варіювати залежно від кількості учасників та груп – можна кожній групі дати по одній інституції, або якійсь одній з груп дати кілька – якщо вони „легші”. Тренер має підготувати інформацію про кожну з цих інституцій та розділити її на „порції” для окремих учасників. На першому етапі кожен із членів „перших” груп отримує папірець з

„6х6х6” („Ажурна пила”). Заняття проходить у групах. Це має бути декілька (3-6) груп із однаковою кількістю учасників. Спершу кожна група отримує для засвоєння „свій” матеріал, відмінний для кожної групи. Наступний крок - переформувати групи учасників таким чином, щоб в новоутворених групах були представники всіх попередніх груп. Таким чином, у нових об'єднаннях учасники разом володіють інформацією усіх попередніх груп і діляться нею у своєму колі. Наступний етап – кожна група отримує певне завдання, де використовуються набуті знання. Підсумок – представлення роботи групи. Етапи вправи обмежені у часі й цього режиму слід дотримуватися.

частиною інформації про інституцію. Скажімо, хтось один – про те, як формується її склад, хтось інший – які в неї функції (залежно від важливості інституції, функції можна поділити між кількома учасниками) тощо. Учасники мають 3-5 хвилин на ознайомлення зі своїм матеріалом, після чого група має 10-15 хвилин на те, щоб кожен розповів свою інформацію. Можна попередити учасників наперед про структуру, за якою було побудовано опис інституцій – наприклад, історія, склад, функції, значення тощо). Можна

також заохотити учасників робити короткі нотатки – якщо це не викличе сповільнення роботи.

Після цього групи переформовуються таким чином, щоб у новосформованих групах було хоча б по одному представнику з попередніх груп (якщо не можна застосувати схему 4*4, 5*5 чи 6*6, то може бути так, що у „новій” групі може опинитися двоє учасників з тієї ж „старої” групи). Кожній із цих груп слід запропонувати запитання, відповідь на які вимагала б узагальнення знань про кілька інституцій.

приклади запитань

A. загальні питання

5. яким чином відбувається взаємний контроль інституцій ЄС?
6. чиї інтереси представляє кожна з інституцій ЄС?
7. хто входить до складу інституцій ЄС?
8. які інституції та за яких обставин можуть подавати до суду скарги на інші інституції?

B. короткі запитання

1. що таке комітологія?
2. хто такий омбудсмен?
3. що таке „висновки президентства”?

Слід придумати більш-менш рівноцінні запитання, їх можна врівноважити певною кількістю дрібніших. Якщо, на думку тренера, це не викличе надмірного хаосу, можна дозволити учасникам „нових” груп звертатися за консультацією до учасників з їхніх попередніх груп. Відповідь на запитання група пише (чи графічно зображає) на плакаті. Групи мають на це 25 хвилин, після чого кожна почергово презентує свою працю. Решта учасників може ставити запитання чи доповнювати. Тренер допомагає у складних моментах, коли учасники не зовсім вірно зрозуміли чи узагальнили інформацію, потім підводить підсумки, наголошує на важливих пунктах, мусить бути готовим розповісти про речі, які учасники з якихось причин випустили зі своєї уваги. На презентації та коментарі варто виділити хвилин 20-30 – залежно від кількості груп.

На кінець заняття варто роздати кожному учаснику матеріали з інформацією про інституційну систему в цілому.

Цей модуль вимагає значної підготовки з боку тренера, уваги та мобільності під час його проведення. Проте водночас він дозволяє учасникам засвоїти досить багато інформації безпосередньо на тренінгу. Крім того, його можна легко застосовувати у групах з неоднорідним рівнем знань – ті, що знають більше, зможуть поділитися своєю інформацією з іншими, а не слухати відомі вже їм речі.

ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ В ЄС (@90 хв.)

Ця тема дуже складна для розуміння й подачі. При її підготовці тренер має зважати на аудиторію та рівень її підготовки й відповідно до того модифікувати рівень складності поданого матеріалу. Між першою та другою частиною модулю необхідна перерва.

При розмові про прийняття рішень у ЄС варто виділити три блоки:

1. прийняття рішень в інституціях ЄС
2. загальна схема прийняття рішень у ЄС
3. конкретні процедури прийняття рішень у ЄС

Прийняття рішень в інституціях ЄС – це питання можна включити в попередній блок і поставити його як запитання одній із груп, що слугуватиме містком між двома підтемами модулю. Проте, з іншого боку, якщо аудиторія матиме досить малі знання про ЄС, не

варто ускладнювати їм завдання, а почати заняття з міні-лекції про це з використанням мультимедійної презентації та методики активного слухання, ставлячи запитання, відповіді на які учасники мали б отримати на першій частині заняття.

Загальна схема прийняття рішень у ЄС – найліпше подавати цей матеріал, одночасно розповідаючи та малюючи схему прийняття рішень (не використовувати готовий слайд чи плакат). Таким чином учасники більше концентрують увагу на тому, що відбувається, і можуть ліпше прослідкувати взаємозв'язки між інституціями у процесі прийняття рішень. Для повторення та самоперевірки можна роздати учасникам схеми з інституціями (попередньо знявши чи завісивши щойно намальовану) й попросити їх ще раз намалювати їхні взаємозв'язки у процесі прийняття рішень. Це завдання може бути індивідуальним або командним. Потім (або замість того) можна попросити когось одного ще раз намалювати схему на плакаті. Учасники мають самі контролювати правильність схеми, але тренер має бути готовим втрутитися, якщо вони зайдуть у глухий кут або зроблять помилку.

Цю частину можна провести й іншим чином – якщо група достатньо сильна, можна поділити її на кілька команд (2-4) і дати кожній із них текст, який описує процес прийняття рішень, натомість попросити їх зобразити його схематично/малюнком (25 хвилин). Після того – презентація та обговорення графічних проектів.

Конкретні процедури прийняття рішень у ЄС – цей блок найскладніший для сприйняття. Про те, наскільки детально його розпрацьовувати, слід вирішувати залежно від рівня підготовки аудиторії. Можна обмежитися коротким переліченням цих процедур та сфер їх застосування (5 хвилин), а можна зупинитися на кожній із них, детальніше розповідати про акторів, які беруть у ній участь та малювати схеми (якщо потрібно). Потім цю інформацію зі схемами слід роздати кожному учаснику тренінгу.

РОЗШИРЕННЯ ЄС / КОПЕНГАГЕНСЬКІ КРИТЕРІЇ

Завдання модулю: учасники повинні зрозуміти суть процесу розширення та його етапи; головний акцент спрямовано на останню хвилю розширення ЄС та пов'язані з цим процеси, зокрема, встановлення Копенгагенських критеріїв.

тривалість – мінімально – 1,5 год., оптимально – 3,5 год.

Компоненти:

- інтерактивна лекція тренера
- письмові дебати
- вікторина
- робота в групах

РОЗШИРЕННЯ ЄС (@45-60 хв.)

Після проведення енерджайзера тренер запитує учасників, чому, на їхню думку, в ЄС відбуваються процеси розширення. Після 2-3 хвилин обміну думками тренеру варто підсумувати відповіді та доповнити їх, якщо у цьому буде потреба.

Після цього тренер пропонує інтерактивну лекцію про історію розширення ЄС. Частково це питання розкривається у модулі „ІСТОРІЯ ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ІНТЕГРАЦІЇ”, тож учасники вже мають володіти певними знаннями щодо цієї тематики. Це дає можливість тренеру зробити вікторину або ж, наприклад, поділити учасників на групи й дати картографічні завдання – скажімо, відмітити різними кольорами „хвилі” розширення (можна ускладнити додаванням року) тощо.

Лекція з використанням мультимедійної презентації, відповідно, має стосуватися не стільки фактажу щодо розширення ЄС, скільки самого процесу – яким чином розширення відбувалося спершу, які зміни у функціонування ЄС воно принесло, чим були зумовлені рішення у кожному конкретному випадку (у випадку якщо це тренінг для школярів – це чудовий привід розповісти про розмаїття європейських держав, їхні особливості, які впливали на поведінку держав у процесі розширення та на політику ЄС у цьому процесі).

Варто підкреслити відмінність останнього розширення ЄС від попередніх і детальніше зупинитися на ньому.

Це дає підставу до переходу до наступної теми

КОПЕНГАГЕНСЬКІ КРИТЕРІЇ (@ 45 хв.)

Тренінг з Копенгагенських критеріїв теж відбувається у формі мультимедійної презентації, проте цього разу варто більше активізувати учасників та надавати місце для міні-дискусій. Ця тема пов'язана з громадянською освітою, як ось з питаннями демократії, прав людини тощо. Відповідно, це дає можливість обговорити й ці ширші питання, особливо з молодшою аудиторією. Так само тут можна поговорити про поняття „європейських цінностей”.

ПИСЬМОВІ ДЕБАТИ (@ 60 хв.)

Опісля можна провести письмові дебати. Якщо учасники тренінгу знайомі з дебатами – не обов'язково письмовими, тоді тренер може просто бути модератором при виборі ними теми, яка була б пов'язана з тематикою європейської інтеграції (мозковий штурм, голосування чи інші методики). Якщо ж учасники не знайомі з цією формою роботи, то існує можливість, що вони не зможуть сформулювати тези, яка б добре підходила для дебатів. У цьому випадку тренеру варто просто пояснити правила письмових дебатів та запропонувати свою тему.

Для цієї вправи можна взяти тему про Україну та ЄС, що слугуватиме містком до наступного модулю щодо відносин України та ЄС, або питання вступу Туреччини чи меж/доцільності розширення ЄС.

Письмові дебати. Дискусія ведеться між двома командами за допомогою великого аркуша/плакату. Група учасників ділиться навпіл – „за” і „проти” тези, незалежно від особистих переконань учасників. Перед початком гри варто дати командам декілька хвилин на підготовку – формулювання аргументів, розробку стратегії їх використання тощо. Після цього учасники групи „за” чітко записують на аркуші паперу свій перший аргумент, а учасники другої групи пишуть своє заперечення цього аргументу (контраргумент). Потім група „проти” записує свій перший аргумент – і аркуш переходить до команди суперників, яка мусить спершу написати контраргумент, а потім висунути свій другий аргумент. Залежно від часу, письмові дебати можуть мати 3-5 раундів. Останній раунд – це формулювання командами висновків. Після цього представники від команд діалогічно зачитують написане.

Письмові дебати варто проводити після обох презентацій і намагатися схилити їхніх учасників до використання аргументації, яка б базувалася на отриманій інформації, а не скочувалася до звичної риторики.

Після проведення дебатів, можна провести голосування й варто провести обговорення аргументів.

Окрім письмових дебатів, у залежності від підготовки та налаштування групи, можна також використати вправу „**клим ідей**”. Питання тут залежатиме від того, для яких учасників проводиться тренінг. Скажімо, якщо це вчителі – питання може бути „Чому школярі мало знають про Європейський Союз” (зрештою, це питання можна використати й у школярській аудиторії), або ж „Чому Україна не є членом ЄС” (@ 60 хв.)

Опис „Климу ідей” див. на с. 17.

ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ВИМІР ЛОКАЛЬНИХ ПРОЕКТІВ

Завдання модуля: учасники повинні отримати розуміння європейського виміру та відповідно формулювати ідеї своїх проектів.

Тривалість – 3 год.

Компоненти:

- інтерактивна лекція тренера
- робота в групах
- історії успіху
- „килим ідей”

ВСТУП – досвід і асоціації (@30 хв.)

Ті, хто приймають європейську точку зору, перестають спостерігати певні явища виключно з національної перспективи. Це означає, що на проблеми слід дивитися з ширшої перспективи або принаймні опираючись на цей постулат. Передовсім європейські проекти закладають відмову від підпорядкованості догматичному і обмеженому мисленню... Європейські проекти спрямовані на усвідомлення молодими людьми їхнього спільного культурного надбання і їхньої спільної відповідальності як європейців. Іншими словами, вони пропонують знання щодо вмінь і навичок, необхідних для того, щоб орієнтуватися та діяти відповідно до основних викликів європейського суспільства.

(Т-Kit з управління проектом, Програма „Молодь”)

Розпочати тренінг варто з ознайомлення з досвідом присутніх у реалізації європейських проектів або участі в європейських проектах. Для цього кожен учасник отримує дві картки різних кольорів. На одній записує назву свого або іншого відомого проекту / ініціативи, а на іншій – у чому, на його думку, полягає європейський вимір проекту. Після оголошення учасниками своїх міркувань тренери зводять думки і пробують разом з учасниками дати визначення європейського проекту (якщо група велика, цю вправу можна провести в групах). Після того тренер дає відповідь на запитання: „Що свідчить про те, що проект має європейський вимір?”, наголошуючи на положеннях ст. 128 Маастрихтського договору про розквіт культур країн ЄС, врахування регіональних різноманітностей та висунення на перший план спільного культурного надбання.

УСПІШНИЙ ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ПРОЕКТ – I (@45 хв.)

Наступні сорок п'ять хвилин учасники працюють в групах по 4-5 осіб над опрацюванням власних ідей проекту. Для поділу учасників на групи тренери застосовують метод групування ідей: кожен учасник на карточках пише 1-3 конкретні ідеї проекту. Тренери групують ідеї за визначеним критерієм (тематика, методи, зміст тощо), формуючи напрямки роботи груп. Учасникам пропонується долучитися до групи, напрямок якої їм найбільше підходить.

У групах учасники повинні сформулювати ідею свого проекту та обґрунтувати його європейський вимір згідно з визначеними критеріями. Слід мотивувати учасників до написання максимальної кількості обґрунтувань. Після цього відбувається презентація роботи в групах.

ПРОЕКТ МАЄ ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ВИМІР, якщо він

- співвідноситься з важливими елементами європейського розвитку, як-от розширення ЄС, проблеми міграції, європейські інституції тощо;
- націлений на виявлення різноманітностей та подібностей країн Європи. В проекті повинні порівнюватися одна або декілька специфічних аспектів Європи;
- пропагує загальні європейські цінності, як-от соціальна залученість, рівність можливостей, права людини та демократія, участь молоді, повага до різних культур, толерантність;
- стосується проблем і викликів, типових для Європи: расизму і ксенофобії, антисемітизму, алкоголізму, злочинності, наркоманії тощо;
- надає простір для взаємного порозуміння різних культур та національних меншин, що проживають в одній і тій самій спільноті.

<http://www.salto-youth.net/European-dimension/>

На процес поділу на групи відводиться 10 хв., роботу в групах – 25 хв., представлення результатів – 10 хв.

УСПІШНИЙ ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ПРОЕКТ – II (@60 хв.)

Після представлення ідей учасників тренер робить узагальнення, аналізуючи ідеї за критеріями, вказуючи на можливі варіанти розвитку ідей. Після цього кожна група отримує короткий опис 1-2 проектів незнайомих організацій, які були або не були реалізовані і теж аналізує їх з точки зору критеріїв європейського виміру. Після представлення результатів роботи в групах тренер розповідає про реальну долю цих проектів, коротко презентує їх та запитує учасників, що б вони змінили у своїх ідеях після почутого і побаченого.

На вступ тренера відводиться 15 хв., роботу в групах над аналізом проектів – 20 хв., роботу в групах над зміною своїх ідей – 15 хв., презентацію успішних проектів – 10 хв.

ЯК ЕФЕКТИВНО ВПРОВАДЖУВАТИ ЄВРОПЕЙСЬКІ ПРОЕКТИ? (@45 хв.)

Останній блок тренінгового модулю проводиться за допомогою інтерактивної методики „Килим ідей” або іншої методики, яка робить можливою якомога конкретнішу відповідь на поставлене запитання. Учасники аналізують наявну ситуацію з впровадженням європейських проектів в Україні, аналізують шляхи вирішення проблеми і, що основне, - визначають, що ж вони можуть зробити впродовж окресленого часу, щоб змінити ситуацію.

„Килим ідей” – інтерактивний метод, який дозволяє провести аналіз причин проблеми та окреслити напрямки індивідуальних дій щодо її вирішення. Передбачає визначення (розуміння) проблеми, пошук рішень, окреслення індивідуальних дій та оцінювання ідей. Для застосування методики слід чітко визначити проблему, яку група має вирішити. Наприклад – *як ефективно впроваджувати європейські проекти на локальному рівні?* На першому етапі група відповідає на запитання, чому така проблема існує / чому у нас виникло таке запитання? На другому етапі учасники займаються пошуком рішень – як можна вирішити дану проблему? На третьому – кожен індивідуально визначає, що саме він може зробити впродовж року, щоб змінити ситуацію. На четвертому етапі відбувається оцінювання, учасники визначають, що кожен із них зробить задля вирішення обговорюваної проблеми. Розуміння, шляхи рішень та індивідуальні дії записуються на різнокольорових смужках паперу. В результаті ми отримуємо різнокольоровий „килим ідей”.

На закінчення модуля тренери підсумовують думки учасників. Такий модуль найкраще завершити демонстрацією презентаційного ролика успішного європейського проекту.

Що означає ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ВИМІР локального проекту?

Тема проекту цікава для Європи	Центральна тема проекту має стосуватися поточних європейських проблем, наприклад, розширення ЄС, європейських інституцій, виборів, імміграції тощо.
Проект залучає учасників із різних європейських країн	Ідея проекту сформована мультикультурною групою молодих людей із різних країн, але присутніх у одній країні на час проведення проекту. Акцентує увагу на спільній культурній спадщині.
Проект виховує в людях почуття європейського громадянства	Проект підтримує почуття належності до Європи завдяки розумінню її як частини теперішнього та майбутнього, наприклад, підкреслює важливість демократії у формуванні європейського суспільства і таким чином спонукає молодих людей брати активну участь в роботі його інституцій.
Проект показує схожості та відмінності між європейськими країнами	Формування проекту мало б передбачати порівняння однієї з кількох специфічних проблем в різних країнах Європи, таких як Європа та молодь, Європа та зайнятість, Європа в контексті різних мистецтв та культур, культурне різноманіття в Європі, різні реальності європейської молоді тощо.
Діяльність проекту підтримує європейську систему цінностей	Основною ціллю проекту могла б бути підтримка європейської системи цінностей, таких як соціальне залучення, рівні можливості для чоловіків та жінок, права людини та демократія, охорона навколишнього середовища, повага до інших культур, активна участь, інформаційна підтримка молоді і так далі.
Проект відображає загальний стосунок до європейського суспільства	Проект мав би зосереджуватись на певній спільній актуальній для Європи темі, такій як соціальне виключення, расизм, ксенофобія, антисемітизм, вживання наркотиків, алкоголізм, злочинність, ВІЛ.
Проект передає міжкультурний навчальний досвід	Проект мав би забезпечити місце для взаємного порозуміння між різними культурами, що функціонують (або представниками культур, що живуть) у одній місцевій спільноті, в межах таких тематик, як співпраця між молодими людьми з різних іммігрантських середовищ, а також із ромськими спільнотами.
Проект має партнерів для розвитку мережі подібної діяльності в європейських країнах.	Проект має бути відкритим. Навіть локальний проект має мати партнерів у Європі. Велика вага надається налагодженню контактів. Наприклад, проект може передбачати створення місцевої газети, і це є підставою налагодити контакти з партнерами з інших європейських країн.

Inspired from Project management T-kit, www.training-youth.net

A3 Meeting, February 24th-25th Brussels 2004

Мобільність є додатковою перевагою європейського проекту.

Але проект може мати європейський вимір, навіть якщо люди мають фізичні обмеження.

П'ЯТЬ ПРИКЛАДІВ ЗНАЙОМСТВА, ЕНЕРДЖАЙЗЕРІВ, ЕВАЛЮАЦІЇ

Енерджайзери

Східний експрес – перед грою формується „склад поїзду” - на кожного учасника по одному стільцю, які слід поставити колоною (скажімо, 2*5 чи 3*4). Якщо учасників багато, можна сформувати дві рівноцінні за кількістю людей команди. Люди мають сісти на крісла, і їм пояснюються правила гри. Текст приблизно такий: „Уявіть собі, що ви їдете в орієнтальному експресі. Коли грає музика – ви встаєте зі своїх місць і рухаєтесь у такт музики по(окреслити, де мають рухатися учасники. Цю гру варто проводити в досить великих приміщеннях – бо учасники повинні мати простір для руху і не заважати при подальших маніпуляціях). Коли музика зупиняється – ви маєте сісти до експресу. Однак експреси на сході мають здатність ламатися, губити вагони. Та оскільки ви всі хочете доїхати до місця свого призначення, то мусите вміститися в експресі навіть після таких „поломок”. Після цього вмикають досить жваву та ритмічну музику – і учасники починають рухатися, бігати у вказаному тренером місці. Тим часом ведучий забирає певну кількість стільців із колони, залежно від їхньої кількості. За раз можна забрати 4, 3, 2 або й один стілець. Музику зупиняють і всі учасники знову мають вміститися на стільцях – сісти вдвох на один чи комусь на коліна. Після цього знову вмикають музику і знову забирають – відповідно до обставин – кілька стільців і т. д.

Я їду, я також, я заєць – всі сідають на стільці в коло, один стілець залишається вільним, а всередині стоїть одна особа. Особа, що сидить зліва від порожнього стільця, пересідає на нього зі словами „Я їду”, сусід цієї особи зліва теж пересувається на один стілець вправо зі словами „я також”, і потім ще третя особа пересідає на вільний стілець справа від неї/нього зі словами „я заєць”. На цей вільний стілець, що залишився після такої маніпуляції особа, що стоїть у колі, не має права сідати. Натомість туди має пересісти людина з кола – не має значення, звідки і хто – якийсь доброволець. На вільне крісло, яке залишилося після перебігання такої людини, особа з кола вже має право сісти. Але сусід зліва крісла, що звільнилося, щоб не вийти в коло, має встигнути зайняти вільне крісло швидше, ніж особа з кола. І робить це зі словами „я їду”. Відповідно, його сусід зліва теж має встигнути на крісло, що звільнилося, швидше, ніж особа з кола – зі словами „я також”, а третя особа – зі словами „я заєць”. Якщо хтось плутає свої слова – то стає в коло. Крісло, яке звільнилося після того, не може бути зайнятим особою з кола – воно розігрується. На нього знову може сісти тільки якась людина, що сидить – і тим самим звільнити крісло, на яке особа з кола вже може сісти – але цього не має дати їй зробити сусід/-ка людини, яка перебігла на інше крісло та двоє її сусідів.

Вітром здмухнуло – усі сідають в коло на стільцях. Одна людина не має стільця і стоїть у центрі кола. Він/вона каже „Вітром здмухнуло всіх (у кого)...” – і тут, відповідно до оточення, називає якусь рису чи предмет, що об'єднує кілька осіб – наприклад, „Вітром здмухнуло всіх блондинок/нів”, „Вітром здмухнуло всіх, у кого волосся коротше, ніж у мене”, „Вітром здмухнуло всіх, хто любить зелений колір”, „Вітром здмухнуло всіх, хто в кросівках”, „Вітром здмухнуло всіх учителів” тощо. Люди, яких стосується ця фраза, мають встати зі своїх стільців і помінятися місцями. В цей час особа, яка стояла в колі, намагається сісти на якийсь із стільців, що у процесі звільнився. Особа, що залишилася без стільця, стає в середині кола й пропонує свій варіант „здмухування” вітром.

Іподром / Кінні перегони – ведучий стоїть у колі з усіма учасниками і каже, що всі зараз будуть брати участь у кінних перегонах, а також показує жести, що використовуватимуться: біг на коні – плескати долонями по стегнах (що швидше біжить кінь, то швидше плескаємо долонями), куці – махати руками вгорі, на рівні голови і казати „ш-ш-ш-ш”, індіанці – видавати бойовий клич індіанців, поворот наліво – повертати корпус наліво, поворот направо – повертати корпус направо, перешкода – підстрибувати, болото – надувати щоки, плескати по них і видавати звук, схожий на той, який видає болото, коли по ньому йти; на самому іподромі – при гаслі „чоловіки” – зробити бінокль із долонь і провести поглядом уявних коней зі звуками „о-о-о-о”, „жінки” – умлівати зі звуками „а-а-а-а”, „діти” – кричати „хочемо батончик/цукерку”, „військові” – віддавати честь. Ведучий почергово вигукує різні гасла, і всі виконують відповідні дії. Скажімо: „Жокеї заходять у відсіки, цілують дружин та чоловіків, цілують дітей, сідають на коней і їдуть. Їдуть швидше. Ще швидше. Куці. У куцах індіанці. Їдуть далі. Швидше. Болото. Поворот направо. Їдуть. Індіанці. Поворот наліво. Заїжджають на іподром. Чоловіки. Діти. Жінки. Чоловіки. Військові. Їдуть далі. Швидше. Перешкода. Ще одна. Куці... і т.д.».

Знайомство

Лавина – всі стають у коло. Перша особа називає своє ім'я і прикметник-характеристику (може бути на літеру, з якої починається ім'я, проте не обов'язково), а також можна додавати якусь іншу важливу для учасників інформацію, якщо вона коротка (наприклад, місто, звідки особа, чи назву організації, яку представляє тощо). Наступна особа повторює сказане першою і додає своє. Третя особа повторює сказане першою та другою і називає своє і т.д. Замість прикметника-характеристики кожен може показувати якийсь жест – і тоді повторюється ім'я та жест (наприклад, повітряний поцілунок, „клас”, просто відкрита долоня або ж кулак, стрибок, нахилання чи присідання - що підкаже фантазія учасників).

Портрети – учасники сідають у два кола (внутрішнє та зовнішнє), один навпроти одного. Кожен з учасників отримує картку з рамкою для портрета та списком запитань (прізвище, місце роботи, освіта, улюблена страва...), яких має бути стільки, скільки учасників в одному колі. Учасники зовнішнього та внутрішнього кола, що сидять один навпроти одного, знайомляться (говорять як їх звати і півхвилини розмовляють на будь-яку тему) і надписують на своїх картках імена, потім міняються картками. У процесі розмови кожен учасник внутрішнього кола малює якусь деталь портрету напарника, яку вказує ведучий, наприклад, овал лиця. Після цього всі учасники зовнішнього кола залишають картки напарника на своєму місці і пересуваються на один стілець вправо (учасники зовнішнього кола залишаються на місці). При зустрічі з наступним учасником зовнішнього кола, учасник внутрішнього кола знайомиться з інформацією, яка вже написана (при першій зміні це лише ім'я), запитує наступну інформацію, зазначену на картці і малює наступну деталь портрету. Так учасники внутрішнього кола пересуваються, поки не потраплять на своє вихідне місце. Завданням ведучого є називати деталі малюнку таким чином, щоб наприкінці кожен учасник зовнішнього кола побачив свій портрет, намальований учасниками внутрішнього кола. Потім кола міняються ролями. Під час цієї вправи важливою є роль ведучого – слід постійно говорити учасникам, що ми тепер робимо – куди рухаємося, на які запитання відповідаємо і яку деталь портрету малюємо. Після такої вправи робимо галерею і знайомимося з усіма ще раз.

Ратататум – учасники сідають в коло, ведучий залишається в центрі кола. Учасники представляються, кожен намагається запам'ятати імена сусідів, які сидять ліворуч і праворуч. Ведучий вказує на будь-кого з кола і говорить: „вліво ратататум” або „вправо ратататум”. Той учасник, на кого вказав ведучий, повинен сказати ім'я сусіда, який знаходиться з відповідної сторони, перш ніж ведучий вимовить слово „ратататум”. Якщо не встигне – стає ведучим. Вправо слід проводити в швидкому темпі.

Злови моє ім'я – усі встають в коло і називають свої імена. Один з учасників отримує м'ячик і киде його іншому. Той, до кого летить м'ячик, повинен сказати ім'я того, від кого він його отримав, та кинути комусь іншому і т.д. Гра триває, поки всі не назвуть чиїсь імена. Для пожвавлення гри ведучий через деякий час може кинути паралельно ще один м'ячик.

Автобіографія – кожен учасник групи знаходить собі напарника, найкраще того, з ким найменше знайомий. Протягом двох хвилин розповідає напарнику усе, що бажає, про себе, а потім навпаки. Після того пари об'єднуються в четвірки і представляють кожен свого напарника. Потім учасники знову зустрічаються у великій групі і розповідають, що довідалися один про одного. Це можна робити по колу, починаючи словами: „Я довідався/довідалася, що...”

Евалюація

„Плюси” і „Дельти” - кожен учасник отримує по два стікери різного кольору. На одному кольорі пропонується написати „плюс” тренінгу/робочого дня – що найбільше сподобалося, що було найбільш корисним. На іншому „дельту” – що можна було б змінити, від чого можна було б відмовитися... Учасники приклеюють свої відповіді на аркуші – з лівої сторони „плюси”, з правої „дельти”. Евалюація є анонімною – тренери потім оцінюють думки учасників і наступного дня пробують виправити „дельти”.

„Мішень” - добре застосовувати, якщо тренінг або робочий день складався з чотирьох чітких компонентів. На великому аркуші малюється мішень з десятима концентричними колами, розділена на чотири сегменти. Центр мішені – „десятка”, край – „нуль”. Біля країв сегментів варто написати пункти програми, які учасникам пропонують оцінити (якщо пункт цілком виправдав очікування – „десятка”, а точки віддаляються від центру в залежності від зменшення задоволення пунктом програми). Учасники почергово у кожному сегменті розставляють свої оцінки маркером і виходять. Після цього на мішені з'являється загальна оцінка групи.

„Листи організаторам” - учасники діляться на малі групи і пишуть листи організаторам про те, як пройшов день, що було хорошого, а що можна було б змінити, чим задоволені найбільше, які враження від дня, які недоліки у роботі за день. Організатори читають листи, роблять критичну оцінку своєї роботи.

„Велосипед” - на великому аркуші малюємо велосипед (потрібно зобразити якомога більше дрібних деталей – фари, спиці, ніпелі тощо). Учасникам пропонуємо згадати про сьогоднішній день і подумати, якою деталлю велосипеда вони почувалися. Свої „деталі” кожен позначає маркером, а потім розповідає, чому вибір саме такий.

„Дерево оцінки” - учасники діляться на малі групи (якщо вони працювали довгий час в малих групах, то у них і залишаються). Кожна група отримує великий аркуш паперу, на якому намальоване дерево з декількома великими гілками та набір карток п'яти кольорів. Кожна гілка символізує якийсь компонент евалюації (програма, умови перебування, особистий настрій, динаміка групи тощо). Група дискутує щодо кожного питання, а потім учасники наклеюють на відповідну гілку свої оцінки – найбільш гарячий колір – „п'ятірка”, найбільш холодний – „одиниця”. В результаті оцінки на дереві з'являються листки. Кожна група вивішує своє дерево на видному місці, і учасники знайомляться з оцінками інших.

тренінги з європейської інтеграції для школярів

*Марта ЗДАНЕВИЧ
Катерина ПАРТЕМ*



ТРЕНІНГ ДЛЯ УЧНІВ З ІСТОРІЇ ТА РОЗШИРЕННЯ ЄС**Тема:** Історія європейської інтеграції та розширення ЄС .**Мета:**
- збільшити знання учнів про ЄС;
- підвищити мотивацію учнів до самостійного отримання знань про ЄС;
- закріпити ці знання за допомогою тренінгу з рольовими іграми.**Обладнання.** Політична карта Європи, комп'ютер, мультимедійний проектор, картосхеми, контурні карти – 7 шт.; набір кольорових маркерів (по 6 шт.) – 7 шт.; аркуші паперу, заохочувальні призи.**Структура заняття.**

1. Попереднє опитування з теми із заохочувальними призами.
2. Лекція:
 - історія європейської інтеграції (12 хв.)
 - географія країн Європейського Союзу (5 хв.)
 - розширення Європейського Союзу (8 хв.)
 - Україна та ЄС (5 хв.)
3. Проміжна евалюація „Озеро” (5 хв.)
4. Вправа I. Робота з контурною картою (20 хв.)
5. Вправа II. „Розширення ЄС” (10 хв.)
6. Підсумки. Вправа „М'яч” (10 хв.)

ХІД ЗАНЯТЬ**Попереднє опитування.**

- Що таке „Європейський союз”?
(Це сім'я демократичних європейських країн, що спільно працюють задля миру та процвітання).
- Коли було створено Європейську економічну спільноту?
(1957р. – підписано договір, 1958 – він ввійшов у дію).
- Скільки країн увійшло на початку до ЄЕС?
(6 країн: Бельгія, Нідерланди, Італія, Франція, Німеччина, Люксембург).
- Які країни Західної Європи на сьогодні не вступили в ЄС?
(2 країни: Норвегія, Швейцарія)
- Скільки країн сьогодні є членами ЄС?
(25 країн)
- Хто є генеральним секретарем Європейської ради ЄС?
(Хав'єр Солана)
- Чи Рада Європи і Європейська рада – це ідентичні поняття?
(Ні. Європейська рада – це політичний орган ЄС. А Рада Європи – це окрема європейська організація).

Лекція:**1. Історія європейської інтеграції****Картосхема „Віхи історії ЄС”**

1939 - 1945	Друга світова війна
1950	Декларація Шумана
1951	Паризьким договором створена Європейська спільнота з вугілля і сталі (Франція, ФРН, Італія, Нідерланди, Бельгія, Люксембург)
1957	Римськими договорами створені : а) Європейська економічна спільнота (ЄЕС); б) Євратом (Франція, ФРН, Італія, Нідерланди, Бельгія, Люксембург)
1973	I розширення Європейської спільноти (Великобританія, Данія та Ірландія)
1981	II розширення ЄС (Греція)
1986	III розширення ЄС (Іспанія, Португалія)
1992/93	Підписано договір про Європейський союз - Маастрихтський договір
1995	IV розширення ЄС (Австрія, Швеція, Фінляндія)
1997	Підписано Амстердамський договір
1999	Починає діяти економічний та монетарний союз; підписано Ніццький договір
2002	Завершений процес запровадження Євро
2004	V розширення ЄС (Чехія, Кіпр, Естонія, Латвія, Литва, Угорщина, Мальта, Польща, Словенія, Словаччина)

Вступ

„Прийде день, коли усі нації цього континенту, зберігши свої характерні риси та славу індивідуальність, зіллються в Союзі вищого порядку та створять Європейське братство. Прийде день, коли не буде інших полів битви, окрім простору для змагання думки – відкритих ринків обміну ідеями. Прийде день, коли кулі та бомби будуть замінені голосуванням”.

Віктор Гюго промовляв ці пророчі слова у 1849 р. Знадобилося більше століття, щоб ідея, яка здавалася утопічною, почала здійснюватися.

Після Другої світової війни західноєвропейські країни поставили перед собою питання майбутнього Європи, що, власне, і вважається початком європейської інтеграції (об'єднання). Інтеграція була єдиною відповіддю, яку знайшли європейські політики та дипломати. Але чому лише після Другої світової війни виникла ця думка про інтеграцію?

Серед найважливіших причин європейської інтеграції можна виділити:

1. Потреба взаємного порозуміння між країнами, зокрема між Німеччиною та Францією.
2. Потреба миру та безпеки. Гарантія того, що більше не повториться жорстокість обох світових воєн. Політична та економічна співпраця мали стати успішним бар'єром перед комунізмом, а також економічною експансією США в Європі.
3. Сподівання на економічний добробут, розвиток та стабільність. Утворення спільного ринку мало оптимізувати економічну діяльність, а також бути гарантією вільного руху осіб, капіталу, товарів та послуг.
4. Збереження економічного та політичного значення на міжнародній арені.

Ідею створення „Сполучених Штатів Європи” вперше висловив у вересні 1946 року прем'єр-міністр Великобританії Уїнстон Черчилль. Першим кроком до цього мало стати створення Ради Європи – першої європейської організації співпраці. Це сталося 5 травня 1949 року і до неї ввійшли: Бельгія, Великобританія, Нідерланди, Італія, Люксембург, Франція та скандинавські країни. Завданням Ради Європи було зміцнення демократії, охорона прав людини та підтримка європейської культурної ідентичності.

Однак Рада Європи не виконувала до кінця поставлених перед нею завдань.

Міжнародна ситуація, яка склалася на початку 50-х років, призвела до того, що все частіше почали вести мову про економічну інтеграцію. Адже в цей час розгортається „холодна війна” з СРСР, запроваджується блокада Берліна Радянським Союзом, починається Корейська війна 1950-1953 рр. США прагнуть посилити політичне та економічне становище Західної Німеччини (ФРН) на противагу комуністичній агресії. Це викликало побоювання з боку інших європейських країн і, зокрема, Франції.

У травні 1950 року в Парижі міністром закордонних справ Франції Робертом Шуманом було запропоновано новий план часткової економічної інтеграції. Ініціатором цього плану був член Французького уряду Жан Моне. У т. зв. Декларації Шумана, проголошеній 9 травня 1950 року, можна знайти наступні пропозиції:

1. Передання французької та німецької видобувної та металургійної галузей під спільне наддержавне керівництво.
2. Створення спільної економічної бази як передумови утворення Європейської федерації.
3. Звільнення переміщення вугілля та сталі від усіх митних платежів.
4. Скликання міжнародної конференції, яка підготує договір, що міститиме вищезгадані пропозиції.

Декларація про спільну координацію цих двох галузей Німеччини та Франції мала на меті забезпечити Європі та світу тривалий мир, а країнам-членам – економічний розвиток. Звісно, план передбачив відкритість цієї новоствореної організації для всіх бажаючих вступити країн.

План Шумана та Моне був реалізований 18 квітня 1951 р., коли було підписано Паризький договір про створення Європейської спільноти з вугілля і сталі (ЄСВС), який набрав чинності в липні 1952 року терміном на 50 років. Членами ЄСВС стали: Франція, Італія, Нідерланди, Бельгія, Люксембург, ФРН. ЄСВС базувалося на 4 групах заборон:

- Ø Заборона встановлення імпортного та експортного мита чи схожих оплат на вугілля та сталь.
- Ø Заборона застосування практики протекціонізму, який би обмежував конкуренцію.
- Ø Заборона на податкові пільги чи будь-яку іншу допомогу з боку держави.
- Ø Заборона на застосування обмежень щодо поділу ринків.

Діяльність Спільноти та її економічні успіхи заохотили країни-члени до поглиблення процесів інтеграції, і не лише економічної.

Картосхема „Європейські спільноти”

1951/1952	Спільнота з вугілля і сталі (ЄСВС)	Паризький договір
1957/1958	Європейська економічна спільнота (ЄЕС)	Євратом
		Римські договори
1967	Європейські Спільноти	Договір про злиття
	ЄСВС, ЄЕС, Євратом	
	Європейський союз	Маастрихтський договір

Наступним етапом економічної інтеграції країн Західної Європи стало підписання країнами-членами ЄСВС 25 березня 1957 р. у Римі двох нових договорів:

- Ø Договір про створення Європейської економічної спільноти (ЄЕС).
- Ø Договір про створення Європейської спільноти з питань атомної енергії (Євратом).

Обидва договори набрали чинності 1 січня 1958 р. Окрім цього, було підписано Конвенцію про деякі спільні інституції. Відтак, з'явилися Європейський парламент та Європейський суд. А в 1965 р. утворилася спільна для трьох Спільнот Комісія та Рада міністрів.

Картосхема „Інституції ЄС”

- Ø *Європейський парламент* – представницький орган населення держав-членів ЄС, що обирається з 1979 р. прямим голосуванням раз на 5 років. Зараз ЄП очолює Хосеп Боррель.
- Ø *Європейський суд* – його основною функцією є забезпечення єдиного тлумачення законодавства ЄС.
- Ø *Європейська комісія* – виконавчий орган ЄС, який складається з 25 комісарів, незалежних від урядів своїх країн, хоча й призначених ними на 5 років. До складу Комісії також входять по два представники від великих держав (Франція, Німеччина, Італія, Іспанія та Англія). Склад Комісії розглядається і ухвалюється Європарламентом. Голова ЄК – Хосе Баррозо.
- Ø *Європейська рада* – це вищий політичний орган ЄС. До неї входять президенти та прем'єр-міністри усіх країн ЄС, а також Голова ЄК. Скликається Європейська рада двічі на рік. Посаду Генерального Секретаря ЄР було створено у 1999 р. і призначено на неї Хав'єра Солану.
- Ø *Рада міністрів (Рада Європейського союзу)* – не виконавча, а радше законодавча інституція ЄС. Вона приймає остаточні рішення. У роботі Ради міністрів беруть участь по одному міністру від кожної держави-члена. Кожна країна ЄС по черзі головує у Раді впродовж шести місяців.
- Ø *Суд аудиторів* – перевіряє законність і регулярність надходжень та видатків коштів ЄС, а також правильність використання бюджету ЄС. Сюди входить по одному представнику від кожної держави-члена ЄС, яких призначають на 6 років.

Згідно з положенням Договору, завданням ЄЕС була діяльність для гармонізації економічного розвитку, сталого та рівномірного економічного росту. Крім того, у Договорі згадувалося про поступову ліквідацію митних платежів при товарообміні, встановлення спільних митних тарифів і ведення спільної торговельної політики із третіми країнами, запровадження спільної сільськогосподарської політики, стандартизації національних законодавств країн-членів.

Євратом був створений для того, щоб контролювати мирне використання ядерної енергії.

З часом країни Західної Європи, які не належали до Спільнот, усе частіше стали висловлювати бажання вступити до них. Перше розширення Спільнот відбулося 1 січня 1973 р., коли до 6-ти держав-засновниць приєдналася Великобританія, Данія та Ірландія. Разом з цими країнами переговори про вступ до ЄЕС вела і Норвегія. Але через негативні результати внутрішнього референдуму дорога до Спільнот перед нею зачинилася.

Приєднання, окрім деяких привілеїв, зобов'язало нових членів до певних дій. Усі нові члени отримали п'ятирічний перехідний період для пристосування національного законодавства до норм Спільнот.

Прийняття Великобританії, Данії та Ірландії відкрило дорогу до приєднання інших країн. Відтак, 1 січня 1981 р. приєдналася Греція, 1 січня 1986 р. – Іспанія та Португалія, 1995 р. – Австрія, Швеція та Фінляндія, а в 2004 р. – Чехія, Словаччина, Словенія, Естонія, Латвія, Литва, Польща, Угорщина, Кіпр.

Картосхема „Віхи історії ЄС”

Політична карта Європи.

Початок 70-х приніс ЄС багато користі, особливо в економічному плані, зокрема створення „валютної змії” (механізм, що регулює коливання курсів національних валют країн-членів) та Європейського фонду валютної співпраці в 1973 р., а в 1978 р. – Європейської валютної системи.

На початку 80-х р. розпочалася робота над внутрішніми реформами. У червні 1985 р. Європейською комісією була представлена „Біла книга” у справі внутрішнього ринку. На підставі цього документу здійснювався перехід до єдиного внутрішнього ринку, що завершився у 1993. Сам перехід здійснювався згідно з Єдиним європейським актом (ЄСА), прийнятим у 1986 р. внутрішній ринок ЄС базувався на 4 свободах:

1. вільний рух товарів;
2. вільний рух осіб;
3. вільний рух капіталу;
4. вільний рух послуг.

Політичні зміни, падіння Берлінської стіни на об'єднання Німеччини призвели до посилення політичної інтеграції в ЄС. У 1990 р. Бельгія запропонувала організувати конференцію для напрацювання принципів поглиблення політичного союзу та впровадження спільної валюти (тоді вона називалася ЕКЮ) – вона була в безготівковому обігу. 7 лютого 1992 р. на цій конференції у Маастрихті було підписано Договір про створення Європейського союзу.

Картосхема „Європейські Спільноти”

Згідно з Маастрихтським Договором, ЄС базується на трьох стовпах:

- I – стовп Спільна економічна політика (сюди входили три Спільноти – ЄСВС, ЄЕС та Євратом)
- II – стовп Спільна зовнішня політика та політика безпеки (СЗППБ)
- III – стовп Співпраця у сфері юстиції та внутрішніх справ (Європейська поліція – Європол)

Крах комуністичного табору в Європі, економічні та суспільні зміни в посткомуністичних країнах та їхнє бажання стати членами Європейського Союзу змусили ЄС виробити стратегію на майбутнє. 2 жовтня 1997 р. було підписано Амстердамський договір, який вдосконалив систему інституцій з огляду на майбутнє прийняття нових членів, наближення ЄС до його громадян, а також надання ЄС нових функцій у сфері юстиції та внутрішніх справ. Наступним договором, який розглянув питання, пов'язані зі вступом нових членів, і, зокрема, створення принципу „урівноваження” кількості голосів у Раді міністрів та визначення кількох членів Єврокомісії та Європарламенту, став Ніццький договір. Він був підписаний у Ніцці 11 грудня 2000 р. Там же було проголошено Хартію основних прав ЄС.

ЄС також прагне створити простір стабільності, безпеки та процвітання як самого Європейського союзу, так і його сусідів на сході й півдні. Європейська політика сусідства (ЄПС) спрямована на створення кола друзів навколо кордонів нового розширеного ЄС і попередження появи нових ліній розподілу між розширеним ЄС і його сусідами. Зазначена політика пропонує партнерам можливість взяти участь у різноманітних заходах ЄС через більшу політичну, економічну та культурну співпрацю у сфері безпеки.

У 2004 р. у кількох країнах-членах ЄС були проведені референдуми щодо прийняття проекту Конституції ЄС, що надало б Союзу статусу юридичної особи. Але після негативного результату референдуму у Франції та Нідерландах процес прийняття Конституції ЄС було призупинено.

2. Географія країн ЄС

Політична карта Європи

Отже, на сьогодні до ЄС входить 25 країн.

Питання для активізації учасників: Хто пригадає, які острівні країни входять до ЄС?
(Кіпр, Мальта, Великобританія та Ірландія)

3. Розширення Європейського Союзу

Картосхема „Розширення ЄС”

Шлях до V розширення ЄС починається у 1989 р. з падіння Берлінської стіни та залізної завіси. ЄС негайно відреагував запровадженням програми фінансової допомоги PHARE для підтримки молодих демократій у відбудові економіки та стимулюванні політичних реформ.

22 червня 1993 р. у Копенгагені вперше було проголошено, що асоційовані країни Центральної та Східної Європи мають стати членами Європейського союзу, якщо вони виявляють таке бажання.

Водночас ЄС встановив три основні критерії (т. зв. Копенгагенські), яким мають відповідати країни-кандидати:

- 1 – політичний критерій (стабільні інститути, що гарантують демократію, владу закону, права людини, повагу до меншин і їхній захист);
- 2 – економічний критерій (мати дієздатну ринкову економіку та в змозі існувати в умовах тиску конкуренції);
- 3 – здатність брати на себе зобов'язання членства в ЄС, в тому числі відданість цілям політичного, економічного та валютного союзу.

4. Україна та ЄС

Картосхема „Історія стосунків”

Проміжна евалюація „Озеро”

Просимо учасників уявити собі, наскільки кожен із них заглибився в тему заняття („до кісточок”, „до колін”, „до поясу”, „з головою” – в озеро) та поділитися своїми відчуттями з іншими.

Вправа I. Робота з контурною картою

7 груп учасників. Кожна група замальовує різними кольорами 5 етапів (розширення) вступу країн до ЄС.

Вправа II. „Розширення ЄС”

Учасники гри отримують картки з назвами країн-членів ЄС. На підлозі розкладаються картки з роками вступу країн до Європейського союзу. Кожен з учасників стає біля того року, в якому приєдналася „його/її” країна.

Підсумки. Вправа „М'яч”

Кожен із учасників, який зловив кинутий йому м'ячик, ділиться думками щодо того, яку корисну для себе інформацію він/вона отримав/ла на занятті.

ЗАНЯТТЯ З ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ІНТЕГРАЦІЇ ДЛЯ УЧНІВ 7-9 КЛАСІВ

Заняття розраховане на	учнів 7-9 класів
Заняття розраховане на	24-30 осіб
Часова структура:	7 - 15хв. гра-розминка
	35 хв. історія розвитку та формування ЄС, гра <i>Хронологія</i>
	15 хв. гра <i>Вертикаль</i>
	35 хв. культура та суспільство ЄС, гра <i>Доміно</i>
	10 хв. гра <i>Літаючий м'яч</i>
	35 хв. критерії вступу в ЄС, гра <i>Проникни в коло</i>
	15 хв. <i>Вікторина</i>
	7 хв. короткий підсумок

Гра-розминка вибирається тренером відповідно до ситуації.

Потрібно троє тренерів і три приміщення або ж одне, але дуже велике

На початку заняття можна використати *Тест на спритність*, що мало б розвеселити учасників. Кожному роздається така картка:

<p>ТЕСТ НА СПРИТНІСТЬ</p> <p>прошу уважно прочитати до кінця завдання, а потім почати виконувати</p> <ol style="list-style-type: none">1. Скільки у цьому приміщенні стільців? _____2. Скільки у цій кімнаті лампочок? _____3. Скільки ніжок столів у кімнаті? _____4. Скільки вікон має кімната? _____5. Не потрібно відповідати на ці запитання, підпишіть листок і віддайте його тренерові <p style="text-align: center;">Дякуємо за кмітливість!</p>
--

А далі спостерігаємо, хто швидше зрозумів, у чому справа.

Наступний крок - коротенька гра, яка б залучила усіх до активної участі.

У випадку, коли учасники не знайомі між собою, доцільно скористатись з ігор, які сприяють знайомству.

Після цього група ділиться на 3 менші навчальні групи. Відповідно, кожен із блоків інформації почергово читається тій чи іншій групі (кожен з тренерів читає „свій” блок у різних групах). Деякі ігри проводяться в навчальних групах, а деякі – для всієї групи.

БЛОК1. Історія розвитку та формування ЄС

Перша половина заняття проходить у формі розповіді. Почати однак краще з короткого мозкового штурму, що учасники знають про історію ЄС.

Подальша розповідь має спиратися на такі етапи:

- Закінчення Другої світової війни: нестабільність та прагнення спокою і миру. Це було суттєвим поштовхом для виникнення ідеї „союзу” європейських держав та початків його формування.
- 9 травня 1950 р. – ідея створення Європейської спільноти з вугілля та сталі, яка була втілена у Паризькому договорі 1951 р. Спільнота об'єднала Німеччину, Італію, Францію, Бельгію, Нідерланди та Люксембург. Договір був підписаний на 50 років і у 2002 році Спільнота припинила своє існування.

1952-1958 рр. – 6 країн-членів

- 1958 р. – Римські договори – Європейська економічна спільнота + Європейська спільнота з атомної енергії (Євратом).

1973 р. – 9 країн-членів

- 1972 р. – референдум, на якому мешканці Норвегії не погодилися на вступ їхньої держави до ЄС (53,5% - проти). У 1994 році ситуація повторилася.
- 1973 р. – приєднання Данії, Ірландії та Великобританії (складність переговорів для Великобританії!).

1981 р. – 10 країн-членів

- 1981 р. – приєднання Греції (*тут в ході лекції можна ставити запитання: „а хто був наступним?” чи якісь подібні і за правильну відповідь винагороджувати*).
- 1985 р. – вихід Гренландії.

1986 р. – 12 країн-членів

- 1986 р. – приєднання Португалії та Іспанії. Єдиний європейський акт.
- 1993 р – Маастрихтський договір (про створення ЄС). Перейменування ЄЕС в Європейську спільноту. Копенгагенські критерії.

1995 р. – 15 країн-членів

- 1995 р. – приєднання Австрії, Швеції та Фінляндії.
- 1997 р. – Амстердамський договір
- 1 січня 2002 – впровадження готівкового Євро (Австрія, Бельгія, Нідерланди, Люксембург, Фінляндія, Франція, Німеччина, Ірландія, Італія, Португалія, Іспанія)
- 2003 р. – Ніццький договір

2004 р. – 25 країн-членів

- 2004 р. – велике розширення – приєднання 10 країн (Польща, Угорщина, Чехія, Словаччина, Латвія, Литва, Естонія, Словенія, Кіпр, Мальта).
- 2007 р. – сподіване приєднання Болгарії та Румунії.

Договори 1993, 1999 та 2003 років, фактично, стали етапами еволюції стовпів, на яких тримається ЄС. *При можливості коротко додати про головні стовпи та інституції ЄС.*

Друга половина заняття відводиться для гри *Хронологія*. Мета гри – повторити та закріпити отриману інформацію. У приміщенні в різних місцях розкладаються таблички з різними датами, а кожен з учасників отримує назви різних подій. Завдання учасника правильно знайти „своє” місце. При перевірці кожен може ще раз кількома словами нагадати про свою подію. Для ускладнення можна додати декілька „порожніх” дат або подій. За цим принципом можна будувати й інші ігри.

БЛОК 2. Культура та суспільство ЄС

Перша половина заняття – це гра *Доміно*. Вона дасть змогу побачити, як поєднуються відмінності. Гра допоможе краще познайомитись, більше довідатись про учасників та побачити їхні спільні і відмінні риси.

Хід гри

1. Хтось із групи повинен розпочати, назвавши 2 свої характеристики. Наприклад, „праворуч - дівчинка, ліворуч - зелені очі“ (це тільки приклад!).
2. Далі хтось із групи, для кого співпаде хоча б одна характеристика бере першого гравця за ту руку, характеристика якої співпала і називає свою вільну руку (наприклад, особа зі зеленими очима бере першу особу за ліву руку й каже: „праворуч – люблю співати“.
3. Так триває доки усі не сформують коло.
4. Якщо трапиться так, що ніхто не приєднується до „вільних“ рук, попросить учасників придумати інші характеристики.

Гру можна також грати двічі. Перший раз кожен розпочинає з фрази „я люблю/я не люблю...“, а другий раз з фрази „я є/ я маю...“.

Слід дотримуватися темпу в грі, щоб учасники не змудилися. В кінці гри слід наголосити, що кожен є особистістю, та все ж завжди можна знайти щось спільне з іншими!

Друга половина заняття може розпочатися з запитання до групи „що, на вашу думку, формує культуру ЄС і що характеризує європейську спільноту?“

Після короткого обговорення (до 5 хв.) тема продовжується розповіддю тренера. Вона має спиратися на:

- з'ясування того, що саме визначає „спільну культуру“ чи „спільні цінності“;
- спільна історія – основа спільної культури;
- мова та релігія як важливі складові культури;
- спільні символи – гімн, День Європи, гасло «In varietate Concordia» (Єдність у розмаїтті);
- фестиваль Європейська столиця культури (раніше Європейське місто культури);
- факультативно можна звернутися до порівняння деяких свят, які по-різному святкуються у різних країнах ЄС;
- коротко згадати про освітню політику (культурні обміни та Болонський процес);
- Європа для громадян (Europe for Citizens) та політика щодо культурного різноманіття (її захист через певні проекти), громадянство ЄС.

У підсумку потрібно наголосити власне на *єдності в різноманітті*. Гра, яку було запропоновано на початку, також показала, що, будучи досить різними, у спільноті ми знаходимо речі, які нас об'єднують.

БЛОК 3. Критерії вступу в ЄС

Перша частина заняття є грою, яка дає змогу відчути себе частиною групи та частиною меншості.

У грі „*Проникни в коло*“ метою учасника є проникнути у замкнене коло. Для цього заняття достатньо використати скорочений варіант, оскільки у повному кожен учасник повинен зробити спробу проникнути в замкнене коло. Тут це можна провести для 2-3 осіб).

Хід гри

1. У групі вибираємо 1 особу на роль стороннього та 1 особу на роль спостерігача.
2. Решта учасників стають в коло і міцно його замикають, щоб максимально усунути можливість проникнення всередину.
3. Усім учасникам пояснюємо, що стороння особа повинна намагатися щосили проникнути в коло, використовуючи усі можливі способи, учасники в колі повинні докласти зусиль, щоб цього не сталося.
4. Спостерігач занотовує, які стратегії використовують сторонні для проникнення в коло.

Після того, як декілька осіб спробували проникнути в коло, потрібно обговорити, які почуття у них викликала змодельована ситуація. Наприклад, можна запитувати про те, як почувалися учасники, будучи частиною кола, як почувалися особи, що були в ролі сторонніх, які почуття виникали у тих, кому вдалося і кому не вдалося проникнути в коло. Проведіть паралелі з реальними життєвими ситуаціями.

Друга частина заняття стосуватиметься критеріїв, які є передумовою приєднання до Європейського Союзу.

Розповідь має опиратися на такі ключові моменти:

- 1992 р. – критерії, які впливали з Маастрихтського договору,
- 1993 р. – Європейська рада в Копенгагені встановлює групи критеріїв,
- політичні критерії,
- економічні критерії,
- інкорпорація *acquis communautaire*,
- географічний критерій,
- коротко про процес переговорів.

ІГРИ

Вертикаль

Після того, як усі вже прослухали 1 блок інформації у своїх групах, можна провести гру *Вертикаль*. Для цього бажано перегрупувати усіх в довільному порядку, але щоб у кожній новій групі були представники з усіх навчальних груп.

Потрібно вибрати якесь довге слово чи словосполучення, наприклад, КОНВЕРГЕНЦІЯ / ІНТЕГРАЦІЯ / ЄВРОПЕЙСЬКА ІНТЕГРАЦІЯ. Його заздалегідь виписують вертикально на довгому аркуші паперу, а учасникам пропонують позмагатися командами у написанні горизонтальних слів, які б стосувалися тематики ЄС та містили букви з обраного ключового слова.

Під час оцінки слова, які співпали з іншою командою, не зараховуються. Також можна не зарахувати слово, яке більшість вважатиме таким, що не стосується тематики ЄС.

Літаючий м'яч

Після блоку „Культура та суспільство ЄС” учасники матимуть більше знань про ЄС і можна провести цю гру. Для неї потрібен м'яч. Гру може починати хто-завгодно. Перша особа виголошує слово з тематики ЄС, наступна особа, якій адресовано м'яч, повинна назвати слово з європейської тематики, яке б розпочиналося на останню літеру першого слова і т.д. Хто не може достатньо швидко назвати слово, виходить із гри. Враховуючи характерні закінчення слів у цій тематиці, можна дозволити використовувати 4 чи 5 літеру з кінця, якщо слово закінчується на „-ція” чи щось подібне.

Переможця (-ців) можна нагородити за спритність!

Вікторина

Остання групова гра – це вікторина. Усі мали нагоду навчитися чогось нового з тематики європейської інтеграції. А тепер для усіх є нагода перевірити та закріпити ці знання, а для найспритніших – це ще й нагода виграти невеличкий сувенір (його слід підготувати заздалегідь!).

Можна запропонувати найвідважнішим учасникам вийти на середину, або ж дати змогу відповідати усім. Форму проведення вікторини обирають самі тренери. Так само тренери готують запитання на вікторину. Вони повинні відповідати викладеному ними матеріалові.

шкільні європейські клуби

*Олена АРТЕМЕНКО
Людмила ВІНОГРАДСЬКА
Наталія ГНАТЮК
Вероніка КОЖИНСЬКА
Уляна ПАНЬО*



Що таке шкільний євроклуб?

Шкільний Євроклуб, перш за все, повинен бути місцем альтернативного проведення часу школярів. Він має давати знання не лише про певні аспекти розвитку країн Європи, їхніх визначних особистостей, географію, сучасний соціальний та економічний стани, європейські інституції, але й створювати можливості для розвитку певних особистих якостей школярів. Тільки у випадку довіри та поваги до Євроклубу (конкретно - до лідерів, діяльності та можливостей, якими володіє Євроклуб) з боку його потенційних членів існування та функціонування ЄК не буде даремним та порожнім.

В Євроклубі діти мають почуватися вільно, розкуто, „на своєму місці“ та бути потрібними. А його робота та діяльність – стосуватися тих напрямків, які цікавлять учнів, а найкраще – зініційовані ними самими.

Такий клуб є основою підтримки та виховання культурних якостей особистості школяра. Він дає можливість отримати додаткові знання, здійснити власні ідеї та проекти, що стосуються освіти, загальної культури, різнобічного розвитку, толерантного ставлення до людей інших національностей та рас.

За посередництвом власної активної діяльності школярі повинні навчатися самовиховання, самоосвіти, нормальної самооцінки та самосприйняття.

Відвідування такого клубу повинно бути лише добровільним і в жодному разі не можна карати тих, хто відмовився від участі в ньому. Керівництво шкільного Євроклубу прямує до автономного самоврядування, яке співпрацює на добровільних засадах із самою школою.

Для більшого зацікавлення молоді можна запропонувати використовувати в роботі Євроклубу, окрім лекцій та тренінгів, різноманітні ігри та конкурси, театральні дійства, що можуть підживити інтерес до самостійної роботи, пошуку інформації, привабити нових членів та поширити знання про ЄС у ширших колах.

Євроклуб повинен підтримувати активні стосунки з іншими Євроклубами як в країні, так і за її межами, задля створення та проведення спільних акцій, семінарів, зустрічей, тренінгів та інших проектів

Олена АРТЕМЕНКО

Що таке шкільний євроклуб?

Зміна політичної карти Європи потребує оновлених знань і об'єктивного розуміння сьогодення, спонукає до роздумів про місце і роль нашої країни в сучасному світі.

Важливим і потужним джерелом інформації для молоді, особливо з малих місцевостей, повинні стати Євроклуби. Було б добре, щоб для їхньої роботи був окремий кабінет, в якому молоді люди могли б збиратись у визначений час й відчували б себе там господарями. Якщо ж немає можливості автономного розміщення, то можна відвести куточок з відповідною інформацією в кабінеті географії чи іноземної мови.

Естетичне оформлення, інформаційне наповнення важливі для розширення кругозору і залучення молоді до активної діяльності. Обов'язково в кабінеті має бути карта Європи, інформаційний стенд із короткою інформацією про країни-члени ЄС: столиця, площа, населення і т.д, довідники, буклети, тощо. Як показує досвід, дітям дуже подобається набір прапорців, завдяки якому євроклубівці швидше й ефективніше вивчають країни-члени ЄС та їхню символіку. Різноманітна література (посібники, бюлетені, інформаційні повідомлення, буклети), яскраво ілюстрована, зі смаком оформлена і доступно написана, завжди викликає інтерес і слугує джерелом поповнення знань. І, звичайно, сучасне обладнання (комп'ютери, мультимедійний проектор, електронні носії інформації, фото-, відеотехніка), спонукає до активного й ефективного використання інформації.

Важливо, щоб у Євроклубі був свій Гімн, Статут (створені самими євроклубівцями), органи учнівського управління, розпорядок роботи, преса (інформаційний листок, стінна газета тощо).

Зустрічі, заняття мають проходити в дружній, неформальній обстановці. Основною формою занять має стати тренінг. З досвіду можна порекомендувати ознайомитись і активно використовувати методика Оксфордських дебатів. Якщо зустрічі в Євроклубі стимулюватимуть учнів до активного й самостійного пошуку інформації, це вже - важливий результат. Щоб надто не політизувати пізнавальний процес, можна запропонувати такі теми для дослідження: „Як зустрічають Новий рік в різних країнах“, „Відомі співаки країн-членів ЄС“, „Відомі спортсмени країн-членів ЄС“, „Міста-побратими“ (наприклад, Бердичів – Явір (Польща); Алчевськ – Дунауйварош (Угорщина); Бровари – Сілпамс (Естонія); Вінниця – Авелліна (Італія), Лімож (Франція), Пітерборо (Великобританія); Дніпропетровськ – Вільнюс (Литва), Жіліна (Словаччина), Салоніки (Греція); Київ – Стокгольм (Швеція)) і т.д.)

Молоді люди мають усвідомлювати життєві реалії навколо них, вміти шукати шляхи розв'язання проблем, що виникають. Саме активні й інтерактивні технології (бліц-інтерв'ю, парадоксальна розповідь, „мікрофон“, мозаїка, карусель, мозковий штурм) здатні пробудити активність, самостійність, що дуже необхідно в роботі сучасних Євроклубів.

Краще розумієш тих, з ким спілкуєшся – істина не нова, тому активне спілкування з ровесниками з інших країн – це шанс кращого розуміння їхнього життя, менталітету. А реалії сьогодення дозволяють скористатися різноманітними видами обмінів делегаціями, листуванням (втім - електронною поштою).

Слід пам'ятати про можливості змістовного проведення відпочинку: Євроклуби можуть організувати дискотеки, вечори, творчі вечірки, на яких в ненав'язливій, цікавій формі можна пропонувати ту чи іншу інформацію про життя в країнах ЄС.

Подобається нам чи ні, але кордони Євросоюзу стали нашими кордонами. Знати наших сусідів, розуміти їх, знаходити спільні шляхи розв'язання проблем - життєва необхідність. Допомогти молодим людям в цьому питанні можуть Євроклуби.

Людмила ВІНОГРАДСЬКА

РЕКОМЕНДАЦІЇ З ОРГАНІЗАЦІЇ АКЦІЙ

Кожному з нас доводилося хоча б раз купувати якийсь пристрій. Найголовніше в пристрої – це інструкція. Але не впевнена, що хоча б половина покупців цю інструкцію читає, а щоб виконувати – то це взагалі одиниці. За всіма законами життя, напевно, така доля і всіх посібників, особливо, якщо вони стосуються таких творчих тем, як проведення європейських заходів для молоді. Можна написати безліч інструкцій, але якщо немає зацікавленості в організаторів, якщо той, хто цей захід робить, не вкладе в нього не тільки купу часу і сил, але й добру частину свого натхнення, то й захід буде млявим і не цікавим.

Тут варто згадати старий анекдот.

„Сидить відвідувач у ресторані, нудьгує. До нього підсідає господар, настрій в нього теж не надто веселий. Питає: Що, нудно? Відвідувач: Нудно. Ви б циганів запросили, чи що... Господар: Та ми запрошували. Відвідувач: І що? Господар: Нічого. Посиділи, поїли-попили, тай кажуть: Нудно у вас...”

Отже, визначальним для європейського заходу для молоді є емоційна наповненість, яку можуть дати тільки організатори і безпосередні учасники. Його можна проводити, якщо є зацікавлена ініціативна група. Згадую свої шкільні роки. В нас щосуботи (в ті далекі 70-ті ми навчалися шість днів на тиждень) старші класи за чергою організовували вечори відпочинку. Мені зараз важко оцінити їхню якість. На жаль чи на щастя, в нас не було можливості записати все це дійство на плівку. Але для нас як організаторів це була добра школа. Напевно можна сказати лише те, що підготовка до виступу завжди була вагомою частиною процесу, часом навіть вагомішою, аніж сам захід.

„Європейський захід для молоді” – це подія, яка несе в собі велике інформаційне та смислове навантаження. Тут немає меж для фантазії. Єдина проблема в тому, щоб цю фантазію „впіймати за хвіст”, опустити на реальний ґрунт і матеріалізувати в дійство.

Як це робиться? Починається інструкція. Якщо ви ніколи не читаете інструкції, а відразу використовуєте прилад на свій розсуд, запихаючи шнури і вилки в отвори „на хлопський розум”, то можете відкласти цей посібник і спробувати зробити самотужки „європейський захід для молоді”. Подивитися що вийде, а тоді все-таки прочитайте цей розділ. Можливо, ви в ньому і не знайдете того, що вас цікавить, а може подумаєте, чому ж я не прочитав (прочитала) його до того, як організувати...

Якщо ви маєте ініціативну групу, для якої пізнання Європи і пізнання себе в європейському просторі – це найцікавіша в світі робота, то проблем немає, ви просто сідаєте в коло і „робите” захід, поступово відповідаючи на запитання:

Мета?	Навіщо нам це робити? Що ми хочемо дізнатися або повідомити іншим?
Хто?	Кому, крім ініціативної групи, будуть потрібні ці інформація і знання?
Як?	Що буде відбуватися під час заходу?
Де?	Від місця проведення залежить чи не половина успіху.
Яким чином?	Що треба зробити, щоб захід відбувся?
Коли?	Важливо вибрати найбільш зручний час.
Скільки?	Які ресурси нам потрібні і де їх взяти?
Результат?	На який наслідок наших зусиль ми сподіваємося?

Роль тренера під час першої зустрічі з ініціативною групою – супроводжувати творчий процес, дати можливість кожному учаснику відчути себе причетним. Тренерських прийомів тут можна застосувати безліч: це і „мозковий штурм”, і „килим ідей”, і „робота в малих групах”... Впевнена, що в кожного тренера є свій улюблений стиль і набір інструментів. Хочу запропонувати метод, який мені особисто найбільше імпонує.

Це технологія „Відкритого простору”. Про неї можна дізнатися в Інтернеті (Open Space) або сконтактувавшись з одним чи декількома українськими сертифікованими фасилітаторами ВП в Україні.

Коли є відповіді на всі поставлені вище запитання і команда готова до роботи, тут починається найцікавіше – зібрати усе до „купки”. Найчастіше використовується принцип „одного центру”, коли кожен робить свою частинку, а вся інформація і координація збирається у так званому „штабі”. Зазвичай роль цього штабу виконує найбільш активний і відповідальний член команди, адміністратор. Це найбільш звична форма, але найбільш ризикована – адже від однієї людини залежить результат роботи усіх. Тому краще, якщо існує взаємозамінність і мережевість. У цьому випадку важливим і обов’язковим є дотримання всіма членами ініціативної групи правил, з якими всі погодилися і які всі знають.

Орієнтовні правила:

- § я усвідомлюю, що роблю дуже важливу справу;
- § якщо я пообіцяв, то зроблю;
- § якщо я не можу зробити, то я про це говорю відразу;
- § якщо я побачив, що не можу виконати те, що пообіцяв в процесі роботи, то шукаю інші можливості, залучаю до допомоги інших, але виконую обіцяне;
- § якщо я бачу, що потрібна моя допомога, я допомагаю і не чекаю, щоб мене попросили;
- § я роблю все вчасно, бо мої зусилля, якщо я запізнюся, можуть бути марними;
- § я раціонально використовую ресурси.

Правила кожна команда повинна сформулювати для себе. І що вони зрозуміліші та практичніші, то легше йде робота. Для того, щоб команда організаторів діяла ефективно, варто провести для неї навчальний тренінг.

Для моніторингу процесу підготовки до заходу добре працює „дошка завдань”. Дошка завдань складається з трьох колонок: „Треба зробити”, „Робиться” і „Зроблено”. Під ними чіпляються картки, на яких чітко написано завдання, яке треба виконати. Кожен з організаторів може підійти, вибрати собі картку з колонки „Треба зробити” і перевісити її в колонку „Робиться”, тим самим повідомити про свій намір виконати завдання. Коли воно виконане, картка переноситься в колонку „Зроблено”. Цей спосіб дуже зручний, якщо команда не має змоги працювати в один час.

Також добре мати „дошку оголошень”, де кожен може повідомити про зміни, досягнення, нові ідеї, попросити допомоги чи поради.

В ідеальному варіанті, якщо все, що ви запланували, відбувається, то це фантастика. У житті так не буває. Тому не варто перейматися, якщо якийсь номер чи частинку оформлення не вдалося реалізувати. Про це треба говорити пізніше, під час обговорення результатів. У жодному разі не під час проведення заходу. Учасники не знають ваших планів і псувати їм настрої своїми проблемами – це „копати яму” самому собі. Тому все, що відбувається під час заходу, – це вершина вашої майстерності, і всі мають це відчутти. З яким настроєм ви принесете людям інформацію, так вони її і засвоять. Може бути прекрасно продуманий захід, але перевтомлена команда організаторів вже не в змозі його провести, і у „публіки” залишається неприємний осад. А буває навпаки, коли піднесений настрої організаторів автоматично передається учасникам і ніхто навіть не помічає невеличких організаційних недоліків. Тому перед самим заходом важливо, щоб команда мала свій „обряд”, який би налаштував її на натхненну роботу.

Відбулося... Всі полегшено зітхнули і... забули. Це найбільш поширена помилка організаторів. Тут якраз і не можна спати. Є всього 72 години, щоб ще раз нагадати про те, що відбувалося, інакше результативність від події (кількість інформації, що запам’яталася) зменшується в десятки разів. Добре, що зараз є багато технічних засобів, які дозволяють швидко робити фотографії, надсилати листи чи писати замітки в газети. Найбільш клопітка робота – це звернення до кожного учасника заходу, але вона - найбільш дієва. Це можна зробити за допомогою анкети, пропозиції зустрітися чи в якийсь інший спосіб.

У всьому цьому дуже цікава і творча робота в тренера, що працює з темою європейської освіти. Чи може хтось дати пораду? Так. Чи може хтось допомогти? Так. Чи можна знайти в посібниках слушну підказку? Так. Але тільки у власній душі і в зацікавлених очах молоді тренер знаходить імпульс і натхнення для роботи.

АКЦІЯ ДО ТИЖНЯ ЄВРОПЕЙСЬКОЇ СПАДЩИНИ

Кожного року у вересні, на пам'ятниках, музеях та інших історичних місцях упродовж одних вихідних майорить прапор Дня європейської спадщини. До речі, вхід до них у цей час є безкоштовним або із великою знижкою. Це свято можна використати для організації власної європейської акції.

Мета акції – наблизити людей до їхньої культурної спадщини, допомогти краще пізнати себе та інших.

Пропозиція для акції:

дослідити історію місцевої культурної спадщини, як матеріальної, так і нематеріальної. Це можна робити і з учасниками Євроклубу, і як самостійний проект. Зібрану інформацію використати для проведення Дня європейської культурної спадщини в Калуші. Оскільки місцева спадщина є багатокультурною (німецька, польська, єврейська, угорська), під час акції можна проаналізувати склад місцевого населення в різні періоди існування міста, прослідкувати взаємовпливи різних культур, визначити, які фактори були або можуть стати інструментом міжнаціонального порозуміння, проаналізувати досвід інтеграції різних громад в минулому. Також можна провести аналогії з роллю культурної спадщини в країнах ЄС. Звернути увагу на те, що в різних країнах ЄС є об'єднання колишніх мешканців Калуша (в Німеччині, Польщі).

Механізм реалізації акції:

учасники заздалегідь діляться на команди. Кожна команда отримує для роботи свій об'єкт: збирає про нього інформацію, досліджує його. Потім проводиться ряд неформальних зборів, де кожна команда представляє свої напрацювання. Представлення можна робити по-різному. Це можуть бути повідомлення/лекції про історію будівель, міні-виставки (наприклад, старих фотографій), мультимедійні презентації, концерти, вистави, перфоменси.

Для проведення зібрань можна використовувати роботу в режимі „відкритого простору”. Для поширення інформації варто проводити в ЗМІ висвітлення цієї діяльності.

Вероніка КОРЖИНСЬКА

ШІСТЬ ВАРІАЦІЙ НА ТЕМУ ОБ'ЄДНАНОЇ ЄВРОПИ

(костюмований концерт з елементами лекції і презентації).

Мета акції – через представлення музичної культури та суміжних видів мистецтва представити історію кожної з шести країн-засновниць ЄС, мету заснування та процес виникнення ЄС.

Для проведення акції варто налагодити партнерські стосунки з музичною школою. Це значно спростить процес підготовки – викладачі школи зможуть скласти музичну програму з творів, над якими учні працюють, або з раніше вивчених творів. Всі шість країн мають дуже яскраву і багату історію музичного мистецтва, тож із цим проблем не буде.

Саму акцію можна проводити в приміщенні музичної або загальноосвітньої школи, палацу культури, словом, місця, яке дозволяє якісно виконувати камерно-інструментальну та камерно-вокальну музику. Недоцільно робити це на відкритому повітрі, хіба що у випадку програми, яку виконує оркестр (переважно добре слухається духовна музика) і є відповідні ведучі.

Теоретична частина підготовки мала б включати вивчення характерних давніх виконавських традицій кожної країни (трубадури, мінезингери, флагеллани). Обов'язково слід включити музичні твори класичної школи кожної країни (період становлення національних держав), а твори середини ХХ століття допоможуть краще подати ідею об'єднання Європи (дві світові війни, вічний мир).

Дуже добре представляє країну або ж народний костюм (у випадку виконання народної музики чи її обробок), або ж костюм тієї чи іншої епохи (залежно від програми концерту). Але відсутність костюмів не є перешкодою для проведення акції.

Ще один важливий акцент заходу – інформація про інтеграційні процеси різних музичних культур європейських країн у різний час (варто для початку обмежуватися шістьма). Наприклад, бельгійська музика виникла на засадах нідерландської музичної школи, але з ХІХ ст. розвивалась під впливом музичної культури Франції. Подібною є ситуація з музикою Люксембургу. Музичні культури Німеччини, Італії і Франції є дуже вдячною темою для акції, особливо варто акцентувати увагу на творах ХХ століття, в яких закладено потужний інтелектуальний пласт.

Щоб сформувати цей блок інформації про інтеграцію серед музикантів і композиторів шести країн-засновниць ЄС, варто звернутися до викладачів музично-теоретичних дисциплін, а також коротко окреслити економічні та політичні передумови розвитку музичних культур (вони завжди тісно пов'язані).

Для кращого ефекту можна використати роботу з картою – вона має бути достатніх розмірів, щоб учасники акції бачили її зі сцени. Відзначити країни прапорцями, спільні „проекти” в галузі музичної культури – натягнутими стрічками чи нитками.

Якщо є можливість залучити до роботи Євроклуб чи просто волонтерів, то може працювати шість команд, які готуватимуть по одній країні. І вже від команди буде залежати, як ще, крім музичного твору, буде представлена країна (це може бути танець, пантоміма, страва, поезія мовою оригіналу – все залежить від можливостей виконавців і організаторів).

Тривалість заходу – щонайбільше 1 год. 30 хв., тобто 15 хв. на кожну країну.

Всю акцію можна провести і як музичну мандрівку країнами-засновницями ЄС. У цьому випадку дуже добре поєднати музичні твори та мультимедійні презентації про країни (якщо для цього є технічні можливості).

Якщо акція вийде вдалою, можна зробити цілий цикл таких лекцій-концертів – про всі країни ЄС. Але тоді для ефективної роботи варто формувати постійну аудиторію слухачів та учасників.

Уляна ПАНЬО

рольові та командні ігри

*Олена АРТЕМЕНКО
Ярина БОРЕНЬКО
Оксана ПІВТОРАК*



ТЕРЕНОВА ГРА

Якщо тренінг триває декілька днів, або ж Євроклуб працює постійно і систематично, то заняття завжди можна „розбавити” тереновою грою („теренівкою”). Це гра, в якій учасники можуть проявити свою швидкість, кмітливість, знання, вміння працювати в команді та виходити зі складних ситуацій. Гра полягає в тому, що на певній території розташовано пункти, які учасники спершу повинні відшукати, а потім виконати в них певні завдання. За проходження кожного пункту команда може отримати певну кількість балів, але ця кількість залежить від того, наскільки добре команда виконала саме завдання. Окрім того, додаткові бали даються за швидкість виконання завдання.

Як підготувати „теренівку”?

У нашому випадку основне – придумати завдання, які команди виконуватимуть у кожному пункті. Завдання повинні стосуватися європейської інтеграції, але передбачати, що при виконанні учасники не лише застосують свої знання з теми, але й проявлять кмітливість. Ну і звичайно, теренівку можна проводити тільки тоді, коли ми маємо відповідні умови – ліс, великий будинок, територію відпочинкового центру тощо.

Приклади завдань:

МЕМОРИ.

Підготуй два комплекти прапорів країн-членів ЄС (15 країн, 6x4 см) з твердого картону та планшетку для гри. Обидва комплекти розкидай на планшетці малюнками вниз і запропонуй учасникам гру в „меморі” – перевертаючи одночасно лише два прапорці, потрібно знайти пари. Відведи на це завдання час, який відповідає можливостям учасників (доцільно до 4 хв.). Після того, як пари будуть відгадані, ведучий бере прапорці і просить назвати певну інформацію, наприклад, назву країни і рік її вступу в ЄС тощо. За кожне виконане завдання група отримує певну кількість балів, наприклад – 0,5 бала за кожну знайдену пару прапорців, 0,5 бала за ідентифікацію країни і 0,5 бала за правильно названу дату вступу в ЄС. Грати у цю гру повинна вся команда, але можна поділитися завданнями – наприклад, один учасник перевертає прапорці, а всі інші запам'ятовують місцезнаходження і підказують йому.

РИБОЛОВЛЯ.

Для цієї гри треба виготовити „рибини” та „вудочку”. Учасники ловлять вудочкою рибини, на яких схована літера. Вилловивши всю рибу, учасники мають скласти з літер слово, яке має безпосередній стосунок до євроінтеграції. Риб найкраще намалювати на цупкому папері або картоні формату А4, вирізати їх, розмалювати та причепити до них дротяне кільце. З жердини та шнурка робимо вудку, на яку чіпляємо дротяний гачок. Риби повинні лежати на землі, найкраще - у якійсь заглибині (перш ніж запропонувати вправу учасникам, варто потренуватися – чи справді нашу рибину можна зачепити дротяним гачком за кільце). З тильної сторони риб „ховаємо” літеру - так, щоб її не було видно, якщо рибина перевернеться. Після того, як всю рибу спіймано, пропонуємо учасникам відкрити літери і відгадати слово – у цьому випадку воно може бути складним і несподіваним. За кожну вилвлену рибину команда отримує бали (оскільки завдання складне до виконання, це може бути й 1 бал), і додаткові бонуси за відгадане слово (3 бали).

РОЗКАЖИ, ЩО ПОБАЧИВ.

Підготуй 6 картинок, які пов'язані з євроінтеграцією. Це можуть бути фотографії відомих політиків, зображення будівель інституцій, певні символи, фотографії подій тощо. Ведучий за досить короткий проміжок часу демонструє 6 картинок, після чого учасники розповідають, що вони побачили на кожній із них. За правильну розповідь про кожну картинку команда отримує 1 бал, за додаткову інформацію про побачене - додатково 0,5-1 бали. Час на відповіді – до 10 хв.

РОЗГАДАЙ КРОСВОРД.

Підготуй кросворд, в якому заховане слово-ключ (воно повинно містити хоча б 10 літер), яке має безпосередній стосунок до нашої теми. Слово має бути складне, так щоб не можна було здогадатися з перших літер. Намалюй кросворд на великих аркушах – по одному примірнику для кожної команди. Якщо група вгадає слово-ключ, то отримує 10 балів. За кожне не відгадане слово кросворду учасники втрачають по 0,5 бала.

ЄВРОПАЗЛИ.

Підготуй пазли з твердого картону й наклеєної на нього карти Європи (або скористайся готовими пазлами, які є в продажу). З частинок пазлів учасники повинні якомога швидше скласти карту Європи. Це вправа лише на час, її добре подавати на закінчення маршруту гри.

КОНТРОЛЬНЕ ЗАПИТАННЯ.

Підготуй тематичні запитання, на які команда має відповідати в процесі гри, використовуючи відому учасникам літературу. Такі запитання можна задавати при виході з кожного пункту або ж по трасі – якщо команда не знатиме відповіді, вона може знайти його в книжці, яка буде їй доступна у місці, де задаватиметься запитання.

Склавши завдання, подумай про територію, на якій проводитиметься гра. Звичайно найкраще, якщо ми проводимо заняття у теплу пору року – тоді гру можна робити надворі. Але все одно треба подумати про запасний варіант у приміщенні, оскільки погода завжди може підвести.

Уяви собі, якою буде відстань між пунктами, і скільки часу займе командам пересування з одного пункту до іншого. Подумай, яким чином позначиш маршрут – якщо це відкрита територія, можна скористатися крейдою, якщо ж закрита, то потрібно багато паперової клейкої стрічки. Ну і звичайно ж, подумай про волонтерів, які допомагатимуть у грі – адже на кожному пункті повинен бути ведучий. Пунктів повинно бути як мінімум чотири, не враховуючи пункту відбуття/прибуття.

Подумай про час, який потрібен для підготовки. Використай перерву у програмі, щоб позначити маршрут руху команд, розподілити відповідальних за кожен пункт, проінструктуй їх, як вони повинні нараховувати бали учасникам.

Розподіли учасників на команди, не більше, ніж 6 осіб у команді. Кількість команд повинна бути парною. Оголоси, де буде вихідний пункт і збери всіх у цьому місці. Поясни правила гри і зафіксує час виходу команд на маршрут. Якщо грають лише 2 команди, то вони починають з протилежних пунктів (кожна команда повинна мати позначений власний маршрут окремим кольором). Якщо команд 4, то на маршрут виходять попарно, з інтервалом в 15-20 хв., залежно від довжини маршруту.

Про що слід пам'ятати?

- Планувати час і маршрут так, щоб групи не зустрілися в якомусь пункті. Якщо ж таке трапиться, то відповідальний за пункт має попросити одну з груп зачекати, поки пункт звільниться і зафіксувати час стоянки, щоб потім відминусувати цей втрачений час під час підрахунку балів за швидкість.
- Не давати завдань, які є фізично надто складними для виконання, адже все-таки це інтелектуальна гра, а не спортивна.
- При складанні траси враховувати можливості учасників, маршрут слід позначити чітко, але водночас так, щоб групи не йшли тільки за стрілками, але й пробували їх знайти.
- Розробити систему оцінки, збалансовуючи кількість максимальних балів за завдання з його складністю. Адекватно додати „бонуси” за швидкість виконання, щоб вищу оцінку мали завдання на застосування знань і кмітливість. Наприклад, якщо у нас чотири команди, то та, що прийде першою, отримує 6 балів, друга – 4, третя – 2, четверта – 0.

РОЛЬОВА ГРА „КОНФЛІКТ У СОЛОСІТІ”

Тема: толерантність, стереотипи, ксенофобія.

Мета: розвинути толерантне ставлення до інших, напрацювати навички вироблення компромісу, участі у публічній політиці та соціальної інтеграції.

Хід гри: Учасники знайомляться з історією та отримують свої ролі. Розподіл ролей можна вести за бажанням – хто з ким хоче бути разом у грі. Після отримання ролей зачитується перелік учасників гри і пропонується обдумати шляхи вирішення конфлікту. Через 30 хв. учасники повинні зібратися у визначеному місці і „розіграти” ситуацію, пробуючи знайти з неї вихід. Завданням тренера є контролювати ситуацію, нотувати переломні моменти, при потребі – скеровувати поведінку груп, мотивувати учасників вжитися в ролі. Саме „розігрування” ситуації повинно тривати не більше, ніж 60 хв. Тренер може сам припинити симуляцію, якщо побачить, що сюжет повторюється або що конфлікт вирішується.

Кількість учасників: не менше 24.

Час: 2 год.

Історія (отримують усі учасники).

Солосіті – 20-тисячне місто, розташоване на півдні Вівероландії (південь країни вважається економічно відсталим та одним з найбідніших), країни з населенням 1,5 млн чоловік, південний кордон якої омивають води Зеленого моря; досить віддалена від основних культурних і адміністративних центрів. У місті є два заводи, деревообробний і целюлозно-паперовий (які вже восьмий рік простоюють без діла), три ПТУ, які раніше були структурними підрозділами відповідних заводів, 4 школи. Директор деревообробного комбінату Василеус Індустріальний вже вносив пропозицію закрити ПТУ через їхню безперспективність. Працівники заводів довгий час перебували у вимушених відпустках (крім керівництва, звичайно), а випускники ПТУ ставали потенційними безробітними. Два роки тому у Солосіті навідалися іноземні інвестори з далекого Ніхастану і викупили промислові об'єкти – ніби й розпочалося якесь пожвавлення, але іноземні власники, керуючись офіційною статистикою середніх доходів громадян, встановили заплату в межах 150-200 тугриків, не враховуючи, що у нелегальному „бізнесі”, як-от контрабанда цукру та олії з віддаленої на кілька миль маленької острівної країни Маоландії, приносить до 1000 тугриків на місяць. Місцеві мешканці не поспішали найматися на офіційну роботу, а спокійно жили з контрабанди. Не бажаючи втрачати інвестиції, керівництво підприємств поступово почало залучати до роботи кваліфікованих працівників із сусідньої Маоландії – рівень життя і цін тут значно нижчий, тому працівники невибагливі. За 200 тугриків місячної зарплатні маоландський робітник міг утримати сім'ю з трьох осіб. За два роки поновленої роботи двох комбінатів кількість маоландських робітників у місті коливалася від 1 до 2 тисяч. Практично у кожній маоландській сім'ї принаймні хтось один працював у Солосіті. Проживали невибагливі робітники у покинутих гуртожитках ПТУ, а на вихідні зазвичай їздили додому. Прибуваючи в понеділок на роботу, вони успішно провозили контрабанду, яку солосітівські „бізнесмени” скуповували у прилеглому до порту парку і транспортували далі на північ і захід Вівероландії.

Якось одного понеділка керуючий групою „бізнесменів” Андріко Підприємливий прийшов у порт, щоби залагодити усі необхідні справи у начальниці солосітівської митниці Мері Корупцінової, і помітив, що ситуація очевидно нестандартна. У залі очікувань стовпилося з десятків столичних і навіть декілька іноземних журналістів, а на пероні спостерігалось скупчення великої кількості маоландців, у тому числі й дітей. Як розповіла пізніше Андріко кореспондентка „Вівероландських новин” Аліна Настирлива, вночі з неділі на понеділок острів Мао буквально знесло небаченим до того часу цунамі, й мешканці маленької острівної країни – ті, яким вдалося врятуватися, – приплили на човнах і катерах до Солосіті з проханням надати їм статус жертв стихійного лиха і дозволити хоча б тимчасово поселитися у робітничих гуртожитках. На зустріч із біженцями мав прибути міський голова Іво Багатообіцяючий та головний полісмен міста Гепард Строгий, щоб вирішити складну ситуацію, оскільки прикордонна служба відмовилася впустити біженців на територію Вівероландії, мотивуючи це відсутністю в останніх засобів на проживання у країні. Інформація про цунамі та його наслідки для острова Мао вже розповсюдилася містом й усією країною. Ініціативні групи на півночі Вівероландії розпочали кампанію з допомоги біженцям, уряд країни видав указ, який зобов'язував адміністративні органи Солосіті прийняти біженців у місті і забезпечити їм відповідні умови перебування, але

місцеві мешканці виступили проти прийому небажаних гостей і заблокували вихід з порту – маоландців в Солосіті не любили...

Пройшовши прикордонний та митний контроль, біженці опинилися у маленькому портовому залі, вихід з якого був заблокований кількома місцевими мешканцями (решта згуртувалися назовні). Окрім них, у залі перебуває декілька працівників порту та два журналісти. Назовні кілька груп місцевих мешканців сперечалися з ініціативними групами, які привезли гуманітарну допомогу з півночі. Міський голова та керівник поліцейського управління зникли. Якщо портовий зал не розблокують, є небезпека, що ситуація вирішуватиметься за допомогою силових методів з центру.

У грі виступають такі особи:

- міськвиконком та міський голова Іво Багатообіцяючий (мін. 4 особи),
- члени реакційного воєнізованого угруповання „Братство сонця” (мін. 3 особи),
- група „бізнесменів”-контрабандистів на чолі з Андріко Підприємливим (мін. 3 особи),
- група місцевих мешканців (мін. 5 осіб),
- ініціативна група допомоги з півночі (мін. 3 особи),
- керівництво промислового сектору (мін. 2 особи),
- журналісти (мін. 4 особи).

Усі Ви, тією чи іншою мірою, виявилися втягнутими в конфлікт. Як його вирішити?

Додаткова інформація, яку учасники отримують відповідно до обраних ролей:

міськвиконком

Ви – міськвиконком Солосіті, оберіть собі голову та керівників відповідних відділів. Ви уособлюєте консервативну бюрократизовану структуру. Ви завжди почувалися спокійно і безпечно у цьому місті, мали відповідні „доходи” від діяльності групи Андріко, брали хабарі від інвесторів та й від маоландців, які повинні були зареєструватися у місті як іноземні громадяни. Усі ви презентуєте консервативні політичні сили, які негативно ставилися до підприємливих і економічно активних, але попри все бідних, маоландців – їх ви терпіли тільки тому, що вони приносили вам конкретні доходи. На постійно ані ці робітники, ані їхні сім’ї вам не потрібні, але йти всупереч вказівкам „зверху” вам теж не випадає. Ви втекли з порту на дачу міського голови й обдумуєте, що робити далі. Ви свідомі того, що, якщо ситуацію швидко не залагодити, у місті можуть ввести пряме урядове правління із столиці, а навіть військовий стан.

реакційне угруповання „Братство сонця”

Ви – колишні випускники місцевих ПТУ, які в силу економічної кризи відразу після закінчення навчання стали безробітними. Живете Ви за рахунок контрабанди, а час від часу виїжджаєте на заробітки на північ країни. На відновлених заводах Вам працювати не хочеться – там занадто мала зарплатня і жорстка трудова дисципліна. Ви переконані, що якби не „дешеві” маоландські робітники, власникам заводів довелося б підвищувати рівень оплати праці, тому винуватцями всіх бід Ви вважаєте саме мешканців сусідньої країни. Відтак Ви взагалі проти того, щоби у вашій місцевості проживали якісь іноземці, тим паче біженці, яких місто повинне утримувати.

„бізнесмени” на чолі з Андріко Підприємливим

Ви – люди з певним життєвим досвідом, які вчасно зрозуміли, що Ваша доля – у Ваших руках. Більшість з Вас вчасно звільнилася з неперспективних заводів і пробувала започаткувати свою справу. Та під час економічного занепаду в країні виявилось, що скуповування дешевих продуктів харчування у маоландців – найбільш вигідний бізнес. Маоландські робітники, зайняті на заводах міста, пожвавлювали прикордонну торгівлю і приносили Вам доходи. Тепер, коли острів опинився в стані природної катастрофи, маоландці Вам стали просто нецікавими. Але Ви усвідомлюєте факт, що попередньому способу заробляти гроші прийшов кінець. Чи потрібні Вам у Вашому місті біженці, Ви не знаєте.

група місцевих мешканців

Ви - люди середнього та старшого віку, які у своїй більшості працювали на заводах міста або у сфері послуг та приїхали в місто у молодому віці. Ви зацікавлені в стабільності свого життя, у добрій пенсії, з повагою ставитеся до органів місцевої влади і переконані, що ніякі маоландці Вам непотрібні. З їхньою роботою на заводі Ви ще якимось мирилися, хоча, коли хтось вчинив у гуртожитку підпал, ви не дуже поспішали допомогти пораненим робітникам. Але змиритися з тим, що маоландські сім'ї житимуть поряд з Вами постійно, Ви не хочете.

ініціативна група допомоги з півночі

Ви – члени правозахисної організації з півночі країни, які організували кампанію зі збору необхідних речей для жертв природного лиха і тепер привезли їх до Солосіті. На півдні Вівероландії Ви вперше. Вам важко зрозуміти упереджене ставлення мешканців Солосіті до біженців, і Ви намагаєтесь їх переконати, що всі кошти на їхнє утримання виділятимуться з центрального бюджету і міжнародних організацій. Самі Ви завжди з симпатією ставилися до мешканців острівної країни, більшість з Вас радо проводила там відпустку.

керівництво промислового сектору

Ви – директори двох заводів, які наймають маоландських робітників, завдяки яким Ви ще якимось виплутуєтесь із зобов'язань перед інвесторами. Але Ви свідомі того, що за умов постійного поселення сімей робітників в Солосіті вони матимуть більші вимоги стосовно зарплатні і соціальних гарантій. Проте є всі шанси, що крім маоландців працювати на заводи ніхто не піде.

журналісти

Серед Вас є один журналіст з місцевої газети „Наша громада”, кореспондент центрального телебачення, журналіст з обласної незалежної газети та один закордонний журналіст, який робить репортаж на замовлення Фонду допомоги жертвам стихійних лих. Кожен із Вас працює на свого редактора. Ви готуєте свої репортажі незалежно один від одного і від Вас залежить, чи Ви співпрацюватимете між собою, чи кожен із Вас обере свою власну лінію.

біженці

Ви – одні з небагатьох, кому вдалося на човнах допливти до берегів Вівероландії. Серед Вас є робітники заводів та члени їхніх сімей. Ви сподіваєтесь, що мешканці нададуть Вам притулок, проте усвідомлюєте свою складну ситуацію. Нещодавно двоє з Вас були поранені після підпалу гуртожитку і три місяці провели в лікарні. Ви прекрасно знаєте, що підпал вчинили члени „Братства сонця”, але вам ніхто не повірив.

ОБГОВОРЕННЯ:

1. Нехай кожен із учасників розповість, як він зрозумів свою роль і чи комфортно почувався.
2. Як розвивалася ситуація з точки зору кожної групи?
3. Скільки було місць, у яких приймалися рішення? Хто були основними акторами?
4. Якими методами різні групи пробували вирішити конфлікт?
5. Якщо конфлікт вирішили, то завдяки чому? Якщо ні, то що перешкодило?
6. Які переломні етапи гри?

Після аналізу гри обговори з учасниками ситуацію з точки зору реальності:

- Як ми ставимося до емігрантів? Як вони ставляться до нас?
- Чи відомі реальні ситуації, в яких у суспільстві загострювалося питання мігрантів?
- Наскільки проблема трудової міграції актуальна для України?

Зроби невелику презентацію про міграційну політику ЄС, ілюструючи її реальними прикладами локальних конфліктів.

ІГРИ ТА КОНКУРСИ ДЛЯ ЄВРОКЛУБУ

Вікторина (за принципом „Найрозумнішого”)

Вчитель розробляє комплект запитань різної складності. За правильні відповіді учасники отримують призи (цукерки, ручки абощо). Після правильних десяти відповідей певна кількість учасників переходить у другий тур. Наступний етап проходить у такому ж порядку, єдина відмінність – більш складні запитання та більш цінні призи (блокноти, фломастери). Найрозумніші об'єднуються в групу, яка гратиме далі. Так продовжується доти, поки не визначиться один переможець.

„Зіпсований телефон”

Учасників ділять на 2 команди. У залі залишаються ведучий і один представник від кожної команди. Іншим учасникам пропонують вийти. Ведучий загадує тематичне слово для кожної команди (євро, Європарламент і т.д.) і говорить його представникам команд. Завданням представника команди є пояснити наступному учаснику значення даного слова, не називаючи його. Другий учасник пояснює відгадане ним слово третьому (незважаючи на те, чи правильно воно відгадане). При цьому він не повинен використовувати пояснення, якими оперував перший. Ланцюжок пояснень доходить до останнього, який називає загадане слово. Виграє та команда, яка правильно назвала загадане слово.

Планшетна гра

Для цієї гри потрібне ігрове поле з намальованим маршрутом, яким учасники пересуваються за допомогою фішок. Кожна фішка є відповідником персонажа з певної країни (наприклад, це можуть бути іграшки з „кіндер-сюрпризу”). На маршруті помічені пункти – червоні, зелені і білі. Червоні пункти – це загальні питання, зелені – специфічні питання щодо обраної країни, білі – нейтральні. Запитання до червоних і зелених пунктів розкладені біля ігрового поля, червоні – разом, а зелені – біля кожного учасника. Зелених карток є близько 10 штук від кожної з країн, які представлені на гральному полі (якщо країн 5, то наборів таких карток також повинно бути 5, а разом їх має бути 50), а червоних – більше, залежно від маршруту (наприклад, запитання для червоного – „скільки країн входить до ЄС?”, для зеленого „Яка столиця країни, від якої ти граєш?”). Гравці обирають собі героя, кидають кубик і рухаються вперед. Якщо потрапляють на червоний або зелений кружечок, відповідають на питання, у випадку правильної відповіді – залишаються на місці і чекають наступного ходу, а неправильної – повертаються на хід назад. Виграє той гравець, який першим досягне „острова миру та задоволення” - останнього кружечка на гральному полі. Питання на картках можуть подаватися у формі тестових завдань. Для ускладнення вони можуть містити декілька правильних відповідей одночасно. На звороті картки можна вказати правильну відповідь та пояснення до неї. Переможець завершує гру розповіддю про свою країну. Гра не тільки дасть нові знання та перевірить вже отримані, але й розвине розуміння того, що всі нації та країни є дуже різними, проте мають багато спільного між собою.

Пантоміма

У ній учасників розбивають на дві команди. Далі загадують якусь країну чи специфічне до потрібної теми слово, й один із гравців показує це слово власній команді за певний проміжок часу. Виграє та команда, яка відгадає найбільше слів.

Гра з фантами

У цій грі лідер чи самі діти по колу задають питання з прослуханої впродовж лекції теми. Якщо відповідь правильна, на наступне запитання відповідає інший учасник. Якщо ні, то учасник, що неправильно відповів, повинен виконати якесь завдання, яке буде запропоноване товаришами.

Конкурсні дійства між командами-країнами

Всі учасники діляться на декілька груп, які умовно є певними країнами, та виконують у команді певні конкурсні завдання, попередньо театралью представивши себе. Завдання можуть бути будь-якими (естафети, конкурси на швидкісне малювання карти, чи часткове її заповнення, складання кросворда на особливості власної країни і т.д.). Гра згуртовує команду та звертає увагу на особливості запропонованих країн.

Кочевідо (Дурилки, Обманялки)

Командна гра (оптимально – 4-5 чоловік у кожній команді). Ведучий готує декілька малознаних понять. Одне з них зачитує командам. Після того вони отримують деякий час на те, щоб: 1) подумати, що це слова може означати; 2) скласти власне визначення цього поняття. Свої визначення команда віддає ведучому – тому писати варто розбірливо! Після того, як таким чином було розіграно всі підготовані слова, починається другий етап гри. Ведучий зачитує термін і всі визначення, які дали команди (розкидано й не по порядку!!!), серед них - і правильний варіант, який було заготовано ведучим заздалегідь. Потім кожна команда по чергово вибирає правильне, на її думку, визначення, й повідомляє про це ведучого. Коли всі зроблять свій вибір, оголошується правильна відповідь. Команда, яка правильно вгадала визначення, отримує один бал. Команда, на чие визначення „купився” хтось інший, отримує 2 бали. Таким чином розігруються всі підготовані поняття. Переможець визначається за здобутими балами.

Увага! Варто попередити учасників, що правильне визначення терміна все одно прозвучить, тому якщо вони знають значення слова, що розігрується, то свій бал все одно здобудуть. Більше балів отримують команди, які склали настільки правдоподібно стилізовані визначення, що на них „поведуться” інші учасники. Тому перед ними – творче завдання, а не вимога написати правильне визначення. Так само командам забороняється вибирати свій варіант відповіді.

Рекомендації для ведучого: успіх гри залежить від підбору слів. На це варто витратити час і пошукати справді рідковживані поняття. Європейська тематика – дуже вдячна для цього сфера. Можна використовувати назви національних страв, танців, особливих звичаїв, прізвища знаних у тих країнах, але маловідомих у нас особистостей, важливі географічні назви тощо.

Підказка: можна вибирати слова, які позначають дуже незвичні для нас речі (наприклад, майтокалакейтто - фінська страва, риба, намочена в молоці), або ж співзвучні з іншими поняттями слова.

Ведучому варто мати асистента, щоб не збитися при підрахунку балів. Найліпше роздати учасникам однакові картки (по стільки, скільки буде слів у грі) й попросити писати на одній тільки стороні та вказати на цій стороні номер чи назву команди. Варто мати декілька запасних карток, а також написати правильні визначення на таких же картках. Треба по черзі збирати визначення кожного слова – вважати, щоб вони не перемішалися. Під час другого етапу, взявши купку визначень від команд і додавши своє, можна їх перетасувати й зачитувати. На картках із визначеннями, які хтось вибрав, ставиться галочка, а на картці з правильним визначенням, фіксуємо номери команд, які її обрали. Потім ці картки передаються асистентові, який виписує бали за тур у таблицю на плакаті.

Рекомендована література для тренерів:

- Ø Волес В. Волес Г. Творення політики в Європейському Союзі / Пер. з англ. Р. Ткачук. – К.: Вид-во Соломії Павличко “Основи”, 2004. – 871 с.
- Ø Грицяк І. Право та інституції Європейського Союзу: навчальний посібник. – К.: "К.І.С.", 2006. – 300 с.
- Ø Дайнен Д. Дедалі міцніший союз. Курс європейської інтеграції / Пер. з англ. - К.: "К.І.С.", 2006, - 696с.
- Ø Кернз В. Вступ до права Європейського Союзу: Навч. посіб. / Пер. з англ. – К.:Т-во “Знання”, КОО, 2002. – 381с.
- Ø Мусис Н. Усе про спільні політики Європейського Союзу / Пер. з англ. – К.: "К.І.С.", 2005. – 466 с.
- Ø Свобода П. Вступ до Європейського права/Пер. з чеської. - К.: "К.І.С.",2006. – 280 с.

Кінофільми, рекомендовані для перегляду в рамках тренінгів:

- Ø „Дотик руки” (1994) – реж. Кшиштоф Зануссі
- Ø „Європа” (1991) - реж. Ларс фон Трієр
- Ø „За хмарами” (1996) – реж. Мікеланджело Антоніоні та Вім Верндерс
- Ø „Іспанка” (2002) – реж. Седрік Клапіш
- Ø „Ласкаво просимо до Сараєво” (1997) – реж. Майкл Уїнтерботтом
- Ø „Невловима краса” (1996) – реж. Бернардо Бертолуччі
- Ø „Ненависть” (1995) – реж. Матьє Кассовіц
- Ø „По той бік минулого” (1998) – реж. Роджер Л. Саймон
- Ø „Синій” (1993), „Червоний” (1994) – реж. Кшиштоф Кесльовський

Інтернет-ресурси:

- Ø Веб-портал Європейської комісії: <http://europa.eu.int>
- Ø Сайт Європейського Парламенту: <http://www.europarl.eu.int/>
- Ø Офіційний сайт Делегації Європейської Комісії в Україні, Молдові та Білорусі: <http://www.delukr.ec.europa.eu/>
- Ø Інтернет-глосарій термінів ЄС: <http://www.euabc.com>
- Ø Сайт: EUobserver: <http://euobserver.com>
- Ø Сайт: Public Information Europe: <http://www.publicinfo.net/pic.php>
- Ø Україна – європейська перспектива: <http://www.eu-ukraine.kharkov.ua/>
- Ø Інтернет-портал громадських організацій „Громадський простір”: <http://www.civica.org>
- Ø Світова асоціація європейських досліджень / European Community Studies Association (ECSA): www.ecsanet.org
- Ø Університетська асоціація сучасних європейських досліджень / University Association for Contemporary European Studies (UACES): www.uaces.org
- Ø Центр передових досліджень ім. Роберта Шумана / The Robert Schuman Centre for Advanced Studies: www.iue.it/RSCAS/About
- Ø Європейський інститут (Вашингтон) / European Institute (in Washington): www.europeaninstitute.org
- Ø Інститут європейських справ (Ірландія) / Institute for European Affairs (Ireland): www.iiea.com
- Ø Зміст європейської інтеграції / European Integration Current Contents (Доступ до таблиць зі змістом наукових журналів, у яких досліджуються аспекти європейської інтеграції – право, права людини, економіка, історія і політика): www.jeanmonnetprogram.org/TOC/search.php?pagenode=journallisting
- Ø Друзі Європи / Friends of Europe: www.friendsofeurope.org
- Ø Центр європейської інформації у місті Вінниця: <http://www.mcforum.vinnitsa.com/eurocenter.html>
- Ø Щотижневий електронний бюлетень „УНІАН – Євроінтеграція”: <http://www.unian.net/ukr/news/eintegration>