

HANNA ACHREMOWICZ  
MACIEJ JONEK



# Ukraine/ boys serious play

Toolkit. O naszym doświadczeniu  
eksperymentalnym i pomysłach na jego skalowanie

FUNDACJA  
UKRAINA



**Autorzy:** Hanna Achremowicz, Maciej Jonek

**Opracowanie informacji dotyczących streetworkingu:** Andrii Stehnii

**Opracowanie graficzne:** Monika Kuczkowska-Chmielewska

**Autorzy zdjęć:** Maciej Jonek, Artur Oskwarek, Oleksii Andrushko

ISBN: 978-83-970161-1-8

© Copyright by Fundacja Ukraina

Wrocław 2024

Fundacja Ukraina

Ruska 46a/201, 50-079 Wrocław

<https://fundacjaukraina.eu/>

Publikacja powstała dzięki wsparciu Funduszu Tutaj uruchomionego przez organizację Ashoka.

Publikacja jest przeznaczona do rozpowszechniania nieodpłatnego i zakazane jest pobieranie z tytułu jej rozpowszechniania jakichkolwiek opłat.

Będziemy wdzięczni, jeżeli przy cytowaniu, parafrazowaniu i użyciu fragmentów publikacji zastosowana zostanie forma cytowania zawierająca następujące informacje:

*Achremowicz H., Jonek M. (2024). Ukraine/boys serious play - Toolkit. O naszym doświadczeniu eksperymentalnym i pomysłach na jego skalowanie.*

Wrocław: Fundacja Ukraina



# Spis treści

## **02**

Spis treści

## **03-04**

O czym jest ten toolkit?

## **05-10**

Metoda, która może pomóc uwolnić ludzki potencjał

## **11-13**

Co działo się podczas spotkań?

## **14-17**

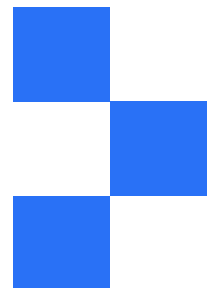
Co myślą o tym uczestnicy?

## **18-28**

Anty scenariusze, czyli jak można wykorzystać nasze doświadczenie.

## **29-30**

Podsumowanie



# O czym jest ten toolkit?

■ W styczniu 2024 roku Fundacja Ukraina rozpoczęła projekt, którego rezultatami chcemy podzielić się w niniejszej publikacji. W ramach konkursu na działania eksperymentalne w Funduszu Tutaj Fundacji Ashoka zaproponowaliśmy stworzenie grupy warsztatowej dla nastoletnich chłopaków z Ukrainy, posługującej się elementami socjoterapii i metody LEGO® SERIOUS PLAY®. Grupa miała wesprzeć nastolatków w radzeniu sobie z trudnościami emocjonalnymi oraz w adaptacji kulturowej.

Za naszymi działaniami stoi coś na wzór „hipotezy”, właściwie założenia, że podjęte przez nas działania mogą wnieść zmianę społeczną. Zadaliśmy sobie pytanie, co daje nam metoda LEGO® SERIOUS PLAY® w kontakcie i interakcji z nastoletnimi chłopakami z Ukrainy. Naszym zamierzonym rezultatem było zwiększenie wiedzy i świadomości 15 chłopaków na temat życia online i offline, trudności emocjonalnych wynikających z migracji, parentyfikacji, męskości i agresji oraz nabycie przez uczestników projektu kompetencji społecznych, które mogą pomóc w lepszej integracji ze społeczeństwem. Metoda LEGO® SERIOUS PLAY® pomagała i dalej pomaga nam facylitować ten proces. Spotykaliśmy się z grupą co tydzień, realizując 10 spotkań warsztatowych i 3 integracyjne. Projekt odbywał się w Wałbrzychu, w Wałbrzyskim Centrum Integracji prowadzonym przez Stowarzyszenie “Ukraina - Wałbrzych”. Mieliśmy okazję pracować z około 20 chłopakami, w tym 6-7 osób regularnie uczestniczyło w spotkaniach. Działaniom towarzyszyła aktywność streetworkerska, podczas której mapowaliśmy miejsca spotkań ukraińskiej młodzieży na terenie Wałbrzycha, rozmawiając z przebywającymi tam chłopakami i zapraszając ich na spotkania grupy.

## **PODCZAS REALIZOWANIA NASZYCH DZIAŁAŃ DOSZLIŚMY DO NASTĘPUJĄCYCH KONKLUZJI:**

**wykorzystanie metody LEGO® SERIOUS PLAY® pozwoliło nam na facylitowanie procesu grupowego w interesujący i angażujący wszystkich uczestników sposób;**

**budowanie z klocków i omawianie efektów swojej pracy daje możliwość poruszenia tematów związanych z męskością w sposób bezpieczny dla uczestników (zakres tematów poruszonych podczas spotkań był bardzo różnorodny - od radzenia sobie z emocjami do nacjonalizmu);**

**grupa posiada potencjał do stworzenia z niej stałego zespołu spotykającego się regularnie i podejmującego wspólne działania.**

Szczegółami naszych wniosków chcemy podzielić się w niniejszym Toolkicie. Na początku opowiemy w nim o metodzie, którą stosowaliśmy podczas warsztatów, następnie opiszemy nasze doświadczenia w realizacji projektu, opinie chłopaków – zarówno uczestników warsztatów, jak i tych spotykanych w przestrzeni Wałbrzycha. Na końcu oddajemy do rąk czytelników pięć antyscariuszy – narzędzi do wykorzystania w planowaniu podobnych działań. Nasza publikacja skierowana jest do innych osób pracujących z młodzieżą, zainteresowanych możliwościami wykorzystania w swojej pracy metody LEGO® SERIOUS PLAY®.

Autorami toolkitu są inicjatorka projektu - Hania Achremowicz i prowadzący grupę psycholog - Maciek Jonek. Dziękujemy za wsparcie Yaroslavie Tsykalo, która prowadziła z Maćkiem zajęcia, Andriiowi Stehni, który przy wsparciu mamy prowadził działania streetworkerskie oraz Stowarzyszeniu "Ukraina - Wałbrzych" za nieocenioną pomoc w realizacji projektu i udostępnienie lokalu na spotkania chłopaków.

# Metoda, która może pomóc

uwolnić ludzki potencjał

**W naszym projekcie korzystaliśmy z metody LEGO® SERIOUS PLAY®, która została stworzona ponad 20 lat temu – przede wszystkim na użytek wewnętrzny przedsiębiorstwa LEGO – jako sposób na rozwijanie firmy i jej planów oraz uwolnienia potencjału ludzkiego w organizacji.**

Bart Victor i Johan Roos ze szkoły biznesu IMD w Lozannie w Szwajcarii wspólnie z właścicielem LEGO Kjeldem Kirkiem Kristiansenem szukali sposobu opracowywania strategii firmy, który bardziej angażowałby ludzi i był czymś, czym się żyje, a nie tylko przechowywane w dokumencie. Do pierwszych działań podejmowanych w tym kierunku zaczęto wykorzystywać klocki, co miało sprzyjać rozkwitaniu wyobraźni u pracowników. Było to jednak za mało i, aby rozwinąć metodę, wprowadzono do niej kilka zasad, które krótko przedstawimy w niniejszym rozdziale. W opracowaniu metody pomógł Robert Rasmussen, we współpracy z którym stworzono pierwszą wersję metody LEGO® SERIOUS PLAY®. Był to rok 2001 r. W pierwszym okresie była ona kontrolowana przez LEGO, jednak od 2010 roku została udostępniona w charakterze „open source” (pierwotnie na dwa lata okresu próbnego, potem na stałe) społeczności praktyków.

Obecnie służy ona w facylitowaniu pracy różnych grup, również w edukacji.

Aby rozpocząć swoją przygodę z metodą należy kupić klocki specjalnie jej dedykowane (Official LEGO Shop 2024) oraz poznać jej zasady. Można też wziąć udział w jednym ze szkoleń organizowanych przez społeczność praktyków.

Metoda LEGO®SERIOUS PLAY® powstała jako odpowiedź na trzy potrzeby w zakresie tworzenia rozwiązań: wykraczanie poza spotkania, które angażują tylko niektórych uczestników, przewodnictwo w celu odblokowania wiedzy oraz potrzebę przełamania nawykowego myślenia (Kristiansen & Rasmussen 2014:26). Jej celem jest tworzenie przestrzeni wysokiego zaangażowania uczestników w celu dzielenia się wiedzą, rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji. Podczas warsztatów LEGO®SERIOUS PLAY® uczestnicy odpowiadają na serię pytań, które z czasem stają się coraz bardziej dogłębne. Odpowiadając na pytania, każdy uczestnik buduje swój własny trójwymiarowy model LEGO. Te modele stanowią podstawę do dyskusji w grupie (Kristiansen & Rasmussen 2014:29): „Klocki i modele stają się metaforami, a krajobrazy tych modeli stają się opowieściami” (Kristiansen & Rasmussen 2014:34).

Nazwa metody odnosi się do koncepcji poważnej zabawy – jest to zabawa posiadająca wyraźny cel. Owym celem jest podjęcie rzeczywistego problemu ważnego dla uczestników przez zaangażowanie ich w działanie, odblokowanie wiedzy i przełamanie nawykowego myślenia (Kristiansen & Rasmussen 2014:41).

### **Poważna zabawa opiera się na trzech zasadach:**

1. Jest to celowe gromadzenie się w celu zastosowania wyobraźni – uczestnicy używają wyobraźni do rozwiązania rzeczywistego problemu i wypracowania jakiegoś rozwiązania. Podczas zajęć bada się różne możliwości, tworzy pożądane stany rzeczy.
2. Warsztat ma charakter badania i przygotowania, nie wdrażania - warsztaty polegają na pracy wyobraźnią, wykorzystaniu pewnego rodzaju energii potencjalnej, przestrzeni, w której można eksperymentować, kwestionować swoje przekonania.
3. Podczas warsztatu używa się określonego zestawu zasad lub języka, który umożliwi wyobrażenie sobie rzeczy i tworzenie rozwiązań (Kristiansen & Rasmussen 2014:43-45).

# Metoda LEGO® SERIOUS PLAY® łączy zasady poważnej zabawy z klockami LEGO. Jednocześnie, jej ramy wyznaczone są przez trzy warunki:

- 01** zajęcia nie mają restrykcyjnego scenariusza, ale otwarty charakter (stąd też nasze propozycje przedstawione w dalszej części publikacji nazywamy antyscenariuszami);

Wymaganie od wszystkich zaangażowania przez cały czas trwania procesu

Oczekiwanie od wszystkich uczestnictwa we wszystkich fazach warsztatu

Przedstawienie procesu LEGO® SERIOUS PLAY® w formie, która jest zrozumiała i dostępna dla wszystkich uczestników i uczestniczek

Prowadzenie grupy jako facylitator, nie jako konsultant, nauczyciel czy instruktor

Proces powinien być w pełni demokratyczny

Facylitator powinien dawać uczestnikom i uczestniczkom czas na refleksję i zebranie myśli, zanim ktokolwiek zacznie mówić  
(Kristiansen & Rasmussen 2014:54)



**02** Warsztat opiera się na zasadach systematycznego korzystania z klocka LEGO, czyli założeniach, że:

Klocek LEGO stosowany jest do odblokowania i konstruowania nowej wiedzy, a nie do transmisji czyjejś wiedzy lub gotowych odpowiedzi

Nie istnieje jeden właściwy sposób budowania z klocków LEGO

Każdy uczestnik i uczestniczka mają obowiązek budować i jednocześnie ma prawo opowiedzieć historię w modelu LEGO

Konstruktor i konstruktorka są właścicielem swojego modelu LEGO i jego opowieści

Nie wolno polemizować ze znaczeniem nadanym modelom LEGO przez jego konstruktorów

W dyskusji możemy kwestionować model LEGO i jego opowieść, nie osobę (Kristiansen & Rasmussen 2014:54)

**03** Podczas warsztatu stosuje się techniki LEGO® SERIOUS PLAY®, które składają się z Procesu podstawowego oraz siedmiu Technik aplikacji. Na proces podstawowy składają się następujące kroki:

**KROK 1.** Stawianie pytania, które nakreśla treść dla kolejnych kroków.

**KROK 2.** Konstruowanie, które jest czasem budowania i myślenia, podczas którego uczestnicy budują modele LEGO i tworzą opowieści, które odpowiadają na zadane pytanie.

**KROK 3.** Dzielenie się, podczas którego uczestnicy i uczestniczki dzielą się swoją opowieścią i modelem.

**KROK 4.** Refleksja następująca po każdej opowieści, gdy facylitator i uczestnicy zastanawiają się nad tym, co usłyszeli i być może nad tym, co widzą w modelu, ale czego nie rozumieją. Podczas refleksji można zadawać pytania konstruktorom modeli.

**Kroki wpisane są w logikę każdego warsztatu. Natomiast techniki aplikacji wybierać można w zależności od potrzeb i tematu. Są to następujące aktywności:**

- 01** Budowanie indywidualnych modeli i opowieści;
- 02** Budowanie wspólnych modeli i opowieści (jest ono zawsze poprzedzone budowaniem modeli indywidualnych);
- 03** Tworzenie krajobrazu (analizowanie, kategoryzowanie i dostrzeganie podobieństw w obrębie zbioru indywidualnych modeli bez utraty ich pierwotnych znaczeń);
- 04** Tworzenie połączeń (w celu zidentyfikowania relacji i ich cech między zmiennymi);
- 05** Budowanie systemu (badanie systemów i ich wpływów, powstałe po stworzeniu połączeń);
- 06** Zabawa emergencją i decyzjami (ich celem jest opracowanie strategii);
- 07** Wyodrębnienie prostych zasad przewodnich (w celu podjęcia decyzji strategicznych).

Stosowanie powyższych zasad i pilnowanie przebiegu procesu jest rolą facylitatora. Pomaga on uczestnikom i uczestniczkom znaleźć rozwiązanie w ich własnym systemie. LEGO® SERIOUS PLAY® polega na odblokowaniu wiedzy i konstruowaniu nowej wiedzy, odpowiadającej na realne problemy. Facylitator rozpoczyna pracę od tworzenia modeli indywidualnych, zanim przejdzie się do grupowych. Istotne jest również stworzenie takiej dynamiki grupy, w której wszyscy uczestnicy i uczestniczki są zaangażowani (Kristiansen & Rasmussen 2014:77).


# Co działo się podczas spotkań?

Podczas naszego eksperymentu chcieliśmy skorzystać z Metody LEGO®SERIOUS PLAY®, jednak po uprzednim dostosowaniu jej do potrzeb grupy. Została więc ona wykorzystana podczas zajęć z grupą młodzieżową w trzech kontekstach. Pierwszy miał wspierać rozpoczęcie procesów grupowych, drugi – pomóc w odnalezieniu wzorów, na których oprą się uczestnicy grupy w budowaniu sposobu współpracy, trzeci służył do prototypowania rozwiązań.

**Zastosowane LEGO opierało się w każdym przypadku na następujących założeniach:**

- 01** zajęcia nie mają restrykcyjnego scenariusza, ale otwarty charakter (stąd też nasze propozycje przedstawione w dalszej części publikacji nazywamy antyscenariuszami);
- 02** w konstruowaniu z LEGO najważniejsze jest doświadczenie i interpretacja osoby, a nie efekt w postaci konstrukcji;
- 03** udział jest dobrowolny, odmowa pracy z klockami lub krytyka metody spełnia kryterium doświadczenia osoby, zatem jeśli ktoś mówi: „To dziecinne.”, „To głupie” to efekt został osiągnięty.

Unikanie ścisłego scenariusza jest w naszym doświadczeniu warunkiem koniecznym dla wystąpienia pozostałych elementów pracy (koncentracji na doświadczeniu oraz dobrowolności udziału). Osoby prowadzące warsztaty często same obciążają się odpowiedzialnością za realizację konkretnych kroków, etapów pracy, co powoduje, że mniej lub bardziej świadomie kierują doświadczeniami uczestników. LEGO kojarzy się z zabawą, swobodną twórczością, zestawienie tego skojarzenia ze ścisłymi zasadami budzi dysonans, który może powodować (i często powoduje) niepotrzebne napięcie w uczestnikach.




To generuje opór podobny do tego, którego doświadczamy, gdy ktoś namawia nas do zastosowania narzędzia niezgodnie z jego przeznaczeniem. Odnalezienie swobody zabawy wymaga od facylitatora posiadania tego samego celu, co uczestnicy, a więc nie stania w roli osoby kontrolującej czas lub aktywność czy przyglądania się procesom z boku, lecz aktywnego uczestnictwa.

Doświadczenie ograniczeń jest podstawą twórczego myślenia. Gdybyśmy posiadali klocek w każdym kształcie, LEGO nie powodowałoby konieczności namysłu i kompromisu. Zadanie konstrukcyjne wymaga odgórnego (rozumianego w myśl procesów top-down) wytworzenia obrazu konstrukcji i jednoczesnego oddolnego (rozumianego w myśl procesów bottom-up) próbowania połączeń elementów. W tej dwutorowości zwykle przeważa proces oddolny - to klocki i ich kształty zaczynają modyfikować nasze wyobrażenie o konstrukcji (bo niemożliwe jest by sprawnie wymyślona konstrukcja zmieniała kształt klocków). To powoduje, że osoby uczestniczące w warsztacie często same są zdziwione tym, co im wyszło.

Ważne jest również, by po każdej konstrukcji uczestnicy zmierzili się z pytaniem o to, co powstało, gdzie doszło do kompromisu (co bym zbudował, gdybym miał inne klocki), gdzie nie było miejsca na kompromis (np. co budowałem najdłużej, lub co było dla mnie najważniejsze). Tego rodzaju refleksja pozwala zobaczyć osobie jej proces decydowania oraz nadaje znaczenie nawet najbardziej deprecjonowanej konstrukcji (często osoby uważają swoją konstrukcję za niewystarczającą, niespełniającą kryteriów – zwykle tych odgórných – a po prezentacji dostrzegają w niej inną wartość).

LEGO łączy się z konkretnymi skojarzeniami – z dzieciństwem i zabawą. W przypadku naszego projektu uczestnicy grupy byli na różnych etapach rozwoju, w tym rozwoju tożsamości. Młodszy chłopcy często są w fazie negacji dzieciństwa. Niechętnie zatem uczestniczą w zabawach, które mogą się z nim kojarzyć. Jednocześnie zależy im na akceptacji osób starszych (zwłaszcza tych starszych o kilka lat), zatem zaangażowanie w konstruowanie wynika raczej z chęci afiliacji niż zabawy. U osób starszych dzieciństwo jest już w pewnej odległości, często bywa romantyzowane i budzi nostalgię, zatem zabawy klockami są potwierdzeniem aktualnego statusu. Nie obawiają się, że zostaną „pomyleni” z dziećmi a raczej wzmacniają swoje poczucie dojrzałości angażując się w aktywności jawnie spoza ich domeny.



Widzą LEGO jako łączność z zakończonym etapem dzieciństwa, mówią, że trzeba znajdować czas na zabawę, albo że LEGO się nie starzeje, czym podkreślają swoją odrębną od dziecinną perspektywę oraz otwartość. Słychać w tym zgodę na miejsce w rozwoju, w którym są.

Dynamika grupowa w męskich grupach zwykle rozpoczyna się od zadania. Dlatego zrezygnowano z części integracyjnej, w której uczestnicy mieliby przedstawiać się w zorganizowany sposób. Rozmowy z uczestnikami ujawniły, że mają nieufny stosunek do zajęć z taką właśnie strukturą, odbierają je jako sztuczne, czują się manipulowani i niechętnie w nich uczestniczą. Założono zatem, że postawienie uczestników przed samodzielnym zadaniem zakończonym prezentacją wytworu spowoduje, że naturalnie narastająca wzajemna ciekawość doprowadzi do tego, że sami zaczną mówić o sobie. Wszelkie informacje na temat uczestników były pogłębiane dodatkowymi pytaniami przez osoby prowadzące zajęcia.

Ważnym punktem wyjścia do zajęć było założenie, że uczestnicy, w oparciu o własne kompetencje społeczne będą samodzielnie decydować jakimi aspektami swojego życia zechcą się podzielić z grupą. Wstępne rozeznanie ich sytuacji pokazało, że często spotykają się z intruzywnymi działaniami w szkołach oraz na spotkaniach kierowanych do Ukraińców. Chcieliśmy uniknąć tych skojarzeń. Jednocześnie to założenie powoduje niebezpieczeństwo ograniczania udziału uczestników ze względu na niewielkie kompetencje komunikacyjne oraz wyuczoną postawę zahamowania, milczenia i samodzielności w radzeniu sobie z własnymi doświadczeniami. Jednak podjęto decyzję o priorytetyzacji nieintruzywności nad szybkością przebiegu procesów grupowych.

Założyliśmy, że precyzyjne czynności manualne (niezależnie od tematu zajęć) powodować będą adekwatne obciążenie poznawcze, które w bezpiecznych, nieintruzywnych i nieoceniających okolicznościach osłabiają mechanizmy blokowania ekspresji. Innymi słowy, energia wkładana w zachowanie postawy neutralnej i unikania aktywnej obecności zostanie w pewnym stopniu spożytkowana na konstruowanie z LEGO, a to powoduje spontaniczne ujawnianie swoich doświadczeń i przeżyć. Wzmacnianie takich zachowań ma w dłuższej perspektywie wytworzyć atmosferę otwartości i gotowości na słuchanie i opowiadanie o swoich przeżyciach.

# Co myślą o tym uczestnicy?



Zanim podzielimy się konkretnymi narzędziami, chcielibyśmy odnieść się do tego, co o wykorzystaniu metody LEGO®SERIOUS PLAY® w projekcie myśleli jej uczestnicy. Pod koniec realizacji projektu przeprowadziliśmy miniwywiady z uczestnikami (w sumie 15 miniwywiadów). Rozmowy z chłopakami dotyczyły tego, jak czują się podczas spotkań, na ile ich zdaniem metoda LEGO®SERIOUS PLAY® wspiera tworzenie się i integrację grupy, skąd dowiedzieli się o projekcie i co sprzyja tworzeniu tego rodzaju działań dla chłopaków.

Większość uczestników dowiedziało się o grupie od rówieśników. Niektórych zaprosili rodzice (np. mama, która знаła działania Centrum), inni natomiast otrzymali zaproszenie na spotkanie w związku z uczestnictwem w innych działaniach Stowarzyszenia "Ukraina - Wałbrzych". Motywacją do dołączenia do grupy była zazwyczaj chęć poznania nowych osób w swoim wieku.

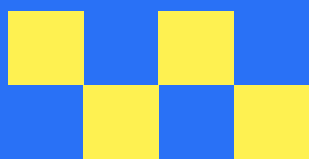
Uczestnicy mówili m.in. "Chciałem spędzić z kimś czas, ponieważ w Wałbrzychu ogólnie nie ma się czym zająć, nie ma ciekawych zajęć i nie chce siedzieć w domu", czy też "Nudziło mu się, a oczekiwania [wobec grupy] się sprawdziły, w weekendy jest wolny, to dobra opcja".

Korzystanie z LEGO podczas zajęć było dla uczestników czymś niespodziewanym. Odbierali je w sposób ambiwalentny - dla niektórych było to pozytywne zaskoczenie ("Wszystko jest super – LEGO jest nie tylko dla dzieci"), dla innych natomiast było to nieco infantylizujące ("Trochę nudne - ktoś młodszy bardziej skorzystałby z tych zajęć").

W rozmowach z chłopakami zauważyliśmy, że korzystanie z LEGO podczas spotkań jest bardziej akceptowalne przez starszych. Młodzi natomiast uznawali budowanie z klocków za nieciekawe. Potwierdza to założenie, że osoby we wczesnej adolescencji są niechętne aktywnościom, które mogą kojarzyć się z dzieciństwem. Jest to pewna trudność w aplikowaniu metody LEGO®SERIOUS PLAY® wśród nastolatków.

Jeżeli chodzi o sam przebieg procesu grupowego, to uczestnicy wypowiadali się o nim pozytywnie, np. "Koleżeńska atmosfera, otoczenie", "[cenię] spacerów wspólne i komunikację między sobą", "[Cenię] komunikację ze swoimi". Zwracali również uwagę na to, że dzięki grupie nawiązali nowe znajomości i zbudowali relacje, np. "Moim zdaniem projekt to bardzo ciekawy sposób na poznanie nowych ludzi, a razem z tym przychodzi możliwość znalezienia nowych zainteresowań. Jestem też zainteresowany rozmowami z psychologiem, ponieważ w trakcie grupowej rozmowy i dyskusji na niektóre tematy zacząłem zauważać więcej rzeczy które na wcześniej nie zwracałem uwagi".

W ocenie chłopaków tworzenie tego rodzaju grupy jest wyzwaniem. W ich wypowiedziach pojawiły się opinie, że grupa z założenia powinna być mniejsza, żeby dobrze funkcjonować (3-4 osoby), że ważne jest aby tworząc ją słuchać młodzieży, że nie ma jednej recepty na tworzenie takiej grupy, ale należy eksperymentować. Sugestie te można traktować jako ocenę ważnych dla uczestników cech grupy, w której są. W tych wypowiedziach widoczne jest również, że kluczowe doświadczenia dotyczą relacji oraz otwartego podejścia do uczestników i procesów grupowych.





Innym istotnym elementem naszego projektu, podczas którego zbieraliśmy informacje od nastoletnich chłopaków, były działania streetworkerskie w Wałbrzychu. Uzupełniają one nasz Toolkit, ponieważ pozwalają nam poznać opinie i potrzeby innych nastoletnich chłopaków z Ukrainy w tym mieście. **Podczas działań streetworkerskich udało się zlokalizować dwa najczęściej uczęszczane przez ukraińskich chłopaków miejsca w Wałbrzychu: Galerię Victoria (ul. 1 Maja 64) i Park Miejski im. Jana III Sobieskiego.**

Chłopcy spędzali w tym miejscu czas, spacerując, włócząc się, robiąc zakupy, spotykając się ze znajomymi, jedząc coś, świętując urodziny. W ocenie większości chłopaków w Wałbrzychu nie ma zbyt wielu miejsc spotkań młodzieży. Inne przestrzenie publiczne, takie jak Rynek, Park Rusinowa czy plac zabaw Palmiarnia to przestrzenie dla dorosłych lub dzieci. Chłopcy z Ukrainy stwierdzili, że ich potrzeby są dokładnie takie same, co polskiej młodzieży – chcieliby mieć przestrzeń na spotkania ze znajomymi i swobodę. W rozmowach mówili, że czasem spotykają się z agresją w przestrzeni publicznej, gdy rozmawiają po ukraińsku. Pewien czas temu jeden z wypowiedających się chłopaków został zaatakowany przez pijanego mężczyznę.

W rozmowach młodzi chłopcy jako istotną potrzebę wskazywali akceptację społeczeństwa, ponieważ ludzie zachowują się wobec nich agresywnie nie tylko w miejscach publicznych, ale też w szkołach i mediach społecznościowych.

Informacje zebrane od chłopaków i podczas streetworkingu jeszcze mocniej utwierdziły nas w przekonaniu, że projekt odpowiada na realną potrzebę młodzieży i powinniśmy go kontynuować.

**“Moim zdaniem ukraińska młodzież nie jest zbyt akceptowana.**

**W najlepszym wypadku jest to ignorancja lub niemiłe wypowiedzi w ich stronę, zaś w gorszym wypadku są to przejawy agresji, zrównywanie z ziemią lub [incydenty, w których] dochodzi do rękoczynu”**

**Andrii**



**Mapa Wałbrzycha**  
z oznaczeniami miejsc spotkań ukraińskich chłopaków

Galerię Victoria (ul. 1 Maja 64)



Park Miejski im. Jana III Sobieskiego



# Antyscenario, czyli jak można wykorzystać nasze doświadczenie

W tym podrozdziale przedstawimy 5 narzędzi do planowania spotkań grupy młodzieżowej z wykorzystaniem metody LEGO® SERIOUS PLAY®.

Oparte są one o tematy, którymi zajmowaliśmy się z grupą chłopaków w Wałbrzychu. Pierwsze z nich zostały stworzone na podstawie rozmów z uczestnikami spotkania integracyjnego. Podczas rozmów ustalono, że uczestnicy są niechętnie nastawieni do typowych spotkań integracyjnych, nie lubią przedstawiać się, opowiadać o sobie na forum, nie przepadają również za zabawami integracyjnymi. Ważnym kontekstem, którym postanowili się podzielić, jest perspektywa powrotu do Ukrainy i brania udziału w działaniach wojennych. Na tej podstawie wyłoniono dwa tematy, które odpowiadać miały na te potrzeby. Pierwsze dotyczyło budowania bezpiecznego miejsca, które dla jednych może być przystankiem w drodze do stałego miejsca pobytu, dla innych natomiast miało być elementem funkcjonowania w Wałbrzychu jako stałym miejscem zamieszkania. Drugi temat dotyczył poszukiwania wzorów oraz identyfikacji wartościowych cech, które powinny mieć osoby tworzące bezpieczną przestrzeń dla młodych Ukraińców w Wałbrzychu. Kolejne trzy tematy były proponowane przez uczestników zajęć już podczas trwania warsztatów.

Antyscenario są pewnego rodzaju inspiracją i drogowskazem. Odeszliśmy od formy scenariuszowej, która byłaby sztywnymi regułami postępowania. Wykorzystanie LEGO® SERIOUS PLAY® wymaga elastyczności i otwartości na potrzeby grupy, która – zgodnie z założeniami metody – posiada niezbędną jej samą wiedzę. W naszych antyscenarioach pracowaliśmy każdorazowo z grupą nastoletnich chłopaków w trybie spotkań 3 godzinnych. Każde zajęcia podzielone są na 4 kroki, które wskazane są w metodzie - od budowania po refleksję. Opisaliśmy doświadczenia, które zebraliśmy podczas naszych warsztatów, jednak nie mają one formy, które należałoby całkowicie reprodukcować w innych grupach. Każda grupa ma swoją wiedzę, którą eksploruje podczas zajęć LEGO® SERIOUS PLAY®.

# Antyscenariusz zajęć I



**Temat:** Miejsce oczekiwania

**Grupa:** 6-15 osób

**Cel:** Zrozumienie własnej sytuacji społecznej w kontekście bezpiecznego miejsca pobytu.

---

## Wstęp, czyli o czym myśleliśmy, planując zajęcia

Adolescencja to czas przygotowania się do dorosłości. Jednocześnie jest to czas doświadczeń, prób, uczenia się i bycia w grupie. Budowanie siebie wymaga otwartej obecności wśród innych. Ta wspólna obecność wymaga bezpiecznych i konkretnych warunków. To spotkanie miało pokazać, jakie elementy sytuacji są pomocne, jak budować takie sytuacje samemu na stałe i *ad hoc* tak, by tworzyć warunki do rozwoju i wspierania się nawzajem.

### 01 Krok 1. Stawianie pytania, które nakreśla treść dla kolejnych kroków

W drodze ważne jest znalezienie przystani. Miejsca, gdzie można odpocząć, nabrać sił. Ludzie związani z konkretnymi miejscami mogą wpływać na nie tak, by umożliwiać przybywającym do nich gościom oraz innym mieszkańcom bezpieczny pobyt i nabieranie sił. Jakie są cechy takich miejsc. Co tobie pomaga w odpoczywaniu i nabieraniu sił w miejscach, z których korzystasz?

### 02 Krok 2. Konstruowanie (praca indywidualna)

Uczestnicy budują symboliczne modele przyczółku, wieży strażniczej i jaskini za pomocą klocków LEGO, odzwierciedlając przy tym swoje potrzeby i dotychczasowe doświadczenia.

### **03 Krok 3. Dzielenie się, podczas którego uczestnicy prezentują swoje modele i ich interpretację**

Po wybudowaniu uczestnicy opowiadają na forum o tym, co oznaczają stworzone przez nich modele, przedstawiają swoje interpretacje, aspiracje i potrzeby związane z bezpiecznym miejscem.

#### **Praca grupowa - zadanie eksperymentalne**

Uczestnicy zostają podzieleni na 3 grupy: budowniczy, architekci i mediatorzy. Pierwsza grupa ma dostęp do klocków, druga planuje model, trzecia przekazuje informacje między grupami 1 i 2, które nie mogą komunikować się bezpośrednio. Zadanie polega na zbudowaniu „przyczółka”, bezpiecznego miejsca, w którym chłopcy chcieliby się spotykać. Kluczowe w zadaniu jest odwzorowanie w budowli założeń dotyczących cech przestrzeni i elementów, które można w niej spotkać (podczas naszych zajęć zaproponowano np. muzeum historii).

Po wybudowaniu następuje dzielenie się, podczas którego uczestnicy opowiadają sobie nawzajem, co wybudowali.

Wszyscy prezentują sobie nawzajem powstały model. Porównują oczekiwania z rezultatami, omawiają trudności w budowaniu, ograniczenia związane z przestrzenią i koniecznością wybierania, zawierania kompromisów przy rozmieszczeniu w przestrzeni przyczółka wszystkich postulowanych elementów.

### **04 Krok 4. Refleksja**

W przypadku naszej grupy, podczas refleksji uczestnicy stwierdzili, że przyjazne przestrzenie to takie, w których możliwa jest realizacja potrzeb, można w nich być sobą bez konieczności przedstawiania się i uzyskiwania pozwolenia na obecność. „Przyczółki” to miejsca, w których ktoś jest, dba o nie i ma gotowość, by przyjąć, wysłuchać. Zadanie to dało grupie okazję do zbliżenia się w podgrupach oraz działania zgodnie z własną potrzebą. Warte uwagi jest również to, że osoby, które połączyły się w grupę budowniczych, bardzo się zintegrowały od czasu tych zajęć są to osoby, które stale uczestniczą w kolejnych spotkaniach, a ich więź się pogłębia. W tym zadaniu również widać z jednej strony próbę refleksji nad potrzebami, ale również potrzebę odreagowania napięcia przez poczucie humoru (absurdalne elementy budowli) lub testowanie granic (przez odwzorowanie groteskowych scen wiązania łańcuchami).

# Anty scenariusz zajęć II



**Temat:** Bohater/autorytet/wzór a ja i moje cechy

**Grupa:** 6-15 osób

**Cel:** Rozpoznanie cech ważnych dla osób angażujących się w budowanie grupy.

## Wstęp, czyli o czym myśleliśmy, planując zajęcia

Różnimy się. Niektóre z tych różnic nas inspirują, zachęcają do działania, dają otuchę i nadzieję. Każda z nich idzie w parze z trudnościami i ograniczeniami. Bycie w grupie jest okazją do wspólnego korzystania z mocnych stron innych i wspierania się w tym, co przychodzi nam z trudem. Wspierające są działania, które promują odpowiedzialność, gotowość do otwartej rozmowy o tym, co trudne oraz o tym, co jest dla nas łatwe, gdy mierzymy się z rzeczywistością. Podczas tego spotkania będziemy ćwiczyć umiejętności wchodzące w skład odporności psychicznej i poszukiwać naszych cech sprzyjających budowaniu grupy.

## 01 Krok 1. Stawianie pytania, które nakreśla treść dla kolejnych kroków

Ucząc się bycia sobą i bycia w grupie poznajemy różne osoby. Niektóre z nich stają się dla nas wzorami, staramy się być jak oni lub działać w podobny do nich sposób. W tym zadaniu najważniejsze jest dostrzeżenie cech, które pomagają nam tworzyć przestrzeń do bycia sobą. Rozważ kto jest dla Ciebie wzorem, ważną osobą. Jakie ma cechy. Postaraj się zbudować postać, u której widoczna będzie ta cecha. Może to być osoba chroniąca innych pokazana jako człowiek z parasolem, człowiek, który szybko reaguje (np. jako postać na wrotkach), ale może to być również przedstawienie bezosobowe, na przykład mądrość można pokazać jako półki z książkami, albo sowę.

## **02 Krok 2. Konstruowanie**

Uczestnicy budują bohatera, w odpowiedzi na wyzwanie postawione przed nimi. Zastanawiają się też nad własnymi cechami i mocnymi stronami, które mogą czynić ich bohaterami w swoim życiu codziennym.

## **03 Krok 3. Dzielenie się, podczas którego uczestnicy i uczestniczki dzielą się swoją opowieścią i modelem**

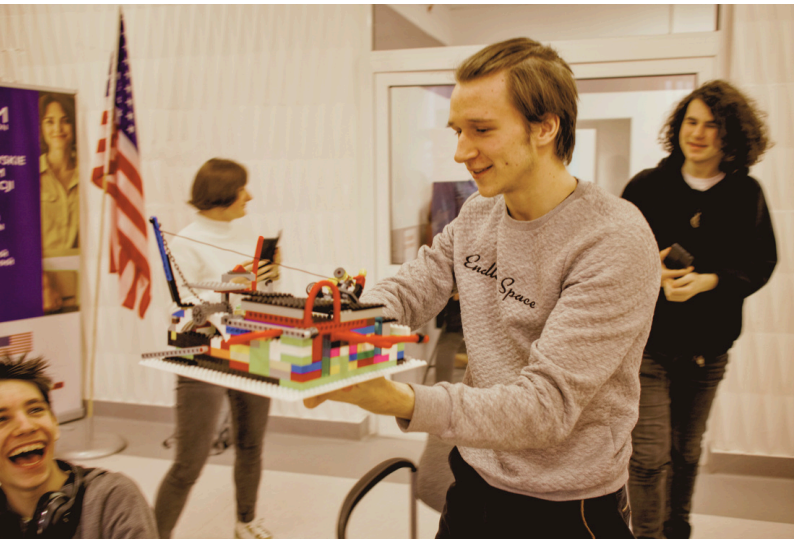
Uczestnicy dzielą się swoimi refleksjami i dyskutują o tym, jakie cechy są dla nich najważniejsze, co świadczy o tym, że ktoś staje się dla nas wzorem, bohaterem. Jakie cechy, supermoce, utrudnienia i obciążenia są ważne przy budowaniu grupy. Które z tych cech mają i chcą się nimi podzielić z grupą. Jakich cech potrzebują od innych, by dobrze się czuć w grupie?

Razem z uczestnikami analizujemy zgromadzone cechy i omawiamy, jak mogą wpływać na nasze życie i relacje z innymi. Uczestnicy zastanawiają się, w jaki sposób są postrzegani przez innych członków grupy i jakie wrażenie chcą na nich wywrzeć. Następnie dzielą się swoimi refleksjami na temat swojej obecności w grupie i roli, jaką pełnią w procesie budowania wspólnoty.

## **04 Krok 4. Refleksja**

W przypadku naszej grupy, budowanie wspólnych przestrzeni wymagało nie tylko obiektów i miejsca, ale może przede wszystkim współpracy, korzystania ze swoich mocnych stron i dzielenia się umiejętnościami, czasem, doświadczeniem. Zakładanie grupy to dobra okazja by przyjrzeć się sobie, temu co mam do zaoferowania. To często są rzeczy pomijane a ważne, na przykład poczucie humoru, umiejętność opowiadania historii, gotowość do słuchania, pomysłowość, nastawienie na proces itd. Drugie spotkanie przebiegało zgodnie z założeniami, natomiast pierwszą i najważniejszą potrzebą okazała się twórcza ekspresja oraz budowanie konstrukcji, które mogą być omawiane w humorystyczny sposób. Wyolbrzymianie cech oraz tworzenie odwołań do tekstów kultury powodowało śmiech oraz w efekcie pogłębianie relacji uczestników ze sobą. Widoczne było również, że uczestnicy potrzebują przestrzeni do bycia ze sobą bardziej niż zorganizowanych zajęć. Ponadto ważnym elementem tych zajęć były rozmowy o tym jak funkcjonuje się uczestnikom w szkołach oraz w mieście, gdzie również tworzą grupy.

# Anty scenariusz zajęć III



**Temat:** Granice

**Grupa:** 6-15 osób

**Cel:** Budowanie umiejętności określania i komunikowania granic emocjonalnych i psychicznych uczestników.

## Wstęp, czyli o czym myśleliśmy, planując zajęcia

Eksploracja własnych granic psychicznych pozwala lepiej przewidywać nasze zachowania w grupach oraz postawy wobec rzeczywistości. Nasze granice powstają na początku w miejscu, gdzie stykają się z granicami innych ludzi, później są wynikiem naszej mniej lub bardziej świadomej pracy. Rozmawianie o granicach oraz potrzebach z nimi związanych jest jednym z podstawowych elementów budowania bezpiecznej i przyjaznej przestrzeni. Stąd też propozycja spotkania pozwalającego rozpoznać granice uczestników i prowadzących. Ważne jest podkreślenie, że rozpoznajemy charakterystykę granic, a nie szukamy ich położenia. Celem nie jest sprawdzenie, jak daleko możemy się posunąć, lecz w jaki sposób te granice w ogóle stawiamy, jak się zachowujemy, gdy chcemy coś pozostawić poza ogólnym dostępem.

## 01 Krok 1. Stawianie pytania, które nakreśla treść dla kolejnych kroków

Przed rozpoczęciem pracy należy zidentyfikować obiekt, czyli coś, co warte jest ukrycia. W tym działaniu może to być jeden klocek, budowla taka sama dla wszystkich lub inna, stworzona indywidualnie. Najskuteczniejsza zdaje się być sytuacja, w której osoby rozpoczynają z zadaniem zbudowania swojego obiektu. Czegoś, czego świat nie powinien widzieć, czegoś brzydkiego, wstydliwego, wadliwego, strasznego. Minusem tego rozwiązania jest to, że zajmuje więcej czasu i może powodować, że powstaną konstrukcje niewygodne w kolejnych krokach. Można zatem zaproponować limit elementów, wielkości lub po prostu podać gotowy obiekt. Zadaniem uczestników jest ukrycie obiektu.



Należy zbudować coś, co ukryje, odwróci uwagę, spowoduje, że obiektu nie da się rozpoznać. Może to być coś na zasadzie więzienia, jaskini ze strażnikiem, płotu, granicy, dołu, lub szczytu, do którego dostęp jest utrudniony.

## **02 Krok 2. Konstruowanie**

Uczestnicy konstruuja coś, co pozwoli ukryć obiekt. Może to być skrzynia, płot, góra, zamek.

## **03 Krok 3. Dzielenie się, podczas którego uczestnicy prezentują modele i opowiadają o nich**

Rozmowa o granicach powinna być bezpieczna. Zatem nie sugerujemy bezpośredniego łączenia budowli z rzeczywistością psychiczną osób. Jeśli same je dostrzegają, stwarzamy przestrzeń na wypowiedzenie analogii, natomiast nie sugerujemy i nie zmuszamy do tego.

*Pytania pomocnicze: U kogo w budowli pojawiła się granica (płot, rzeka, pasmo górskie, fosa)? U kogo pojawiło się utrudnienie dostępu (szczyt górski, dół, skały, gęsty las)? U kogo pojawił się strażnik (żołnierz, rycerz, potwór, mędrzec)?*

## **04 Krok 4. Refleksja**

W przypadku naszej grupy zauważyliśmy, że niektóre sposoby stawiania granic budzą w nas większą motywację do ich przekraczania niż przestrzegania. W związku z tym stwierdziliśmy, że rozmowę można poprowadzić w kierunku tego, co intryguje, złości, zachęca do dopytywania oraz jak powinno się postąpić w sytuacji konfliktu (gdy granica została postawiona, a jednak jest w nas gotowość, by ją przesuwać lub testować). Ważne było dla nas, aby podkreślić, że przekroczenie granicy nie jest warunkiem koniecznym do budowania relacji. Czasem najwięcej zaufania zyskujemy, nazywając granicę i pozostając na zewnątrz.

# Antyscenariusz zajęć IV



**Temat:** Mapowanie

**Grupa:** 6-15 osób

**Cel:** Rozpoznanie charakterystyki miejsc ważnych dla uczestników.

---

## Wstęp, czyli o czym myśleliśmy, planując zajęcia

Przestrzeń, w której poruszają się młodzi ludzie, często jest niezauważalnym towarzyszem ich przeżyć. Korytarz szkolny, droga do szkoły, okolica domu, miejsce spotkań ze znajomymi to okoliczności warunkujące aktywności. Warto przyglądać się im, by je zrozumieć i mieć na nie wpływ.

### 01 Krok 1. Stawianie pytania, które nakreśla treść dla kolejnych kroków

Budowanie wyobrażenia o przestrzeni powinno odbywać się w sposób iteracyjny. Zatem nie zakładamy, że przestrzeń zostanie przedstawiona w pierwszym podejściu, a raczej będzie rekonstruowana na podstawie powtarzających się interakcji, utrudnień i ułatwień. Zadaniem jest stworzenie miejsc ważnych dla uczestników.

### 02 Krok 2. Konstruowanie

Zaczynamy od rozsypania klocków przed sobą. Można zrobić to na pustym stole lub na sporządzonej na papierze mapie. Ważne jest, by zaznaczyć punkty orientacyjne (klasy na mapie korytarza szkolnego, przystanki autobusowe na drodze do szkoły itd.). Następnie układamy klocki (bez łączenia) tak, by odzwierciedlić naszą ostatnią drogę w tym miejscu (np. podczas ostatniej przerwy). Następnie proponujemy refleksję: czy ten ostatni raz był taki jak zwykle? Co było innego? Co było zwyczajne? Następnie zastanawiamy się, jak korzystamy z tej przestrzeni w różnych sytuacjach (gdy się spieszymy, gdy jest nam wesoło, gdy chcemy, żeby nikt nas nie widział, lub gdy zależy nam na tym, żeby kogoś spotkać). Każda taka iteracja naniesiona na pierwszą ścieżkę powinna tworzyć połączenia klocków tak, by powstawały ścieżki i węzły.

Na przykładzie korytarza szkolnego może się okazać, że co przerwę spoglądamy przez okno, niezależnie od nastroju lub pośpiechu. Może się okazać, że chadzamy raczej środkiem korytarza, albo bliżej tablic ogłoszeniowych. Rozpoczynamy oczywiście od budowania indywidualnie.

Następnie zachęcamy do stworzenia symboli – małych konstrukcji, które będą oznaczały konkretne węzły (np. grupa ludzi zawsze przy planie lekcji albo rośliny na półpiętrze, przy których można postać i odpocząć). Ważne jest, by wraz z tworzeniem symboli nadawać miejscom znaczenia, opisywać je jako bezpieczne, sprzyjające odpoczynkowi, rozmowie, samotności, czytaniu, grania na telefonie itd.

### **03 Krok 3. Dzielenie się, czyli opowiadanie o prezentowanym modelu**

Zachęcamy uczestników do opowiedzenia o swoich miejscach. Najlepiej bez map, tak, aby widoczne były same ścieżki i węzły. Pytamy o znaczenie symboli oraz zachęcamy do wskazania rzeczy, za które uczestnicy czują wdzięczność, miejsc, które wymagają ingerencji (np. więcej kwiatów, miejsc do siedzenia, mniej światła itd.).

### **04**

#### **Krok 4. Refleksja**

Podczas pracy naszej grupy doszliśmy do konkluzji, że korzystając z różnych przestrzeni, oswajamy je i jednocześnie zwracamy na nie coraz mniej uwagi. Okazuje się jednak, że okoliczności w których przebywamy na co dzień, mają istotny wpływ na to, co robimy i jak się czujemy. W podsumowaniu można zachęcić uczestników do rozmowy o możliwych ingerencjach i w ich przestrzenie, przygotować się do oprowadzenia kogoś ważnego po nich lub okazywania wdzięczności za to, co już jest.

# Antyscenariusz zajęć V



**Temat:** Symbole nawyków

**Grupa:** 6-15 osób

**Cel:** Uzyskanie wglądu we własne nawyki i używanie go do samoopisu.

---

## **Wstęp, czyli o czym myśleliśmy, planując zajęcia**

Poznanie siebie często odbywa się przy pomocy zewnętrznych kategorii, takich jak ekstrawersja, wrażliwość sensoryczna, zainteresowania manualne itd. Kategorie te są użyteczne w diagnozie, jednak często są obce młodym ludziom. Dlatego ważne jest, by wspierać młodych ludzi w myśleniu i mówieniu o sobie swoim własnym językiem. Punktem wyjścia do budowania takich narracji jest przyglądanie się swoim nawykom oraz okolicznościom, które je uruchamiają. Przykładem może być nawyk zakładania słuchawek i słuchania muzyki, gdy na coś czekamy, chodzenie na siłownię po stresującym dniu w szkole, przeglądanie TikToków w oczekiwaniu na odpowiedź osoby, z którą piszemy na komunikatorze.

## **01 Krok 1. Stawianie pytania, które nakreśla treść dla kolejnych kroków**

Pomyśl o swoich nawykach. Co robisz często, co czasem dzieje się samo. Postaraj się zbudować symbol dla każdego nawyku (np. słuchawki, bo zakładasz je zawsze, gdy czekasz na autobus, zombie, bo zdarza ci się gubić czas, oglądając shorty na Youtubie, sztangę, bo lubisz po ciężkim dniu w szkole pójść na siłownię). Konstrukcje nie muszą być duże ani dokładne. Do każdego symbolu napisz krótkie wyjaśnienie (warto zachęcić do napisania krótkiej historii o nawyku oraz o tym, kiedy się uruchamia. Nie jest to absolutnie konieczne, ale z pewnością pomoże w kolejnych krokach).

## **02 Krok 2. Konstruowanie (praca indywidualna)**

Uczestnicy konstruują 2-5 symboli nawyków. Nie jest konieczne, aby budowle były duże lub jednoznaczne. Wystarczy, że będą budziły skojarzenia z nawykami osoby budującej.

W parach wymieniamy się swoimi symbolami. Możliwe jest nazwanie konstrukcji, ale bez wyjaśniania nawyku (np. „to są słuchawki” ale nie: „Słuchawki, bo słucham muzyki jak na coś czekam”). Z otrzymanych symboli trzeba zbudować opowieść o osobie, u której takie symbole występują. Nie oceniamy osób, a raczej staramy się domyślić jak wygląda ich dzień, co lubią. (np. osoba ze słuchawkami może być muzykiem, pilnym słuchaczem podcastów, kimś niechętnym hałasom itd.)

## **03 Krok 3. Dzielenie się, czyli prezentowanie modeli i opowiadanie o nich**

Po chwili analizy symboli i po stworzeniu opowieści prezentujemy je w parach. Porównujemy swoje zapiski z interpretacją symboli osoby z pary. Na forum grupy opowiadamy o wybranych symbolach, ich znaczeniu dla nas oraz ich interpretacji przez osobę z pary.

## **04 Krok 4. Refleksja**

Ćwiczenie to ma spowodować pogłębienie myślenia o sobie, zrozumienia tego, jak jesteśmy widziani oraz przetestowanie tego, jak nam z tym jest. Ważne by pokazać, że każdy z naszych nawyków łączy się z zachowaniami, które mogą być różnie interpretowane. Warto zastanowić się jak nam jest z tym, że np. nasz sposób na zabicie nudy może powodować, że ludzie widzą w nas muzyków albo entuzjastów podcastów. To, jacy jesteśmy, jakie mamy nawyki, jak interpretujemy nasze zachowania, jest kwestią prywatną. Dlatego kluczowe jest, by przestrzegać granic uczestników. Autorefleksja nie musi być wypowiedziana, by była skuteczna. Bezpieczne warunki pozwolą na to, by młodzi ludzie mogli konfrontować swoje wyobrażenia o sobie z rówieśnikami. Natomiast zadaniem osoby prowadzącej jest zadbanie o to, by nie dochodziło do oceniania (w tym do samooceny) na forum. Każdy z nas tworzy to, jaki jest, między innymi przez wzmacnianie, budowanie nowych lub zastępowanie starych nawyków. Grupa może służyć do tego, by nas w tym wspierać, a nie do oceny przydatności, adaptacyjności czy normalności naszych zachowań.

# podsumowanie



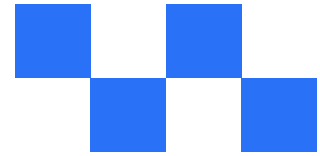
W przedstawionej publikacji chcieliśmy opowiedzieć o naszym doświadczeniu eksperymentalnym i zaproponować antyscenariusze, które można by skalować w innych miejscach, gdzie pracuje się z młodzieżą. Na koniec chcieliśmy jednak podkreślić kilka istotnych kwestii.

Z całą pewnością nasz projekt nie był skierowany do wszystkich młodych chłopaków z Ukrainy – nie każdy chłopak siadł do stołu z LEGO z polskim psychologiem, aby rozmawiać o poważnych rzeczach. Dla wciągnięcia chłopaków w projekt ważne były spotkania integracyjne, które zorganizowaliśmy trzykrotnie, oraz fakt, że w Wałbrzychu brakuje oferty dla młodzieży, jest więc pewien głód działań.

Po drugie, w naszej ocenie zastosowanie LEGO było ważnym elementem budującym relacje w grupie głównie dlatego, że nie była to aktywność odwracająca uwagę od tych relacji. Budowanie pozwalało rozluźnić charakterystyczne dla tej grupy zahamowanie oraz stworzyć przyjemną atmosferę do rozmów, żartów i wyrażania siebie.

Warto zwrócić uwagę na to, że metod, którymi można osiągnąć podobne cele, jest wiele. Natomiast to, co wyróżnia LEGO, to z pewnością pozytywne skojarzenia, skierowanie na aktywności łączące twórczość, zabawę i swobodną ekspresję. Dzięki kontynuacji dofinansowania Fundacji Ashoka będziemy nadal korzystać z LEGO®SERIOUS®PLAY jako narzędzia do prototypowania i facylitowania działań chłopaków, które mają na celu zwiększać ich sprawczość.

Wykorzystana przez nas metoda była próbą połączenia spotkań grupy młodzieżowej z LEGO®SERIOUSPLAY®. Czasem wymagała odejścia od czystych zasad metody LEGO, ale uważamy, że pozwoliła nam na osiągnięcie założonych celów. Budowanie, rozmawianie i refleksjonowanie modeli sprawiło, że chłopcy, którzy nie byli chętni do długich rozmów, zaczęli eksperymentować i budować zgodnie z własną wyobraźnią, a opowiadanie o modelach dało im szansę, aby zobaczyć siebie z nowej perspektywy i budować nowe relacje.



### **źródła i przydatne linki:**

#### **Oficjalna strona LEGO® SERIOUS PLAY®:**

<https://www.lego.com/en-gb/themes/serious-play>, [dostęp: 7.04.2024].

#### **Strona społeczności i szkoleń facylitatorów LEGO® SERIOUS PLAY®:**

<https://seriousplay.training/>, [dostęp: 7.04.2024].

*Kristiansen P. & Rasmussen R (2023). Budowanie lepszego biznesu z użyciem metody LEGO SERIOUS PLAY. tłum. K. Kapustka, Warszawa: APN Promise.*

*Schrage M. (2000). Serious play: how world's best companies simulate to innovate. Boston, Massachusetts: Harvard Business School.*

*Montesa-Andres J. O., Garrigós-Simón F. J. & Yeamduan Narangajavana Y. (2014). A Proposal for Using Lego Serious Play in Education [w:] Innovation and Teaching Technologies New Directions in Research, Practice and Policy, Peris-Ortiz M., Fernando J. Garrigós-Simón F. J., Pechuán I. G. (red.), New York Dordrecht London: Springer, s.99-108.*

[www.fundacijaukraina.eu](http://www.fundacijaukraina.eu)  
[linkedin.com/fundacja-ukraina](https://www.linkedin.com/company/fundacja-ukraina)

[facebook.com/fundacja.ukraina](https://www.facebook.com/fundacja.ukraina)  
[instagram.com/fundacijaukraina.eu](https://www.instagram.com/fundacijaukraina.eu)